

Université de Montréal

L'image des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke
Étude de cas sur *Mr. Love : Queen's Choice*

Par
Manti Gong

Département de communication, Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès sciences (M. Sc.) en
sciences de la communication

Juin 2021

© Manti Gong, 2021

Université de Montréal

Département de communication, Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

L'image des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke
Étude de cas sur *Mr. Love : Queen's Choice*

Présenté par
Manti Gong

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Julianne Pidduck
Présidente-rapporteure

Line Grenier
Membre du jury

Stéphane Couture
Directeur de recherche

Résumé

Les joueuses (femmes) sont devenues plus actives sur le marché des jeux mobiles ces dernières années. Et les jeux vidéo pour femmes, qui étaient auparavant une catégorie de niche, ont fait leur entrée sur le marché en raison de l'augmentation de l'auditoire. Dans le même temps, cependant, peu de recherches ont été menées sur ces jeux dans le milieu universitaire, en particulier en Europe et aux États-Unis.

Par conséquent, l'objectif principal de ce mémoire est d'analyser le design des personnages de cette catégorie de jeux, en abordant le cas de *Mr. Love : Queen's Choice*, un jeu mobile pour femmes qui est devenu un grand succès sur le marché asiatique. Sur la base du cadre conceptuel des valeurs dans les jeux proposés par Mary Flanagan et Jonathan Belman (Flanagan et Nissenbaum, 2014) ainsi que la théorie sémiotique de Roland Barthes (1964), ce mémoire étudie les caractéristiques des personnages dans les jeux vidéo pour femmes, sous quatre aspects principaux : les caractéristiques de base du jeu, le *gameplay*¹ (la façon dont on joue), l'esthétique et la narration.

Le mémoire est divisé en six chapitres. Le premier chapitre est l'introduction, qui présente le contexte et la signification du sujet ; le deuxième chapitre est la revue de la littérature, qui vise à recenser les résultats de la recherche académique actuelle sur les jeux vidéo, les jeux mobiles, les questions de genre dans les jeux et les jeux orientés vers les femmes ; le troisième chapitre présente la problématique; le quatrième chapitre aborde la méthodologie et présente brièvement les principales idées directrices et la structure tout au long du processus de recherche. Le cinquième chapitre est entièrement consacré à l'analyse pour répondre à la problématique et le dernier chapitre est constitué d'une conclusion et des discussions.

Mots-clés : Jeu vidéo, jeu mobile, genre, sémiologie, image, jeux vidéo pour femmes

¹ Gameplay : un mot emprunté de l'anglais. « The gameplay of a computer game is the way that it is designed and the skills that you need in order to play it. » (Collins, s.d.)

Abstract

Female players (women) have become more active in the mobile game market in recent years. And women's games, which used to be a niche category, have entered the public eye due to the increased audience. At the same time, however, not much research has been done on these games in academia, especially in Europe and the US.

Therefore, the main objective of this paper is to analyse the character design of this category of games, addressing the case of *Mr. Love: Queen's Choice*, a mobile game for women that has become a big hit in the Asian market. Based on the elements of game value research proposed by Belman, this paper will study the character design features in this category of games from four major aspects: basic game features, gameplay, aesthetics and narrative. At the same time, since the study of this paper does not involve any interviews, it mainly focuses on textual analysis. The ideas of textual analysis in it are mainly inspired by Roland Barthes' mythology as well as semiotic theory.

The paper is divided into six chapters. The first chapter is the introduction, which presents the context and meaning of the topic; the second chapter is the literature review, which aims to identify the results of current academic research on video games, mobile games, gender issues in games and women-oriented games; the third chapter presents the problematic; the next chapter discusses the methodology and briefly presents the main guiding ideas and structure throughout the research process. The fifth chapter is entirely devoted to the analysis to answer the problematic and the last chapter constitutes a conclusion and discussions.

Keywords: Video Games, Mobile Games, Genre, Semiology, Image, Women's Games

Table des matières

Résumé.....	1
Abstract.....	2
Table des matières.....	3
Liste des figures.....	5
Liste des tableaux.....	6
Remerciements.....	7
Chapitre 1 : Introduction.....	8
1.1. Contexte historique et socioculturel.....	9
1.1.1. Jeu vidéo, nouveau fait économique et culturel majeur.....	9
1.1.2. Jeu mobile, popularisation des jeux vidéo.....	10
1.1.3. Les jeux vidéo pour femmes, phénomène significatif en Asie.....	11
1.2. Présentation du jeu et des personnages.....	14
1.2.1. Un cas représentatif.....	14
1.2.2. Les personnages.....	16
1.3. Annonce du plan.....	19
Chapitre 2 : Recension des écrits.....	20
2.1. Littérature savante sur les jeux vidéo.....	21
2.1.1. Grands courants.....	21
2.1.2. Ouvrages fondamentaux sur le jeu vidéo.....	22
2.2. Genre et jeux vidéo.....	24
2.2.1. Littérature savante sur le genre et les jeux vidéo.....	24
2.2.2. Littérature savante sur le genre Josei-Muke.....	27
Chapitre 3 : Problématique.....	31

3.1.	Enjeux.....	31
3.2.	Questions de recherche et hypothèses.....	33
	Chapitre 4 : Cadre d'analyse et méthodologie.....	35
4.1.	Cadre théorique : analyse textuelle	36
	4.1.1. Notion de l'image chez Barthes	36
	4.1.2. Analyse textuelle d'un jeu vidéo	39
	4.1.3. Fondement : de la sémiologie à la mythologie.....	43
4.2.	Analyse structurelle et la nomenclature : le modèle de Belman (2014).....	48
4.3.	Collecte de données et matériel de recherche	54
	Chapitre 5 : Analyse.....	55
5.1.	Dimensions fondamentales	56
5.2.	<i>Gameplay</i>	64
	5.2.1. Actions et interactions dans le jeu vidéo.....	64
	5.2.2. Choix, récompenses et stratégies.....	71
5.3.	Esthétique.....	74
	5.3.1. Art et interface	75
	5.3.2. Musique et doublage.....	79
5.4.	Narration: Prémices et Objectifs	82
5.5.	Narration: Personnages.....	87
	Chapitre 6 : Discussion et conclusion.....	95
6.1.	Retour sur les hypothèses.....	95
6.2.	Conclusion.....	99

Liste des figures

Figure 1 : Définition du genre Josei-Muke	14
Figure 2 : Image publicitaire de <i>Mr. Love : Queen's Choice</i>	15
Figure 3 : Héroïne	18
Figure 4 : Quatre personnages masculins principaux	18
Figure 5 : Structure d'analyse	36
Figure 6 : Angle de vue — jeu à écran vertical	58
Figure 7 : Comparaison des tailles entre personnages féminins et masculins	59
Figure 8 : Images de promotions du jeu.....	61
Figure 9 : La présence du personnage jouable dans les illustrations	62
Figure 10 : Application de la réalité augmentée dans le jeu	63
Figure 11 : Interface de jeu montrant les actions et les activités	67
Figure 12 : Système de téléphone (débloqué au niveau 10)	68
Figure 13 : Extraits de conversations texto issues du jeu	69
Figure 14 : Système du karma	73
Figure 15 : Le Karma le plus puissant de chaque personnage masculin	75
Figure 16 : Signification et symboles	77
Figure 17 : Système pour écouter les voix des personnages masculins.....	81
Figure 18 : Voix de Lucien : une journée spéciale	81
Figure 19 : Profil de Gavin et son motto.....	90
Figure 20 : Profil de Victor et son motto	91
Figure 21 : Profil de Lucien et son motto	91
Figure 22 : Profil de Jiro et son motto	92
Figure 23 : Une partie des personnages de soutien.....	93

Liste des tableaux

Tableau 1 : Revenu par segment dans le marché mondial du jeu vidéo en 2019	11
Tableau 2 : Répartition des joueurs et joueuses par pays	12
Tableau 3 : Informations clefs de <i>Mr.Love : Queen's Choice</i>	17
Tableau 4 : Résultats des recherches par mot-clé	27
Tableau 5 : Synthèses des questions de recherche et des hypothèses.....	34
Tableau 6 : 15 analyses d'un jeu vidéo par Belman	50
Tableau 7 : Aspects à étudier	55
Tableau 8 : Aspects des dimensions fondamentales à étudier	56
Tableau 9 : Élément de <i>gameplay</i>	64
Tableau 10 : Liste des activités dans <i>Mr. Love Queen's Choice</i>	67
Tableau 11 : Système du karma.....	74
Tableau 12 : Dimensions d'esthétisme	74
Tableau 13 : Fil narratif – les chapitres	84
Tableau 14 : Représentations des personnages masculins.....	89
Tableau 15 : Perspectives, aspects identifiés et signification	94
Tableau 16 : Problématique et hypothèses.....	95
Tableau 17 : Hypothèses et réponses	98

Remerciements

Qu'il me soit permis d'exprimer d'abord ma plus sincère et profonde reconnaissance à mon directeur de recherche, monsieur Stéphane Couture, qui m'a prodigué moult conseils précieux sur des méthodologies de recherches et qui m'a accompagnée du début jusqu'à la fin de la rédaction de ce mémoire. Sa disponibilité, sa pédagogie, son érudition, sa confiance, sa générosité et sa patience m'ont permis d'élaborer mon raisonnement et de dépasser les multiples obstacles de mon cheminement.

Mes remerciements s'adressent également à Madame Lorna Heaton et à Monsieur Thierry Bardini pour leurs commentaires sur le projet de mémoire, ainsi que mesdames Julianne Pidduck et Line Grenier pour l'évaluation de la version finale du mémoire. Ce travail n'aurait pu aboutir sans leur soutien et commentaires. En plus, je tiens à remercier Samantha Boucher, qui m'a énormément aidée durant la révision.

J'aimerais aussi remercier tous mes professeurs de la faculté, qui ont joué un rôle d'aiguillage dans mon cheminement.

Enfin et surtout, je suis également redevable à mes chers parents et mon copain, qui sont toujours à mes côtés pour m'apporter un soutien non négligeable tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Chapitre 1 : Introduction

Le jeu vidéo, ayant accédé au rang de fait économique et culturel majeur (Lignon, 2015), devient aujourd'hui un très bon sujet d'étude pour les recherches en science de la communication.

D'une part, les études sur les jeux vidéo (en anglais : *Game Studies*) deviennent de nos jours un champ d'études en soi (Lawley, 2017). D'autre part, les changements des valeurs sociales ont un impact indéniable sur l'industrie de jeux vidéo et son évolution ; en revanche, le jeu vidéo pourrait amplifier les mutations socio-économiques de son côté, car elle crée un nouveau moyen de communication interpersonnelle.

De ce fait, l'univers du jeu vidéo aide les chercheurs à mieux comprendre les mécanismes d'interaction dans le monde social et matériel. Comme le soutient Steinkuehler (2006), les jeux vidéo fournissent une trace représentative de l'activité individuelle et collective et de son évolution dans le temps, permettant ainsi au chercheur de décortiquer l'influence bidirectionnelle du soi et de la société.

Comme tous les autres types de produits culturels, après des décennies de développement, le champ d'études des jeux vidéo n'est pas homogène. De plus, bien qu'il s'agisse d'une discipline relativement jeune, il faut l'étudier dans un esprit marqué par la rigueur académique. Pour ce faire, on doit clarifier la manière dont cette étude se positionne : il existe au moins deux approches dans les études des jeux, l'une étroitement liée aux études d'économie et de marketing (Mago, 2017) et l'autre aux sciences sociales, en particulier la sociologie (Corliss, 2011). Cette recherche s'inscrit plutôt dans la logique de ce dernier.

Dans cette partie d'introduction, j'aimerais commencer par une présentation des contextes historiques et socioculturels tout en donnant aux lecteurs un aperçu de l'industrie des jeux vidéo. Ensuite, je donnerai une idée de la manière dont les jeux vidéo sont classés. Et comme différents types de jeux vidéo sont apparus progressivement avec le développement des technologies informatiques, je vais également présenter l'histoire du développement des jeux vidéo. Finalement, puisque cette étude porte sur les jeux conçus pour les joueuses, je terminerai par une brève analyse de la situation actuelle des joueuses de jeux mobiles.

1.1. Contexte historique et socioculturel

1.1.1. Jeu vidéo, nouveau fait économique et culturel majeur

Au cours des dernières années, avec l'utilisation massive des téléphones portables dits « intelligents », l'industrie de jeu mobile prend son essor (Drapeau-Robitaille, 2016) et la participation des joueuses augmente également (selon les statistiques que j'expliquerai après). Il est vrai que les terminaux mobiles tels que les smartphones et tablettes ont modifié le profil du joueur typique (Lignon, 2015). Grâce à ces supports de toutes sortes, désormais, les gens jouent à tout âge et à tout moment : filles ou garçons, ensemble ou séparément, en couple, entre amis, en famille (Lignon, 2015).

Selon une étude de Newzoo, il y avait 2,47 milliards de joueurs dans le monde en 2019, avec une augmentation moyenne de 5,9 % par an (Newzoo, 2019). En ce qui concerne la taille du marché, l'industrie des jeux vidéo a généré 148,8 milliards de dollars de recettes en 2019, dont 48 % provenaient du marché de l'Asie-Pacifique (Gilbert, 2020).

Aujourd'hui, les joueurs ne sont pas un groupe aussi minoritaire que les médias le décrivaient il y a dix ans. Bien au contraire, ils représentent un tiers de la population mondiale (Newzoo, 2019) et nous les trouvons partout dans le monde. Ainsi selon les recherches (App Annie, 2019 ; Newzoo, 2019), en octobre 2019, la Chine compte 640 millions de joueurs, soit le plus grand nombre de joueurs au monde. Toujours selon Newzoo (2019), cela se traduit par des recettes de 36,5 milliards de dollars pour la Chine, et une croissance annuelle de 5,3 %, malgré la politique du blocage des licences mise en place par le gouvernement chinois en octobre 2018. Les États-Unis sont à la traîne de la Chine avec plus de 211 millions de joueurs (App Annie, 2019). Les chiffres varient selon la source et la démographie recensée, mais on estime que 67 % des Américains jouent à des jeux vidéo et que plus de la moitié d'entre eux jouent sur des téléphones portables (App Annie, 2019). L'Amérique latine et l'Asie du Sud-Est sont quant à eux les marchés de jeux qui connaissent la plus forte croissance, avec respectivement 253 millions et 227 millions de joueurs (App Annie, 2019). Les autres marchés importants sont le Royaume-Uni, avec 4,7 milliards de dollars de recettes et plus de 37 millions de joueurs, et l'Inde, avec un marché des jeux de 1,5 milliard de dollars et 300 millions de joueurs. Avec ces chiffres, il faut avouer que le jeu vidéo est devenu un fait économique et culturel majeur dans notre vie.

La démographie des joueurs est devenue également beaucoup plus complexe. Gilbert cite par exemple les résultats d'une étude réalisée par l'Entertainment Software Association sur les antécédents et la démographie des joueurs américains. L'étude donne les conclusions suivantes : les joueurs sont impliqués civiquement dans la société, font plus d'exercice que les non-joueurs et dorment autant que les non-joueurs ; leur âge varie de moins de 18 ans à 70 ans et plus, et leur âge moyen est de 33 ans. En outre, la tranche d'âge est divisée en quatre segments, le groupe le plus important étant celui des milléniaux, représentant 40 % des joueurs américains (Gilbert, 2020).

1.1.2. Jeu mobile, popularisation des jeux vidéo

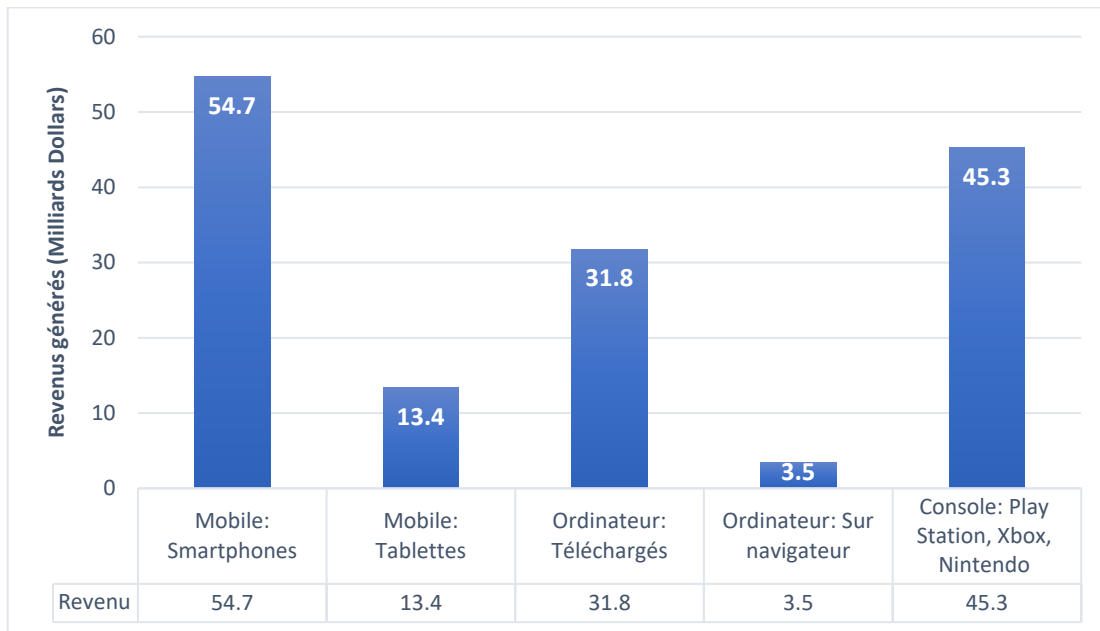
La popularité des jeux vidéo et l'expansion de la communauté des joueurs sont inextricablement liées à l'essor d'une certaine catégorie de jeux : les jeux mobiles.

Et bien sûr, afin de contextualiser ce mémoire, il faut avant tout présenter les différents types de jeu vidéo. En effet, il y a plusieurs manières de catégoriser les jeux vidéo : selon leur thème, leur manière de jouer, leur support, etc. J'emprunte ici la catégorisation employée par Fanny Lignon dans son ouvrage *Genre et jeu vidéo*, par ailleurs reconnu par les professionnels de l'industrie (Lignon, 2015).

Selon Lignon, pour connaître la nature d'un jeu vidéo, il faut d'abord le distinguer ou le catégoriser en fonction du support sur lequel il se joue. D'après l'autrice, les jeux vidéo peuvent être divisés en jeu sur ordinateur (dont le principal support est l'ordinateur, en anglais : *personal computer games, PC Games*), jeu sur terminaux mobiles (appelé également le jeu mobile, dont le principal support est le téléphone mobile ; en anglais : *Mobile Games*) et jeu sur consoles (dont le principal support est la console de jeu, la télévision intelligente, le PlayStation les équipements VR etc. en anglais : *Consol Games*) (Lignon, 2015). Il est donc important de ne pas faire de généralités sur les jeux sur différents supports.

Comme expliqué précédemment, le jeu mobile désigne le jeu se jouant sur les appareils mobiles (les téléphones mobiles et les tablettes). Cette catégorie de jeux vidéo est souvent pratique et facile à entreprendre et s'est généralisée avec l'utilisation massive des téléphones portables. De nos jours, ces jeux mobiles représentent la forme de jeux vidéo la plus populaire, en occupant près de la moitié du marché total avec un revenu combiné des jeux sur smartphone et tablette de 68,2 milliards de dollars (App Annie, 2019).

Tableau 1 : Revenu par segment dans le marché mondial du jeu vidéo en 2019



Source : App Annie, 2019

Avec la popularisation des terminaux intelligents, la qualité de l'image et du jeu mobile a été grandement améliorée, et les jeux mobiles en ligne sont devenus un genre dont la croissance d'échelle est la plus rapide à l'heure actuelle. Par conséquent, le jeu mobile génère des revenus totaux qui augmentent plus vite que ceux de l'industrie du cinéma et de la musique, et cette croissance a pu continuer jusqu'à aujourd'hui (App Annie, 2019). Elle attire également une grande attention de la part du public et des investisseurs. Selon le rapport sur le marché des jeux mobiles publié par la plateforme de statistiques App Annie en 2019, avec un total de 55 milliards de dépenses de la part des consommateurs, les jeux mobiles ont pris la tête des jeux sur console et sur ordinateur personnel. Toujours selon ce rapport, ces jeux mobiles ont connu une croissance dans la région de l'Asie du Sud-Est, dont l'Indonésie, la Malaisie, les Philippines, le Singapour, la Thaïlande et le Vietnam, avec des revenus de 4,3 milliards de dollars pour le seul segment mobile (App Annie, 2019).

1.1.3. Les jeux vidéo pour femmes (Women's Games), phénomène significatif en Asie

Comme l'indique le titre, ce présent travail ne porte que sur une sous-catégorie de jeux mobiles et ne concerne qu'une fraction des joueurs (ou des joueuses, plus précisément).

Selon le rapport du Entertainment Software Association analysé par Gilbert (2020), le pourcentage de joueuses dans le monde entier atteint déjà 52 % en 2018, un taux légèrement supérieur à celui des joueurs masculins. Parmi tous les pays, le Japon a le pourcentage le plus élevé de joueuses : au Japon, 2 joueurs sur 3 sont des femmes (Newzoo, 2019).

Tableau 2 : Répartition des joueurs et joueuses par pays

Pays	Joueurs (Pourcentage)	Joueuses (Pourcentage)
États-Unis	54 %	46 %
Japon	34 %	66 %
Royaume-Uni	51 %	49 %
Corée du Sud	63 %	37 %
Chine	73 %	27 %

Source : Newzoo, 2019

J'aimerais souligner qu'à titre personnel, cela fait presque 15 ans que j'ai été initié aux ordinateurs et aux jeux vidéo. Au début, je jouais principalement à des jeux sur ordinateur qui n'avaient pas de fonctions sociales, tels que le jeu de simulation *Les Sims* ou le jeu *Princess Maker* produit par la société japonaise Gainax. Plus tard, alors que le nombre d'utilisateurs d'Internet augmentait et que les jeux en ligne sur ordinateur se répandaient, j'ai également commencé à jouer à des jeux en ligne multijoueur, par exemple le *JX 3 Online*, un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur développé par Kingsoft. Puis est arrivée l'ère des jeux mobiles, et les jeux mobiles ont fait partie de ma vie. Je joue à toutes sortes de jeux vidéo, mais garde toujours une préférence pour les jeux vidéo ciblant les joueuses.

J'ai également fait un stage à distance au sein de l'entreprise chinoise de jeux vidéo Perfect World Mobile. L'essentiel de ce travail a consisté à étudier les comportements et les préférences des joueurs dans le but d'aider l'équipe de conception des jeux à créer des produits qui plaisent aux utilisateurs. Dans le cadre de l'étude de ces habitudes comportementales, mon équipe et moi envoyions et collections des questionnaires auprès des joueurs avec leur permission, puis nous compilions un rapport basé sur leurs réponses pour le fournir au département de développement

du jeu. Nous consultions également les données et les rapports publiées par le média, les chercheurs et les sociétés de consultation.

Cette expérience m'a permis de comprendre quels sont les jeux mobiles les plus populaires sur le marché, et elle m'a également appris ce que les joueurs apprécient et détestent quand ils jouent aux jeux vidéo. Alors que j'abordais au début le jeu vidéo du point de vue d'une joueuse, j'ai pu comprendre à l'aide de ce stage les considérations des professionnels dans l'industrie. Puisque je vise à travailler dans l'industrie de jeux vidéo, cette expérience est très précieuse pour moi. En plus, c'est avec cette expérience que je me suis rendu compte qu'il est possible de profiter de mes parcours et ma passion pour le jeu vidéo et rédiger un mémoire sur ce sujet.

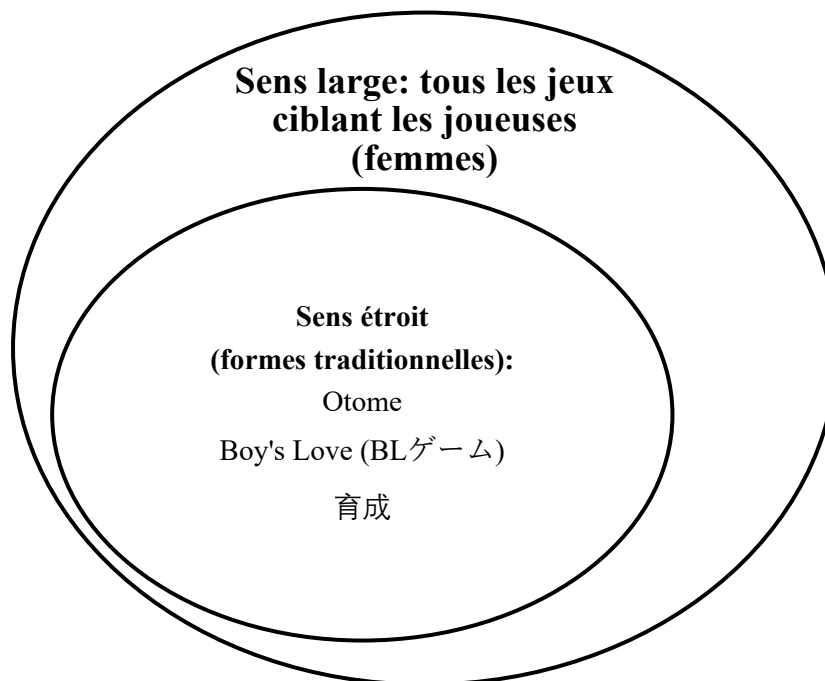
En tant qu'étudiante-chercheuse, je me suis en effet rendu compte des débats sur le sexisme et sur le genre dans le milieu et j'ai ainsi décidé d'aborder ce thème dans mon mémoire. Toutefois, je préfère ici me concentrer sur un seul type de jeu : les jeux pour femmes, appelé aussi Josei-muke gēmu en japonais, ou *Women's Games* en anglais. Il s'agit d'un genre de jeux vidéo conçu spécifiquement pour les femmes, moins connu dans le monde occidental, mais très populaire chez les joueuses asiatiques.

Le genre Josei-muke prend naissance au Japon, et donc étymologiquement, ce terme est d'origine japonaise. En japonais, le terme est écrit comme 女性向けゲーム (Romaji² : Josei-muke gēmu, gēmu est la prononciation du mot anglais « game » en japonais). Le mot signifie les jeux qui ciblent les joueuses et rejoignent ainsi les intérêts des femmes. Je n'ai trouvé ni la traduction française ni celle anglaise reconnue par les milieux académiques, sauf dans l'ouvrage intitulé *Feminism in Play* de Gray et al. (2018), où l'on emploie directement le mot romaji Josei-muke gēmu pour désigner le genre en mettant la traduction *Women's Games* entre guillemets. J'utiliserai ainsi dans ce mémoire le terme japonais en romaji — le Josei-muke gēmu — ou cette traduction anglaise *Women's Games* pour désigner ce type de jeu.

² Le Romaji est le système d'écriture morphe-syllabique japonais basé sur l'alphabet romain. Le romaji est basé sur des règles purement phonologiques. Lorsque les gens tapent, on utilise le système Romaji, dans lequel une syllabe est constituée d'une seule voyelle, d'un composé consonne-voyelle (par exemple, ka, ki), ou d'une séquence consonne-y (semi-voyelle) - voyelle (par exemple, kya, kyu) (Ogura et al., 2013).

Afin d'étudier le Josei-muke gēmu sur mobile, je propose ici une étude de cas du jeu *Mr. Love : Queen's Choice*, un jeu mobile ayant remporté un succès phénoménal en Asie ces trois dernières années. Il s'agit d'un *Women's Game* produit par *Paper Games* en décembre 2017, et est disponible seulement sur les smartphones et les tablettes. Le *gameplay* central est la simulation (c'est-à-dire imiter le mécanisme dans la vie réelle, comme gérer une entreprise, élever un enfant), mais les joueuses peuvent facilement trouver de nombreux autres éléments traditionnels du genre Josei- Muke gēmu quand elles jouent, telles que la quête d'amour, les belles images, les beaux costumes, etc. En somme, il s'agit d'un jeu à la fois typique du genre et une œuvre originale en soi. Les designers du jeu combinent de manière harmonieuse différents *gameplay* du genre Josei-Muke et font un jeu mobile phénoménal : on peut voir des joueuses en discuter partout sur les médias sociaux.

Figure 1 : Définition du genre Josei-Muke



Source : Conclusions des recherches de Hyeslin (2009) et fait par l'autrice

1.2. Présentation du jeu et des personnages

1.2.1. Un cas représentatif

Mr. Love : Queen's Choice (Chinois : 恋与制作人, Love and Producer) est un jeu produit par Elex Technology (nommé Paper Games pour la version chinoise), une entreprise chinoise. Le jeu

ressemble au format roman visuel, mais est du genre Josei-Muke. Il existe trois différentes versions du jeu : la version chinoise est sortie en Chine en 2017, alors que la version en Occident est sortie le 20 mars 2019 sur Google Play. Au Japon, le jeu est sorti sous le nom (écrit tel quel) : *Love and Producer ~EVOL×LOVE~* (en chinois 恋とプロデューサー ~EVOL×LOVE~, romaji : Koi to Purodyūsā ~EVOL×LOVE~). Le jeu, ayant connu un grand succès en Asie, a été adapté en film d'animation le 8 juillet 2019 par le studio MAPPA, un studio d'animation japonais. Cette animation a été diffusée du 15 juillet au 30 septembre 2020 sur Tokyo MX ainsi que sur bien d'autres chaînes (Fandom, 2019).

Figure 2 : Image publicitaire de *Mr. Love : Queen's Choice*



Source : Ccdiscovery, 2020

En ce qui concerne le choix du cas étudié, je voudrais le justifier en donnant des réponses à deux questions essentielles.

Tout d'abord, en quoi le jeu, *Mr. Love : Queen's Choice* est-il représentatif du genre Josei-Muke sur téléphone mobile ? Pour répondre à cette première question, il faut connaître les informations essentielles de ce jeu étudié. Le jeu se joue à la première personne et la joueuse incarne une héroïne qui hérite de l'entreprise familiale de production d'émissions de télévision. L'intrigue principale consiste à engager des experts de l'industrie pour filmer l'émission, autrefois populaire, mais en déclin. Dans le jeu, les joueuses jouent le rôle de l'héroïne, en essayant de gérer cette entreprise empêtrée dans un tas de secrets. Au fur et à mesure que l'intrigue progresse, la joueuse rencontre quatre hommes aux identités et aux personnalités très différentes : une star, un policier spécial

(agent de police chargé de mission spéciale), un président d'entreprise et un professeur. Elle continue ensuite de compléter le jeu en se soumettant au contenu de l'intrigue sous leur influence. Quant aux *gameplay* du jeu, il mélange divers éléments traditionnels du genre Josei-Muke, tels que les gachas aux cartes (un système de tirage au sort utilisant les monnaies virtuelles dans le jeu), un système de messages et d'appels, et des segments d'histoire. Ces éléments visent à donner l'impression d'être dans une relation amoureuse avec les personnages masculins et sont représentatifs du genre Josei-Muke.

Ensuite, pourquoi choisir ce jeu comme objet d'étude parmi les autres jeux vidéo du même genre ? Pour cette deuxième question, les réponses sont plus simples. En premier lieu, le jeu est sorti il y a trois ans, le 20 décembre 2017. Cela nous permet d'avoir un certain recul et facilite le recueil des matériaux de recherche. En deuxième lieu, comme mentionné précédemment, le jeu a remporté un très grand succès en Chine : en ce qui concerne la commercialisation, le jeu a eu un franc succès, avec 300 millions de revenus, un mois après sa sortie (Sensortower, 2017). Par conséquent, en vue de la sélection de mon étude de cas, j'ai opté pour ce jeu qui est accepté par une population plus large plutôt que pour d'autres jeux de niche.

1.2.2. Les personnages

Certains chercheurs (陈玮文, 2019 ; Hyeshin, 2009 ; 金慧聪, 2009) ont étudié les jeux *Women's Games* et ont conclu que la caractéristique la plus importante de ces jeux réside dans l'interaction entre les personnages. Dans les *Women's game*, la joueuse joue le rôle de l'héroïne et, en accomplissant des tâches et par d'autres moyens, a la possibilité d'interagir avec différents personnages masculins virtuels en envoyant des messages sur WeChat³ et en passant des appels téléphoniques. Elle peut ainsi améliorer sa cote de popularité dans l'esprit des personnages masculins virtuels, dans son but ultime de devenir l'amoureuse d'un ou de plusieurs d'entre eux et de développer une relation romantique. J'utilise donc le tableau ci-dessous comme base pour une brève classification des personnages de jeux, encadrant ainsi la perspective analytique de cette étude.

³ WeChat : application chinoise, dont la fonction est comme la messagerie de Facebook

Tableau 3 : Informations clefs de *Mr.Love : Queen's Choice*

Personnages principaux	Quatre points mis en avant	Trois objectifs
1) Héroïne : Personnage-joueuse 2) Personnages masculins pouvant être objet d'une quête amoureuse : quatre personnages non jouables 3) Personnages de soutien	<ul style="list-style-type: none"> • Doublage (Voice Acting) • Images de haute qualité (High-quality Graphics) • Histoire (Intriguing Storyline) • Gameplays originaux (Original gameplays) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer le studio • Trouver l'âme sœur • Découvrir les secrets des personnages non-joueurs

Source : réalisé par l'autrice

Les personnages du jeu se répartissent en trois catégories (voir tableau 3) :

- 1) Héroïne ;
- 2) Personnages masculins pouvant être objet d'une quête amoureuse ;
- 3) Autres personnages, c'est-à-dire des personnages de soutien qui apparaissent dans l'histoire du jeu et contribuent à son développement.

L'héroïne (voir figure 3) représente l'image de la femme que le jeu veut prôner, très féminine et intelligente ; tandis que les autres personnages féminins de soutien servent principalement de repoussoir à l'héroïne. Cependant, les personnages féminins de soutien (je les présenterai dans la section d'analyse) peuvent également montrer, dans une certaine mesure, la compréhension que le concepteur a des femmes.

Figure 3 : Héroïne



Source : Capture d'écran du jeu

Figure 4 : Quatre personnages masculins principaux



Source : Collecté du site Web (Fandom, 2019)

Dans le jeu, il y a quatre personnages masculins principaux dotés de superpouvoirs (voir figure 4) : une star appelée Kiro, une police nommée Gavin, le professeur Lucien et Victor, qui est le PDG d'une grande entreprise. Ces personnages font ainsi partie de mon sujet d'étude.

Cependant, en tant que forme d'art relativement complexe, plusieurs autres dimensions doivent être prises en compte dans l'analyse du jeu. C'est pourquoi, dans ce mémoire, j'introduirai et analyserai brièvement d'autres dimensions afin de comprendre les personnages du jeu d'une manière plus pluridimensionnelle. La méthodologie et la structure spécifique de la recherche, seront expliquées en détail dans le chapitre 4 du mémoire.

1.3. Annonce du plan

Avec cette étude, j'espère pouvoir être en mesure d'analyser l'image des personnages dans les jeux Josei-Muke.

Concernant la structure du mémoire, je présenterai avant tout une revue littéraire afin de tracer la naissance et l'évolution des contextes et de mieux comprendre les enjeux liés à ce sujet. De plus, dans cette partie, je présenterai la catégorisation classique des jeux mobiles. Je consacrerai le chapitre suivant à la problématisation. Ensuite, j'élaborerai un chapitre consacré à la méthodologie, dans lequel j'aborderai le cadre et les appuis théoriques de cette étude et la manière dont j'ai réalisé mon analyse. Finalement, dans le chapitre 6, j'arriverai à la conclusion. Alors que cette introduction visait à donner un croquis de l'industrie en citant les données et les résultats des sondages des organisations consultantes ; dans la prochaine partie du mémoire, c'est-à-dire la revue de littérature, je ferai un bilan des recherches existantes.

Chapitre 2 : Recension des écrits

Ce chapitre présente la recension des écrits sur lesquels je me base pour construire ma problématique de recherche ainsi que mon cadre théorique et méthodologique. La recension a été réalisée selon trois sources principales : les recherches académiques, les travaux et les analyses dans le milieu professionnel ainsi que mes expériences en tant que joueuse.

La première source a consisté à rassembler la documentation pertinente par le biais d'une recherche par mot-clé sur Google Scholar. Avec l'aide de mon directeur, j'ai d'abord effectué un exercice de documentation. Premièrement, j'ai sélectionné une vingtaine de mots-clés qui pourraient être en rapport avec le thème du mémoire et lancer des recherches sur divers moteurs de recherche académique, dans le but de recueillir des articles appropriés. Ensuite, j'ai parcouru les articles trouvés, sélectionné 5 mots-clés et lu en détail les articles qui s'y rapportent. Grâce à cet exercice, j'ai acquis une compréhension de base de l'état actuel de la recherche universitaire et j'ai pu ensuite définir une orientation de recherche spécifique pour ce présent travail, jetant ainsi les bases de sa rédaction. Comme ce processus de recherche comporte de nombreux éléments éclairants, dans ce chapitre, je donnerai un aperçu des résultats de l'exercice dans la partie qui présente la définition des concepts clés.

La deuxième partie des écrits recensés concerne les journaux et les rapports des forums consacrés à l'étude des jeux vidéo. En effet, l'étude des jeux vidéo est désormais un champ à part entière qui inclut un certain nombre de revues, de forums universitaires et de consortiums de chercheurs. Par exemple, j'ai pu acquérir beaucoup d'informations depuis le *Digital Games Research Association* (DiGRA), un consortium de chercheurs fondé en 2003, qui possède sa propre revue et sa propre base de données de recherche, et exerce une influence dans toute l'Europe et les États-Unis. Par ailleurs, certains journaux académiques sont également de très bonnes sources pour la documentation, et davantage de recherches pionnières y sont publiées. Un exemple est celui de *Game Studies*, qui a été créé en juillet 2001. Il s'agit d'une revue universitaire internationale sur l'étude des jeux informatiques. La mission de la revue est d'explorer la diversité et la richesse de jeux, de fournir une plateforme pour l'échange d'idées et de théories scientifiques évaluées par les pairs parmi les universitaires du monde entier et de fournir un débouché pour la publication scientifique dans le domaine des études sur les jeux. Un autre exemple est celui de *Games and*

Culture, Simulation & Gaming, qui sont tous des revues de ce type. En consultant et en classant les articles de ces revues, j'ai pu faire le tri dans les genres actuels d'études sur les jeux, et parcourir certains des articles qui m'ont le plus éclairé.

La troisième principale source d'informations est mon parcours académique et mes expériences personnelles en tant que joueuse. En particulier en dehors des cours de ma spécialité en communication, j'ai suivi un cours nommé « Jeux, expériences et interactions » (DEJ 6003), à l'École de Design de l'Université de Montréal. De plus, en 2019, j'ai effectué un stage au sein de la société chinoise de jeux vidéo *Perfect World Group*, où je me suis concentrée sur les études de comportement des joueurs de jeux vidéo et sur les études de marché des jeux vidéo au niveau mondial. Les connaissances que j'ai acquises au cours de ce stage étaient principalement empiriques, comme par exemple comment collecter les nouvelles liées au domaine des jeux vidéo, comment trouver les dernières données publiques, connaître les principaux studios de jeux vidéo et les tendances de développement dans le marché mondial actuel, etc. Certaines de ces connaissances acquises ne sont pas directement applicables à la recherche universitaire, car elles sont relativement nouvelles et donc manquent de recul, mais elles ont contribué à la détermination du thème choisi pour ce mémoire.

2.1. Littérature savante sur les jeux vidéo

2.1.1. Grands courants

Le premier programme d'études supérieures sur les jeux vidéo a été créé en 1998 à Abertay University en Angleterre. Trois ans plus tard, dans l'introduction de la première revue de *Game Studies*, Espen Arseth, un des pères fondateurs du domaine des études sur les jeux vidéo, annonce que l'année 2001 « can be seen as the Year One of Computer Game Studies as an emerging, viable, international, academic field » (Arseth, 2001, p. 2). En effet, les études sur les jeux vidéo peuvent désormais être considérées comme un champ à part entière. Actuellement, la recherche sur les jeux est dispersée entre diverses disciplines et il n'existe pas une méthodologie ou une approche acceptée par tout le monde. Comme le souligne Lawley (2017, p. 2) : « The relative youth of the field of game design and development has resulted in most schools developing their curricula independently, without an agreed-upon set of curricular principles » (McGill, 2010).

Néanmoins, la recherche dans la communauté universitaire s'est progressivement divisée en plusieurs grandes directions. Selon Arseth (2001), il existe trois courants importants : les écoles techniques qui visent à étudier les jeux du point de vue du matériel et des logiciels, des sciences et des technologies ; les écoles de sciences humaines qui étudient la nature des jeux du point de vue des sciences humaines ; ainsi que les études sur les joueurs, ayant pour objet principal les joueurs, surtout en sciences sociales.

Il existe une autre façon de diviser les axes de recherche, proposée toujours par Arseth (2001). Cet auteur a divisé l'étude des jeux en trois écoles selon leurs méthodes et leur nature : la narratologie (qui considère les jeux comme des éléments narratifs), la ludologie (qui considère les jeux comme des éléments interactifs) et la ludo-herméneutique (qui considère les jeux comme un moyen interactif de donner du sens). La troisième école est une nouvelle branche qui n'a vu le jour qu'il y a vingt ans, et une grande partie des recherches de ce courant est encore en cours de construction (Arseth, 2001), malgré les efforts des organisations telles que l'*International Game Developers Association* (IGDA) qui tendent de produire et diffuser des suggestions de cadres curriculaires pour les programmes.

2.1.2. Ouvrages fondamentaux sur le jeu vidéo

Après avoir identifié les différents courants et branches de l'étude des jeux, je souhaite ici présenter brièvement quelques ouvrages importants.

Les premiers travaux à être introduits sont ceux de pionniers. *Homo Ludens : A Study of the Play Element in Culture* (Gillin et Huizinga, 1951) et *Videogames* (Newman, 2013) sont les premiers travaux dans l'étude des jeux. Le premier, étonnamment, a été publié en 1938, et les jeux présentés dans le livre ne sont pas des jeux vidéo, mais des jeux au sens large (Huizinga, 1938). L'auteur d'origine néerlandaise Johan Huizinga, lui-même historien de la culture, soutient que les jeux ont nourri la civilisation humaine et réfute à la base la théorie du jeu et la dichotomie entre jeu et sérieux. Le deuxième livre fondateur, *Videogames* publié par James Newman, examine plusieurs questions importantes et y apporte ses propres réponses : qu'est-ce que les jeux vidéo ? Pourquoi les étudier ? Sont-ils bons ou mauvais ? (2013). En outre, ce livre fournit une introduction préliminaire à l'histoire des jeux, de l'industrie du jeu et à la structure narrative de base des jeux. En raison de sa publication précoce, les théories de ce livre peuvent sembler superficielles

aujourd'hui, mais à l'époque, elles ont joué un rôle important dans la construction d'un cadre intellectuel pour les générations futures.

Un grand nombre de chercheurs actifs dans le domaine des études des jeux faisaient eux-mêmes partie du domaine des études de communication avant que les études des jeux ne deviennent une discipline à part entière. L'ouvrage du chercheur canadien Marshall McLuhan, *Understanding media*, est un incontournable dans le domaine de l'étude des jeux. Dans ce livre, il soutient notamment qu'une personne ou une société sans jeux est dans un coma ambulatoire et sans esprit : sans les jeux comme art populaire, les gens ressemblent souvent à des automates sans esprit (McLuhan, 1965). *The Medium of the Video Game* est un livre de Mark J. P. Wolf, publié en 2001. Dans ce livre, l'auteur souligne pour la première fois que nous devrions séparer les *Gamer Studies* des *Film Studies* et l'étudier dans le cadre des études médiatiques (Wolf, 2001).

Mais les études portant sur la communication ne sont pas la seule façon d'étudier les jeux. *The Video Game Theory Reader* (Wolf et Perron, 2003) et *The Video Game Theory Reader 2* (Perron et Wolf, 2008), d'autre part, sont des ouvrages qui examinent les narrations de jeux. Les ouvrages les plus influents sur l'impact social des jeux et les études sur les joueurs sont *Play Between Worlds* (Taylor, 2009), *From Barbie to Mortal Kombat* (Cassell et Jenkins, 1998) et *Impure Play* (Orleans, 2012). Les trois livres traitent respectivement des questions sociales pour les joueurs, des questions de genre dans les jeux et de la violence dans les jeux (Delamere, 2006).

Les travaux ci-dessus couvrent essentiellement diverses compréhensions des jeux dans le monde universitaire. Cependant, pour en revenir aux jeux vidéo eux-mêmes, quels sont les sujets les plus centraux de la recherche sur les jeux vidéo à l'heure actuelle ? Les différents courants peuvent donner des réponses différentes, mais nous pouvons résumer quelques orientations relativement populaires selon le cadre des cours proposés par différentes universités : *Critical Game Studies*, *Games and Society*, *Game Design*, *Game Programming*, *Visual Design*, *Audio Design*, *Interactive Storytelling*, *Game Production* et *Business of Gaming* (McGill, 2010).

2.2. Genre et jeux vidéo

2.2.1. Littérature savante sur le genre et les jeux vidéo

Puisque dans cette étude nous allons nous pencher sur un certain jeu vidéo conçu spécifiquement pour les femmes, il semble nécessaire d'introduire la discussion académique actuelle sur la relation entre le genre et les jeux vidéo.

En général, la compréhension et la connaissance des jeux mobiles féminins dans les milieux universitaires chinois, européens et anglo-saxons sont légèrement différentes. Quant aux recherches anglo-saxonnes, étant donné que les universitaires anglophones ont été les premiers à étudier les jeux vidéo comme une science et que les réflexions féministes se sont développées, nous pouvons constater une tendance de croisement entre ce qu'on appelle les *Game Studies* (études des jeux) et les *Gender Studies* (études de genre). Plusieurs chercheuses mettent l'accent sur cette interrelation et traitent souvent la question d'une perspective féministe dans les jeux (Jenson et de Castell, 2007 ; Shaw, 2013). L'acte de jouer aux jeux vidéo est également traité comme un fait important dans la socialisation et la formation de l'identité, autrement dit, on étudie comment le jeu vidéo influence la socialisation des joueuses (Shaw, 2010). Par exemple, un article synthétique qui m'a beaucoup inspirée est celui de McLean et Griffiths (2013) intitulé *Female gamers : A thematic analysis of their gaming experience*. Dans cet article, les éléments sociaux du jeu sont mis en évidence : les auteurs collectent les données sur un forum de discussion en ligne consacré aux jeux vidéo et leur analyse thématique suggère que le jeu est un élément clé de l'identité des joueuses, car selon leur échantillon, les femmes discutent entre elles des jeux vidéo dans leur vie. L'étude a conclu que l'attrait des jeux vidéo pour les joueuses était principalement lié au facteur d'engagement social, en termes d'interaction physique et virtuelle avec les personnages et les autres. Comme l'objectif de ce mémoire est d'étudier les images dans les jeux, j'ai choisi une perspective sémiologique pour entreprendre mon analyse. Mais en fait, les *Womens' Games* peuvent également être explorés dans une perspective féministe. Par exemple, on pourrait questionner : les personnages féminins dans ce genre de jeux vidéo, sont-ils dépeints comme plus puissants et importants par rapport aux personnages masculins ? Les personnages féminins, lorsqu'elles sont comprises dans une perspective féministe libérale, bénéficient-elles vraiment de chances égales de participer à la vie sociale et professionnelle (bien sûr ici « la vie » pour indiquer la vie dans l'univers virtuel du jeu vidéo) ? Ou, dans une perspective féministe postmoderne,

pouvons-nous également examiner si les femmes dans les jeux sont considérées comme des individus distincts, et si leurs différences et leur indépendance sont valorisées ?

En ce qui concerne les recherches françaises, surtout pour comprendre les enjeux liés à ce débat du genre dans le monde vidéoludique, il faut certainement mentionner *Genre et jeux vidéo*, l'un des livres qui m'a inspirée le plus pendant la conception et la rédaction de ce mémoire (Lignon, 2015). Publié en 2015, cet ouvrage collectif dirigé par Fanny Lignon est le premier livre français entièrement consacré à la question du genre et des jeux vidéo. J'ai eu l'occasion de trouver cet ouvrage quand je consultais le mémoire de Pascale Thériault (2016), dans lequel elle présente Fanny Lignon comme une chercheuse pionnière du domaine en France. Dans son article *Des jeux vidéo et des adolescents*, Lignon (2013) divise les études féministes dans les jeux vidéo en trois champs de recherche : l'histoire de celles et ceux qui produisent les jeux vidéo, l'histoire de celles et ceux qui les utilisent et l'histoire des représentations masculines et féminines qu'ils mettent en scène. Deux ans plus tard, Lignon dirige la rédaction de *Genre et jeux vidéo* (2015) dans lequel ses idées sont développées et complétées. Ce livre se compose en deux parties : sa première partie intitulée *Jeux : des imaginaires genrés* (p. 17) optent pour une analyse sous l'angle de la production des jeux vidéo, tandis que la deuxième, *Joueuses et joueurs : des usages genrés* (p. 119) se positionnent autour de la réception. À ce titre, l'autrice analyse les dispositifs de mise en scène et de narration qui construisent dans les jeux vidéo le masculin et le féminin, les modalités genrées d'expression et d'identification à l'œuvre dans les relations joueur.se/avatar et les changements introduits par l'avènement des joueuses dans l'univers masculinisé des jeux vidéo (Lignon, 2015).

En outre, étant donné que le jeu que j'étudie provient de Chine, j'aimerais également présenter la grande tendance des études des jeux en Chine. Généralement, les recherches chinoises sur les jeux vidéo sont en retard par rapport à celles de l'Occident : il s'agit d'une conclusion tirée à l'issue de mon exercice de documentation. Avant 2011, les articles universitaires chinois étaient en partie consacrés à la recherche sur la nature addictive des jeux, et le reste était critique sur les effets négatifs des jeux. Un grand nombre d'études qui a vu le jour depuis 2011 a tenté d'utiliser les jeux à des fins éducatives ou pour traiter des troubles psychologiques. À ma connaissance, il n'y a pas de communautés de recherche sur les études des jeux vidéo en Chine, et peu de chercheurs sont spécialisés dans ce domaine. Les articles concernant les jeux vidéo sont principalement des thèses de doctorat et des mémoires de maîtrise, et certaines recherches sont en fait des articles de synthèse.

Certains magazines sur les jeux vidéo, tels que *Popular Software*, ont publié divers articles liés aux jeux, mais la plupart d'entre eux ne sont pas écrits par des chercheurs professionnels. Le style et la forme sont plus proches de la science populaire que de la recherche scientifique, et les articles sont longs, mais pas nécessairement approfondis. En outre, il existe également des livres sur les théories du jeu écrits par certains acteurs du secteur (维科, 2008 ; 赵剑平, 2007), qui contiennent beaucoup d'erreurs et d'omissions dues au manque de base de recherche et ne peuvent être traités que comme une compilation d'informations.

Cependant, ces dernières années, l'énorme potentiel économique de l'industrie des jeux vidéo a conduit le gouvernement à aborder le pouvoir des jeux et à procéder à une série d'ajustements dans l'orientation de la politique et de l'opinion publique. Cette tendance se manifeste de toute évidence par une augmentation soudaine du nombre de publications consacrées aux jeux vidéo. D'autre part, les téléphones intelligents et les tablettes ont également amené de plus en plus de joueurs non traditionnels dans le domaine des jeux. Dans ce contexte, un certain nombre de cabinets de conseil et de sociétés de jeux ont publié un grand nombre d'articles à ce sujet au cours des dernières années (App Annie, 2019 ; DFC Intelligence, 2020), mais principalement avec un contenu pragmatique et non dans le but de provoquer un débat académique.

Comme les jeux mobiles en Chine sont maintenant très commercialisés et que l'industrie de jeux mobile est devenue relativement mature, il existe une multitude de documents et de données consacrés aux jeux mobiles pour femmes. Alors qu'aux États-Unis et en Europe, les cercles universitaires s'intéressent davantage à l'impact et aux origines des jeux en tant que forme de média, les articles universitaires me semblent plutôt théoriques, sans insister particulièrement sur les jeux mobiles pour femmes en tant que catégorie. Ainsi, dans la revue de la littérature des articles en chinois, j'ai trouvé un certain nombre d'articles sur les jeux mobiles pour femmes, tels que celui de Mei Mengdie⁴ (2018) et Yin (2009) que je présenterai plus loin, alors que les documents anglais et français se concentraient davantage sur les jeux sur consoles ou ordinateurs.

En même temps, le rôle des personnages féminins est souvent discuté dans les études sur les jeux vidéo. Il existe des recherches faisant des liens entre l'image des personnages féminins et leurs

⁴ En chinois : 梅梦蝶

rôles dans les jeux vidéo, tels que les recherches de Dietz sur les représentations des femmes dans les jeux (Dietz, 1998) et la recherche de Bertozzi sur les représentations féminines dans les jeux de sports. Selon ces conclusions, les personnages féminins sont généralement soumis ou stupides et véhiculent des valeurs telles que la beauté ou le matérialisme (Bertozzi, 2008).

2.2.2. Littérature savante sur le genre Josei-Muke

Lors de mon exercice de documentation, j'ai pu identifier plusieurs articles synthétiques qui décrivent la situation actuelle et les branches de la recherche sur les Josei-Muke ou *Women's Games* en anglais. Voici une liste des résultats de mes recherches :

Tableau 4 : Résultats des recherches par mot-clé

No.	Mot-clé	Moteur	A ⁵	B ⁶	M'apparaissant pertinents
1	Female game	Google Scholar	3420	58	8
2	games for women		414	5	22
3	womens games		854	27	4
4	girl's game s*girls' games*girls' game		3250	78	3
5	female gamers		2810	92	15
6	female avatar		2250	6	9
7	Otome-Game		80	14	12
8	Josei Muke game*女性向けゲーム*jyoseimuke gemu*		40	5	4
9	romantic video games		5	1	2
10	dating games		690	20	2
11	dating simulators		63	2	2
12	女性向游戏 women's games	CNKI	21	5	3
13	乙女向游戏/乙女游戏 girls games		13	4	3
14	Female gaming	Google Scholar	492	22	22
15	Jeux mobiles		72	-	12
16	Mobile Gaming		23300	-	-

Source : réalisé par l'auteurice

Parmi ces articles trouvés, j'ai choisi ceux qui sont représentatifs ou éclairants à présenter. Il y a avant tout un article de Hyeshin (2009) qui passe en revue des recherches antérieures de ce genre et essaie de donner une réponse aux principales questions soulevées (Hyeshin, 2009). Cet article

⁵ Type A : Nombre d'articles dont le mot-clé trouvé mentionné l'article

⁶ Type B : Nombre d'articles dont le mot-clé trouvé dans le titre

emploie l'exemple des premiers jeux du genre *Angelique et Harukanaru Tokino Naka de 3* afin de traiter la problématique du genre dans l'industrie des jeux vidéo. L'autrice tire la conclusion que les jeux sexospécifiques peuvent être plus que des outils éducatifs pour familiariser les filles avec la technologie ou perpétuer des stéréotypes (Alaszewski et Manthrope, 1995): ils peuvent être une extension significative de la culture féminine dans le domaine du jeu et contribuer au développement de la culture féminine et de la diversification de l'industrie du jeu. Une autre étude éclairante est *Women's Games in the Japanese Market : A Look at Gender and Contemporary Social Trends*, qui résume la tendance sur le marché : croissance des Josei-Muke. Il y a également les ouvrages de Dill-Shackleford (2017) qui met en lumière le développement de l'image des personnages et les valeurs culturelles prônées dans différentes sortes de jeux.

L'étude de Song et Fox (2016) fut également une source d'inspiration pour ce mémoire. En effet, leur travail *Playing for love in a romantic video game : Avatar identification, parasocial relationships, and Chinese women's romantic beliefs* traite la question des jeux vidéo romantiques, les RVG (*Romantic Video Games*), des jeux dans lesquels les joueurs tentent d'entretenir une relation romantique avec un personnage de jeu choisi (également appelés jeux de rencontre ou simulateurs de rencontre). Ils ont mené une enquête en ligne auprès des joueuses chinoises, leur identification à leurs avatars et leurs relations parasociales avec les cibles romantiques qu'elles poursuivent dans le jeu ainsi que leurs croyances sur les relations amoureuses.

Ya Li⁷ (2018), pour sa part, étudie les stratégies de marketing des jeux féminins. En premier lieu, il présente les caractéristiques d'un groupe spécifique (haut niveau d'éducation, entre 18 et 30 ans) de joueuses de jeux sur téléphone portable. En deuxième lieu, le chercheur analyse l'état actuel du marché des jeux mobiles et détermine ce que devrait être le noyau du jeu féminin sur portable. Il a conclu que les jeux mobiles pour femmes devraient comporter certains éléments : la complexité et la difficulté assez basses, les fonctions permettant aux joueuses de s'engager émotionnellement et le *storytelling* plus approfondi, etc. L'article se penche également sur la psychologie et le comportement de consommation des femmes en utilisant une méthode de recherche quantitative et un questionnaire pour résumer la recherche sur les préférences des femmes chinoises en matière

⁷ En chinois : 李涯.

de jeu. En outre, l'article compare les succès des jeux féminins en Chine et aux États-Unis et analyse les similitudes et les différences des deux marchés, considérés comme les marchés les plus importants des jeux mobiles, en matière de revenue et en matière de nombre de joueurs.

Du point de vue de l'interaction identitaire et du contrôle de l'identité dans les jeux, Shanshan Kuang et Mengdie Mei⁸ (2018) étudient les comportements interactifs des jeunes joueuses dans leur expérience de jeu et discutent de la manière dont les comportements interactifs dans les jeux affectent l'identité des joueuses et participent directement à la construction de l'identité de ce groupe. Après avoir analysé et résumé la recherche qualitative par l'observation et après avoir réalisé des entretiens approfondis, les auteurs suggèrent que les joueuses sont moins préoccupées par la compétition et la victoire que les joueurs, et sont plus concernées par l'interaction des membres de la communauté dans les jeux. En interagissant avec les jeux, elles réalisent la redécouverte et la reconnaissance de leurs traits de personnalité intérieurs, des changements émotionnels et des valeurs. Les auteurs suggèrent également que ce sentiment d'identité dans l'espace virtuel de la communauté de jeu en ligne est dû à certaines des activités rituelles du jeu, procurant ainsi un sentiment d'appartenance supplémentaire aux joueuses. Ce sentiment d'oscillation entre le virtuel et le réel offre en quelque sorte un refuge aux joueuses.

Les femmes ont toujours été en marge des joueurs et Liang Weike, Yang Huayan et Liang Weijing⁹(2017) affirment que dans le monde des jeux en ligne, les hommes sont les principaux sujets, tandis que les femmes jouent le rôle de personnages. Autrement dit, elles ont toujours été marginalisées. Les jeux consommés par les femmes sont concentrés sur les plateformes mobiles, avec un accent sur les jeux de puzzle occasionnels et les jeux féminins, principalement pour les joueuses occasionnelles qui passent du temps fragmenté sur ces plateformes. Dans la pratique de la sous-culture du jeu, le corps féminin en tant qu'objet d'attention et de passe-temps masculin n'a pas subi de changement fondamental, qu'il s'agisse d'un personnage féminin dans le jeu, d'un porte-parole du jeu ou d'un rôle féminin dans le jeu. Ce statu quo de la femme comme étant « l'autre » dans le monde du jeu a toujours existé, même sous la tendance de prolifération actuelle des joueuses. En ce qui concerne la conception des jeux, la recherche propose une perspective

⁸ En chinois : 况杉杉, 梅梦蝶

⁹ En chinois : 梁维科, 杨花艳, 梁维静

émotionnelle des jeux pour les joueuses. Pour étudier l'identité des joueuses, Yang Xiaohong et Chen Jingjing¹⁰ (2009) ont étudié l'expérience intérieure réelle des joueuses à travers une étude sur le contact avec les jeux en ligne d'une jeune fille entre ses 15 et ses 17 ans. Ils ont constaté que les femmes accordent plus d'attention à la sélection des rôles dans les jeux en ligne, et que les femmes acquièrent une identité dans l'espace virtuel au cours du processus d'interaction avec les autres joueurs. Libérées des stigmates du monde réel liés à leur sexe et à leur âge, elles peuvent libérer leur individualité dans le monde en ligne. Dans une enquête menée auprès de jeunes joueuses du jeu mobile, Mei Meng Die (2018) ont constaté que les comportements interactifs des jeunes joueuses comprennent l'interaction de contenu et l'interaction interpersonnelle, qui travaillent ensemble pour contribuer à leur identité. Parmi elles, l'interaction de contenu se reflète dans le choix et la culture des personnages de jeu par les joueuses et leur création secondaire de personnages ; l'interaction interpersonnelle se reflète dans les interactions sociales, la coopération et la compétition et l'échange d'objets.

¹⁰ Nom des auteurs en chinois : 杨效宏, 陈京京. Il n'y a pas de version anglaise disponible de ce mémoire.

Chapitre 3 : Problématique

Quand il s'agit de la problématique concrète, c'est le problème de l'image qui m'intéresse le plus parmi toutes les possibilités telles qu'étudier le mécanisme de jouer ou les moyens de promotion.

Je voudrais savoir quelles sont les images typiques des personnages (protagoniste et les hommes faisant l'objet d'une quête amoureuse) dans les jeux du genre Josei-Muke sur mobile, et comment ces images sont caractérisées. Pour ce faire, le mémoire va analyser *Mr. Love Queen's Choice*.

3.1. Enjeux

Lorsqu'on s'engage dans un jeu vidéo, on est intégré dans un paysage virtuel où nos façons d'agir sont encadrées selon les règles créées par les designers de jeu (Corliss, 2011). Autrement dit, un joueur ou une joueuse doit agir dans le cadre conçu pour structurer les expériences dans cet espace. Je partage donc le point de vue de Corliss (2011), qui souligne qu'étudier le jeu est une très bonne manière pour comprendre la façon de voir le monde d'un joueur ou d'une joueuse : « by understanding how people play games [...] we can begin to look at how people make sense of their world through games » (p. 8). C'est la raison principale pour laquelle j'ai choisi d'étudier le sujet des jeux vidéo sous une perspective communicationnelle.

Comme mentionné dans le chapitre précédent sur la recension des écrits, il existe de nombreuses branches d'études sur les jeux vidéo. Alors, pourquoi me concentrer spécifiquement sur l'image des personnages et n'aborder que le genre de *Women's Games* ? En effet, on a très souvent l'impression que dans l'univers du jeu vidéo, il existe une tendance d'objectification et de sexualisation des personnages féminins et une tendance à négliger les besoins des joueuses (Dill-Shackleford, 2017). Les représentations sexualisées et genrées des personnages féminins de jeux vidéo peuvent avoir une incidence sur les comportements des joueu-r-ses. Cependant, dans le genre Josei-Muke, un genre conçu pour le public de joueuses, il est possible que tout cela fonctionne différemment (Hyeshin, 2009). Pour moi, cette particularité est précieuse et a donc la valeur d'être étudiée. Les médias de masse, dont les jeux vidéo, auraient le potentiel d'influencer plusieurs normes sociales, incluant l'estime de soi et l'image corporelle (Bessenoff, 2006), l'identité de genre (Shaw, 2010) et les comportements sexuels. De plus, selon Dill-Shackleford (2005), dû à leur nature interactive et répétitive, les jeux vidéo pourraient avoir un potentiel d'influence encore

plus grand que d'autres formes de médias. Funk et Buchman (1996) ont par exemple remarqué que plus une fille passe du temps à jouer à un jeu vidéo, qui présente des personnages sexualisés, moins son estime de soi sera grande. Posovac (1998) soutient, quant à lui, que les médias qui diffusent des images de corps sexualisés ont un impact sur la société, incitant à atteindre des objectifs corporels presque irréalisables. Selon ces études, les médias de masse jouent un rôle dans la socialisation des individus et peuvent leur faire adopter des comportements genrés.

Dans ce contexte, mon étude trouve sa pertinence de trois manières. Premièrement, ce mémoire a du sens pour moi-même, qui est à la fois une grande fan de jeux conçus pour femmes et une future professionnelle de l'industrie. Deuxièmement, pour l'industrie du jeu vidéo sur mobile, puisque les joueuses deviennent une clientèle autant voire plus importante que les joueurs masculins, il est temps de traiter ce genre spécifique comme une sous-catégorie importante. Troisièmement, pour la société culturelle dans laquelle les jeux mobiles sont considérés comme un nouveau moyen de communication omniprésent dans la vie informatique, une étude traitant ce genre dans la perspective communicationnelle pourrait probablement contribuer aux éventuelles réflexions à propos du féminisme (Enevold, 2016), de l'égalité entre les sexes ou bien au consumérisme.

Je voudrais aussi davantage justifier le choix d'étudier un jeu mobile de type Josei-Muke en l'expliquant depuis deux dimensions :

1. **Il existe toutes sortes de jeux vidéo sur différents supports, pourquoi étudier les jeux mobiles, mais pas les autres ?** La raison n'est pas difficile à comprendre : comme ce que l'on pourrait constater à travers les données présentées au premier chapitre, l'utilisation des téléphones mobiles devient de nos jours un phénomène important dans la vie culturelle des gens. En effet, avec la généralisation de ces dispositifs, il y a une tendance d'industrialisation des jeux sur mobile, qui en fait un objet intéressant. En plus, elle reste un phénomène nouveau par rapport aux jeux de consoles et les jeux sur PC, le sujet a donc de l'originalité.
2. **Pourquoi est-il important d'étudier le Josei-Muke au lieu des autres genres ?** Je suis une joueuse moi-même, ce qui influence donc ma perspective. Pour l'industrie, les joueuses génèrent des revenus très importants et il y a des jeux pour femmes qui ont un grand succès ces dernières années. Il est ainsi important pour les joueuses de connaître leur position dans le monde de jeux mobiles.

3.2. Questions de recherche et hypothèses

Depuis cette problématisation, je propose d'aborder ma recherche à partir de cette question centrale : ***Quelles sont les images typiques des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke ?***

Ma recherche abordera le jeu *Mr. Love, Queen's Choice* comme cas typique d'un jeu mobile Josei-Muke, et s'articulera autour de trois questions spécifiques :

- 1) Quelles images des personnages ont été façonnées ?
- 2) De quelles façons ?
- 3) Quelles sont les valeurs prônées par ces images ?

L'objectif de la recherche est donc de comprendre la logique derrière le design des personnages de ce genre de jeu et de saisir l'aspect problématique dans ce genre. Avant de commencer mes recherches, sur la base de mon expérience personnelle du jeu, j'ai posé comme hypothèse que le but de ces jeux était principalement d'attirer les joueuses. J'ai donc supposé des réponses à chacune des questions précédentes :

- 1) **Quelles images des personnages ont été démontrées ?** Dans ces jeux, les personnages sont conçus pour être beaux, forts et positifs, c'est-à-dire qu'on ne présente pas les perspectives sombres ou négatives de leur personnalité ;
- 2) **De quelles façons ?** Cette perfection se reflète dans chaque aspect de la conception du jeu : qu'il s'agisse de l'apparence du personnage, de sa voix, de son histoire ou de sa façon de parler ;
- 3) **Quelles sont les valeurs prônées par ces images ?** Le but ultime de cette conception est de créer une expérience romantique idéale.

Ensuite, je vérifierai si ces hypothèses sont vraies et les résumerai dans une analyse basée sur les théories sémiotiques et mythologiques par le biais de méthodes de recherche textuelle.

Voici un tableau (voir tableau 5) qui montre mes questions de recherche et des hypothèses.

Tableau 5 : Synthèses des questions de recherche et des hypothèses

	Questions	Hypothèses
Problématique	Quelles sont les images typiques des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke ?	Image parfaite ; Chaque aspect de la conception du jeu, notamment les textes et images.
1^{re} question de recherche	Quelles images ont été montrées ?	Belle, forte et positive.
2^e question de recherche	De quelles façons ?	Chaque aspect de la conception du jeu.
3^e question de recherche	Quelles sont les valeurs prônées par cette image ?	Expérience romantique idéale.

Source : réalisé par l'auteurice

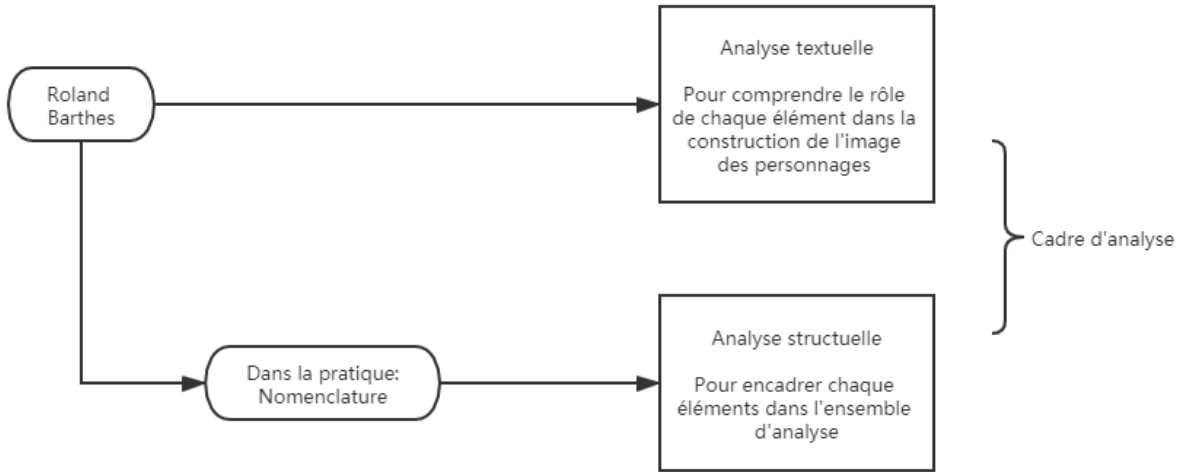
Chapitre 4 : Cadre d'analyse et méthodologie

Dans ce chapitre, je présente les fondements théoriques de mon étude et je détaille les méthodes de recherche établies et appliquées en fonction de ces fondements théoriques et des recherches précédentes.

Les jeux vidéo, en tant que nouvelle forme de média, font toujours l'objet d'un débat dans le monde universitaire quant aux méthodes à utiliser pour les étudier. J'ai déjà présenté certains de ces débats dans la section consacrée à la revue de la littérature. Parmi les nombreux débats, Carr a suggéré que : « Neither structural nor textual factors will fully determine meaning, but they are aspects of the cycle through which meaning is produced during play » (Carr, 2009, p. 1). À cette fin, il réinterprète le sens de l'analyse textuelle et la combine avec l'analyse structurelle pour créer un nouveau mode de pensée. En utilisant cette approche intégrée, il analyse le contenu d'un jeu d'horreur japonais et démontre la rationalité et la faisabilité de cette méthodologie.

J'adopte une méthode similaire dans ce mémoire. Dans ce chapitre, je vais réinterpréter certains concepts académiques traditionnels dans le contexte des études sur les jeux vidéo et essayer de les combiner pour former une méthodologie de recherche applicable à ma problématique : **Quelles sont les images typiques des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke ?** Le schéma suivant (Figure 5) est une brève introduction à la méthodologie et à la structure théorique : étant donné que l'analyse textuelle à elle seule ne suffit pas à expliquer un média complexe comme les jeux vidéo (Carr, 2009), je m'appuierai sur la théorie de Roland Barthes, complétée par l'analyse structurelle qui est souvent appliquée dans l'étude des valeurs des jeux (Belman, 2014).

Figure 5 : Structure d'analyse



Source : réalisé par l'auteurice

4.1. Cadre théorique : analyse textuelle

4.1.1. Notion de l'image chez Barthes

Comme j'étudie l'image des personnages, j'aimerais revoir la définition de l'image, notamment la notion d'image selon Roland Barthes. En ce faisant, on comprend mieux pourquoi et comment étudier l'image des personnages dans ce genre du jeu vidéo.

On pourrait commencer à partir de la définition du mot dans le dictionnaire. En chinois, le mot image (形象, en pinyin : XingXiang) est utilisé à la fois comme adjectif et comme nom (Weber, 2015). Utilisé comme adjectif, le terme signifie réaliste et figurative, lorsque quelque chose est « XingXiang », c'est pour dire qu'il est réaliste ; lorsqu'il est utilisé comme nom, ce mot a deux significations : premièrement, une forme ou un geste spécifique ; deuxièmement, une illustration vivante et spécifique de la vie, se référant généralement à l'apparence et aux traits de caractère des personnages d'une œuvre littéraire (陆费逵, 2019). En français, dans le dictionnaire Larousse, le terme est défini comme un « aspect sous lequel quelqu'un ou quelque chose apparaît à quelqu'un, manière dont il le voit et le présente à autrui » (Larousse, 2020). Il est donc raisonnable de conclure que dans ces deux langues, le terme a une représentation mentale et iconique. En plus, les sociétés religieuses ont de nombreuses références et normes en matière d'images. En Occident, on peut trouver cette phrase dans la Bible, qui utilise le terme pour décrire la relation entre Dieu et

l'Homme : « Oui, Dieu a créé l'homme incorruptible, il en a fait une image de sa propre nature » (Ancien Testament, Livre de la Sagesse II, 23). Dans le bouddhisme du monde oriental, l'image (en sanskrit : dharmas) est un concept important lié à la conscience (Gethin, 2005), car l'image des dharmas se compose à la fois de l'apparence physique (essence) et de l'apparence significative (signification). Comme on peut le voir, la question de l'image n'est pas seulement une question théorique importante, mais aussi un guide pratique important pour la vie réelle dans le contexte du paysage médiatique contemporain.

Du point de vue académique, il y a des débats autour de ce mot, mais je prends ici une définition fortement liée à la signification et à l'idéologie. Le célèbre article *Rhétorique de l'image* de Roland Barthes traite d'images visuelles spécifiques et *l'Iconologie (Iconology)* de Mitchell (1986) est sous-titrée image-texte-idéologie¹¹, dans lequel l'image est définie comme englobant le sens large de l'imagerie, des images mentales, des figures, etc. En plus, la distinction entre image (en anglais : *image*) et figure (en anglais : *picture*) est également élaborée dans ces œuvres¹². Il ressort ainsi clairement que le mot image a une riche connotation, tant dans le domaine de la science que de la religion, en Orient et en Occident, en chinois et en français. L'image est devenue un élément tellement important de la vie des gens dans le contexte de la médiation que les individus, les institutions et les organisations, les villes et les pays y sont impliqués. Plus spécifiquement, quand il s'agit de la définition du mot « image » qu'on emploie dans ce mémoire, il faut surtout porter attention à la façon dont Barthes analyse ce terme. Il a avant tout souligné qu'étymologiquement le mot vient d'un terme latin signifiant « imitation » en écrivant :

« Selon une étymologie ancienne, le mot image devrait être rattaché à la racine de *imitari* [...] l'image est re-présentation, c'est-à-dire en définitive résurrection, et l'on sait que l'intelligible est réputé antipathique au vécu [...] si l'image est d'une certaine façon limite du sens, c'est à une véritable ontologie de la signification qu'elle permet de revenir. » (Barthes, 1964, p. 40).

¹¹ Ce livre étend le champ de l'iconologie d'Erwin Panofsky jusqu'au domaine socio-politique.

¹² Elle se résume en trois points : une image est une abstraction conceptuelle d'une figure, alors qu'une figure est une concrétisation d'une image. Une image en art ou en littérature est créée à partir d'un objet concret, mais est perçue de manière différente selon la perception mentale et l'imagination du lecteur (Mitchell, 1986).

Basée sur cette explication du terme, sa théorie a répondu à deux questions importantes : les images peuvent-elles vraiment fonctionner comme des véhicules de sens étant donné qu'elles sont essentiellement des imitations (il les appelle aussi des « représentations analogiques directes ») des autres choses ? Constituent-elles réellement une langue, et si c'est le cas, comment la signification fonctionne-t-elle dans cette langue ? Grâce à ces questionnements, on voit que Barthes a pu faire un lien entre les images, les significations et les valeurs. C'est sur cette base que je préfère discuter du cas de jeu vidéo dans le cadre de Barthes. Selon lui, il existe deux sortes d'images : la photographie et les autres images. La photographie est pour lui les « messages non connotés », qui ne contiennent souvent pas de symboles. Tandis que les autres images sont souvent des « messages connotés », qui véhiculent certaines significations et idéologies. J'explique davantage la différence entre ces deux catégories dans la section 4.1.2 suivante.

Dans ce mémoire, l'objectif est de comprendre l'image des personnages dans le jeu *Mr. Love : Queen's Choice*. D'après Barthes, les autres formes d'images autres que la photographie sont souvent des messages connotés (1964). C'est aussi le cas pour les images dans un jeu vidéo. Quant à l'image des personnages, cette notion peut être abordée tour à tour 3 niveaux des relations. J'ai trouvé un exemple (路善全, 2002) fait par Shanquan Lu (en chinois : 路善全) dans son analyse de personnages Fang Hongjian de *Fortress Besieged* (Chung-shu et al., 1982) :

- 1^{er} niveau — le plus superficiel : présentation textuelle et médiatique. En ce sens, l'image d'un personnage se concrétise comme une sorte d'image visuelle, ou il peut s'agir d'une description textuelle. Lorsque l'image est présentée comme une visualisation, elle devient une présence médiatique concrète sous forme de dessin, photographie, film, réflexion, etc. Ainsi, les études textuelles nécessitent souvent un grand nombre de supports visuels spécifiques comme objets textuels. Les images, les graphiques, les apparences et les portraits sont toujours un côté de l'image, et non l'ensemble. Toute image doit être exprimée par des symboles concrets et communiquée par le biais du média.
- 2^e niveau — le niveau approfondi : l'image mentale formée par la projection et la perception de l'image. C'est l'accumulation d'impressions de l'image dans l'esprit du récepteur. Chaque impression donne lieu à une sorte de projection d'image mentale. Cette image mentale est souvent dynamique et peu fiable, mais ce manque de fiabilité

n'est pas la même chose qu'une erreur. Comme une image abstraite est elle-même construite à partir de diverses facettes, toute acceptation de l'image est donc un stéréotype symbolique et partial. Ces différents stéréotypes reflètent souvent dans leur totalité l'apparence d'une image.

- 3^e niveau — le niveau englobant : Le sujet de l'image. Le sujet de l'image est généralement une entité, c'est-à-dire le propriétaire et l'émetteur de cette image. Mais le sujet de l'image n'est pas la vérité derrière l'image. Par exemple, l'image de marque de Coca-Cola est une série d'impressions constituées de logos, de couleurs, de publicités et de porte-parole de la marque, alors que le sujet est la société Coca-Cola. Ces usines ou sites de production de la société Coca-Cola ne sont pas la vérité derrière l'image de Coca-Cola, mais seulement l'original sur lequel le symbole de l'image a été basé. L'objet d'origine n'est que le lieu où le symbole est temporairement hébergé, et non la nature entière de l'objet d'origine.

4.1.2. Analyse textuelle d'un jeu vidéo

Pour ce mémoire, comme mentionné précédemment, je vais fonder le cadre théorique sur les théories de Barthes, qui a proposé non seulement de comprendre le sujet d'un point de vue structurel, mais aussi d'une perspective textuelle. Pour mon analyse d'un jeu vidéo ou de l'image de ces personnages, l'analyse structurelle concerne la conception et la forme du jeu, tandis que l'analyse textuelle se rapporte à la signification et au jeu tel qu'il est actualisé dans le *gameplay* (la façon de jouer). Dans cette section, je donnerai d'abord une définition de l'analyse textuelle, puis expliquerai l'application de l'analyse textuelle dans les études sur les jeux. Enfin je préciserai comment, dans ce mémoire, je perçois la signification de l'analyse textuelle et de l'analyse structurelle et comment j'applique les deux méthodes ensemble, en me basant sur la théorie de Roland Barthes.

Définition de l'analyse textuelle

Le terme « analyse textuelle » a été inventé par Servais Etienne (1935), professeur d'histoire à l'Université de Liège. Pour lui :

Il s'agissait tout simplement d'entraîner ses élèves à l'exercice exigeant d'une lecture attentive. L'essentiel de ses réflexions théoriques portait sur les raisons qu'il y avait, à ses yeux, de ne pas pratiquer inconsidérément l'histoire littéraire, non sur les difficultés de principe qu'il peut y avoir à lire un texte (Delbouille, 1972).

Il décrivait cette méthode comme suit :

Il ne s'agit pas d'expliquer l'idée de l'écrivain : c'est lui qui est là pour cela ; Si l'on n'est pas décidé à sympathiser avec lui aussi longtemps qu'il est possible, inutile d'essayer ; il faut se laisser aller naïvement à la suite des mots : c'est difficile et indispensable ; Mais le but n'est pas de noter la réaction du lecteur ; encore moins d'oublier cette réaction, sans laquelle le fait littéraire n'existe pas ; le but est de rendre compte des moyens du texte. (Etienne, 1965, p. 10)

Le terme texte est généralement associé au mot écrit, car la pratique de l'analyse textuelle a une forte tradition dans les sciences humaines. L'expression a toujours été présente dans la lecture et l'écriture. Adam (2017) résume les ressources théoriques de l'analyse textuelle. Celles-ci proviennent de l'herméneutique et de l'humanisme, et il existe plusieurs orientations de recherche différentes, comme celles qui abondent dans la critique littéraire anglo-américaine : la méthode *New Criticism*, l'analyse sémiotique représentée par Roland Barthes, l'analyse narrative axée sur l'analyse des histoires et l'analyse de la perspective narrative, l'intertextualité qui prend en compte l'environnement micro-social et la déconstruction micro-textuelle, l'analyse de la théorie du dialogue ainsi que la déconstructionnisme de Derrida (Adam, 2017). Comme le montrent ces ressources théoriques, l'analyse textuelle s'applique davantage aux études qui privilégient la littérature et le récit. J'énumère donc les tendances ci-dessus simplement pour expliquer que l'analyse textuelle a un large éventail de significations et est couramment utilisée par différentes écoles de pensée ; dans ce mémoire, je me réfère à l'analyse textuelle principalement basée sur l'approche de Roland Barthes.

Dans la pratique, cependant, les chercheurs emploient la méthode d'analyse textuelle pour étudier également les paratextes, c'est-à-dire « l'ensemble de pratiques et de discours (Genette et al, 1997, p. 8) » qui émanent de l'auteur ou de l'éditeur, à la fois dans le texte (titre, illustrations, couverture, etc.) et à l'extérieur (publicités, entretiens, etc.) (Genette et al., 1997). La définition d'un texte peut ainsi être étendue à beaucoup d'autres domaines autres que la littérature, et toute une série d'œuvres peuvent faire l'objet d'une étude textuelle : des textes littéraires tels que les romans, les textes philosophiques ou les documents historiques, aux textes non littéraires ou même des objets non textuels tels que les films ou les peintures, en passant par les événements sportifs ou les émissions. Dans son livre *Mythologies*, Barthes (1970) fournit des exemples, aujourd'hui classiques, de la manière dont le concept de texte peut être appliqué à des activités et à des œuvres qui peuvent également être une forme d'expression humaine. Les essais inclus dans le livre

explorent le statut culturel d'objets tels que le vin et les détergents, ainsi que des activités telles que la lutte professionnelle et le *striptease*.

Les commentaires textuels peuvent également prendre de nombreuses formes, comme une analyse très systématique qui permet de développer des concepts théoriques particuliers. Par exemple, Gérard Genette (1997) dans une analyse du roman en plusieurs volumes de Proust, *À la recherche du temps Perdu*, établit un cadre conceptuel pour comprendre la structure générale du discours narratif. Une forme très différente d'analyse textuelle peut également tirer parti des propriétés des médias numériques pour créer des essais multimédias de forme libre, comme dans l'essai de Peter Donaldson (1994) sur *La Tempête* de Shakespeare, qui invite le lecteur à explorer pour faire comprendre la nature complexe, et ce, à plusieurs niveaux, de la pièce et de l'une de ses adaptations cinématographiques.

Analyses textuelles des jeux vidéo

Comme je l'ai présenté dans la partie précédente, l'analyse textuelle est donc une méthode de recherche puissante pour explorer la nature du contenu des messages. C'est aussi l'une des méthodes les plus utilisées par les chercheurs en études culturelles ces dernières années. Mais quant aux jeux vidéo, les chercheurs tels que Salen and Zimmerman (2004) ont souligné qu'il faut considérer chaque jeu vidéo comme un système complet, dont chaque partie du système est interconnectée pour former un tout complexe. Il est donc raisonnable de supposer que le contenu et chaque aspect du jeu peuvent être utilisés comme objet d'étude pour l'analyse textuelle et ensuite inscrits dans le système structurel du jeu.

Dans les études de jeux, il y a déjà beaucoup de recherches dont la méthodologie a recours à l'analyse textuelle. Par exemple, les études de Eugene F. Provenzo (1991) analysent les pochettes et l'emballage de 47 jeux de Nintendo. Dans ces études, l'auteur analyse les éléments et les images sur ces emballages et arrive à conclure que les femmes sont opprimées, car elles sont en minorité et objectifiées, contrairement aux hommes. Comme les jeux ont un sens (*meaning*), nous pouvons les étudier en tant que produit culturel, tout comme le démontre Fernández-Vara (2014) dans son ouvrage *Introduction to Game Analysis*. Leur signification culturelle peut être dérivée du contexte du jeu : qui joue, pourquoi et comment, et comment la pratique du jeu est liée à d'autres activités et pratiques socioculturelles. Le jeu significatif découle également de l'interaction du joueur avec les systèmes de jeu et les représentations. Ainsi, lorsque nous analysons le jeu, nous étudions la

signification à l'intérieur du jeu (jeu significatif) et la signification autour de lui (signification culturelle). Le texte n'est pas seulement limité à l'œuvre elle-même, mais aussi au lieu et à la personne qui l'interprète.

Mais il faut aussi connaître la particularité d'un jeu en tant que forme d'expression. Lorsqu'il s'agit d'apporter des méthodes et des approches littéraires, cinématographiques ou de communication aux jeux, une question difficile se pose : les jeux peuvent-ils vraiment être compris comme une nouvelle forme de média ?

Dans l'un des premiers livres dans le domaine de l'étude des jeux, *The Medium of the Video Game*, de Mark J. P. Wolf, le mot « medium » semble suggérer que le jeu contient des messages à transférer. Les jeux sont un moyen d'expression, mais ils ne sont pas un moyen de communication traditionnel dans lequel le concepteur raconte des informations au joueur. En d'autres termes, les transferts d'informations ne restent pas bilatéraux comme via les autres médias. Les joueurs sont une partie nécessaire du texte d'un jeu, et il est difficile d'en trouver un sans leur contribution, car un jeu ne serait pas un texte complet sans que les joueurs interprètent ses règles et interagissent avec elles. Lorsque nous étudions les jeux, nous examinons comment les joueurs interagissent avec le « texte » à différents niveaux : comment ils comprennent les règles, comment ils les suivent ou les enfreignent, comment ils se fixent des objectifs, comment ils interagissent avec les autres, etc. Les joueurs peuvent également communiquer et se connecter par le biais de jeux ; après tout, la plupart des jeux non informatiques sont des activités sociales. Certains comprennent des réponses aux concepteurs, comme les jeux de rôle sur table où les joueurs peuvent parler directement à l'animateur, ou les jeux de cour de récréation où les joueurs peuvent constamment créer, négocier et discuter des règles. Dans d'autres jeux, le cycle de rétroaction peut être plus long, les joueurs publiant sur les forums ce qu'ils aiment ou n'aiment pas d'un jeu. Si les jeux ne sont généralement pas un support à double sens dans lequel les joueurs peuvent répondre aux concepteurs, la participation nécessaire des joueurs et leurs interprétations constituent un cycle qui peut être compris comme un support.

Les jeux vidéo sont donc un étrange support où la communication se fait dans un cycle constant où le joueur comprend le jeu, trouve ce qu'il veut faire et voit ensuite ce qui se passe. Le jeu est un support qui crée la nécessité d'un dialogue entre le jeu et le joueur, et entre les joueurs. Le système du jeu reflète certaines valeurs, et ces valeurs peuvent être l'objet d'interprétation. Je

définis ici la notion de valeur de la manière générale proposée dans le livre *Values at Play* par Mary Flanagan et Helen Nissenbaum que je présenterai plus loin : « Big ideas such as justice, equity, honesty, and cooperation—as well as other kinds of ideas, including violence, exploitation, and greed » (2014, p. 6).

Ainsi, j'ai recours à la théorie de Barthes pour défendre cette méthode d'analyse, et rejoins l'affirmation de Diane Carr dans son article *Textual Analysis, Digital Games, Zombies* (2009) :

Barthes' work on structural analysis, and his later accounts of textual analysis inform this distinction. [...] Structural analysis makes sense in games studies. Consider how useful structural narratology proved to theorists seeking to demonstrate the differences between games and narrative. Barthes' later theories of textuality suggest that the textual analysis of games does not necessarily involve a focus on 'the game itself' as if divorced from considerations of play. (Carr, 2009, p. 2)

L'analyse structurale et l'analyse m'apparaissent donc pertinente pour étudier un jeu vidéo, selon cette affirmation. J'emploie ici l'analyse textuelle pour analyser les images de personnages et les idéologies cachées derrière, et la nomenclature pour intégrer ces éléments dans un cadre, qui mettra en lumière le sujet étudié en tant que « jeu vidéo », et donc les considérations de jouer (*considerations of play*). Enfin, cette combinaison complexe signifie que si on entend étudier un aspect particulier du jeu, il faut d'abord comprendre en profondeur cette partie elle-même par le biais d'une analyse textuelle, et ensuite la replacer dans un contexte et dans une structure complète.

4.1.3. Fondement : de la sémiologie à la mythologie

Roland Barthes est un philosophe, critique littéraire et sémiologue, dont les recherches couvrent un large éventail de domaines. La théorie de Roland Barthes se guide sur deux fondements théoriques : le structuralisme et la linguistique structurale. Sur la base d'études de cas publiées entre 1970 et 1973, le chercheur chinois Qin Haiying (en chinois : 秦海鹰) examine la trajectoire évolutive de la méthode critique de Roland Barthes. Il souligne que la théorie de Roland Barthes est passée de l'analyse structurelle à l'analyse textuelle. Il n'a finalement pas abandonné l'analyse structurelle, mais l'a complétée et étendue par l'analyse textuelle, car, selon Barthes, les deux approches s'appliquent respectivement aux deux pôles ou aux deux attributs du langage — la langue et la parole (秦海鹰, 2008).

Barthes tente de clarifier une terminologie propre à la sémiologie, en extrayant les concepts analytiques généraux du secteur linguistique. On peut donc dire que la théorie de Roland Barthes

est finalement la combinaison de l'analyse structurelle et de l'analyse textuelle. Dans ce mémoire, je me concentrerai sur l'explication de ses théories sur la sémiologie et la mythologie, car ce sont ces deux théories qui m'ont beaucoup inspirée.

Sémiologie de Roland Barthes

D'une part, la sémiologie a été développée au fil des ans et constitue une théorie relativement mature, extrêmement riche en contenu et avec de nombreux cas d'application. Comme l'indique Barthes (1964), l'objet de la sémiotique est la culture dans son ensemble et donc surgit chaque fois que des signes interviennent pour représenter quelque chose d'autre. La sémiologie et la communication sont si étroitement liées qu'elles sont considérées par certains chercheurs comme étant identiques. Par exemple, le chercheur français Pierre Guiraud traite la sémiotique et la communication comme un seul et même objet : il définit la fonction des signes comme la transmission d'idées au moyen de messages. En d'autres termes, il considère que la sémiotique appartient à la communication, et que les éléments constitutifs de la communication s'appliquent également à la sémiotique (Guiraud, 1973).

Barthes divise les éléments de sémiologie en quatre groupes : 1. Langue et Parole ; 2. Signifié et Signifiant ; 3. Syntagme et Système ; 4. Dénotation et Connotation. La langue est un ensemble des conventions nécessaires à la communication et la parole est la partie individuelle du langage (Barthes, 1964). Comme institution sociale, la langue est un système de valeurs qui fonctionne en échangeant des choses dissemblables ou en comparant des choses similaires, tandis que la parole est un acte individuel constitué par les combinaisons et les mécanismes psychophysiques. Chacun de ces deux termes ne tire évidemment sa pleine définition que du procès dialectique qui unit l'un et l'autre : pas de langue sans paroles, et pas de parole en dehors de la langue. Roland Barthes réussit à lier ce concept abstrait aux phénomènes sociaux, notamment aux communications de masse. Par exemple, il considère la presse comme un système de signification autonome et à la fois un système second qui est aussi une langue.

Le signifié et le signifiant sont deux facteurs indispensables du signe. Barthes estime que le signe est composé d'un signifiant et d'un signifié. De plus, Barthes précise que le plan des signifiants constitue le plan d'expression et celui des signifiés le plan de contenu (1964). Tous les objets produits par notre société sont signifiants, alors que le signifié est le concept, le sens ou la

signification du symbole. Il indique en même temps que le signifiant est un médiateur matériel du signifié.

Un autre terme important dans la théorie sémiologique de Roland Barthes (et celle de Saussure auparavant) est la signification. La signification unit le signifiant et le signifié et elle produit finalement le signe. Barthes fait également une distinction entre le système et le syntagme, qui sont, d'après lui, les deux axes du langage. Le premier c'est ce qu'on appelle la chaîne de paroles. Il s'agit d'un enchaînement de signes, ayant pour support l'étendue linéaire et irréversible. Alors que sur le deuxième indique le groupe des unités qui partagent certaines propriétés communes et s'associent dans la mémoire des gens. Ces deux plans engendrent leurs valeurs propres et correspondent à des activités analytiques et mentales différentes, tout en se trouvant dans un rapport très étroit : « le syntagme ne peut avancer que par appels successifs d'unités nouvelles hors du plan systématique » (1964, p. 54). La quatrième distinction sur laquelle se base la théorie de Barthes est celle entre la dénotation et la connotation. Au dire de Barthes, tout système de signification se compose d'un plan d'expression ainsi qu'un plan de contenu, et la relation de ces deux engendrent la signification. Quand le premier système devient le plan d'expression du deuxième, on dira qu'il s'agit d'un système connoté : le premier système est la dénotation et le deuxième la connotation. Lorsque le point d'insertion est le plan de contenu, le deuxième système est appelé le métalangage.

L'essentiel de l'analyse sémiologique est donc de distribuer les faits inventoriés selon chacun de ces axes (1. Langue et Parole ; 2. Signifié et Signifiant ; 3. Syntagme et Système ; 4. Dénotation et Connotation). Il souligne par ailleurs un principe à respecter dans la recherche : le principe de pertinence. Les chercheurs devraient, dès le départ, se focaliser sur une seule perspective et par conséquent n'étudient que les traits qui intéressent ce point de vue, à l'exclusion de tout autre. Il insiste sur l'analyse immanente du texte comme structure fermée : tous les éléments sont donnés à l'intérieur et on ne va pas les chercher ailleurs, par exemple dans les entrevues ou les commentaires. C'est justement ce que je vais faire dans ce mémoire. Dans ce travail, je me concentre sur les images et textes déjà dans le jeu, mais pas les commentaires ou les réactions des joueuses.

Mythologie de Roland Barthes

La mythologie fait partie de la sémiologie, qui est le modèle utilisé pour interpréter les aspects de la culture populaire. En d'autres termes, la mythologie utilise une approche sémiotique pour expliquer la culture populaire.

La *Mythologie* de Roland Barthes est un ouvrage fondamental qui combine avec succès les techniques linguistiques et l'analyse sociologique : la *Mythologie* est ce qu'il appelle son premier texte sémiotique. Il analyse les nombreux éléments associés aux signes visuels : le costume, le théâtre, la télévision, le cinéma, la publicité, la photographie, le voyage, les rituels, la danse, la musique, la logique, la ville, etc., faisant progressivement de la sémiotique une théorie de la perception qui utilise les images visuelles. Pour Barthes, les mythes ne sont pas seulement les vieilles légendes panthéistes. L'idéologie du capitalisme façonne les mythes d'aujourd'hui, c'est la raison pour laquelle il a choisi de nombreux paysages culturels fragmentaires pour son analyse, et ainsi expliquer l'hypocrisie de la vie petite-bourgeoise à travers cette critique. C'est précisément la vérité de la mythologie moderne que Roland Barthes entend révéler.

Roland Barthes considère la nature du mythe comme une relation. Le concept sous-jacent se masque à son tour par un endoctrinement idéologique. Cette mystification/mythologisation occulte le fait lui-même. Et étudier le mythe, c'est voir à travers les éléments en surface jusqu'à la nature de l'histoire.

L'analyse de la mythologie effectuée par Barthes montre que les phénomènes socioculturels d'une certaine classe historique dissimulent leur véritable signification grâce aux moyens techniques de la rhétorique — un système de symboles secondaires, dans lequel l'idéologie de l'auteur du discours puissant est transformée en une causalité naturelle et diffusée aux masses. Les médias agissent comme un puissant propagateur de l'idéologie, qui contourne la porte dérobée de la nature et dissimule la véritable intention du mythe, faisant de celui-ci un processus de naturalisation. Selon Barthes, la communication des nouvelles, la littérature narrative, le cinéma et la télévision, la publicité et les vêtements populaires sont tous des systèmes de signes secondaires basés sur des signes linguistiques.

Pour illustrer pleinement la relation entre le sens, l'image et le discours, Barthes utilise notamment les images publicitaires comme objet d'étude. Parce que dans la publicité, le sens des images est

souvent orienté idéologiquement. La référence des messages publicitaires est construite d'abord par certains attributs du produit, et pour que la référence soit transmise le plus largement possible, les symboles canoniques de la publicité doivent être significatifs et riches. Les symboles canoniques des images deviennent le moyen le plus approprié d'interpréter le sens de la publicité avec leur franchise ou leur exagération, en d'autres termes, les images visuelles de la publicité ont une personnalité distincte. Dans son essai « Rhétorique de l'image », Barthes analyse une publicité pour un produit alimentaire italien de la marque Panzani, montrant un sac de nourriture ouvert, des spaghettis emballés, un pot de sauce tomate italienne, plusieurs tomates, des oignons, du poivre, des champignons, etc. Barthes classe cette image publicitaire en trois types de messages : les messages verbaux, les messages iconiques non codés et les messages iconiques codés. Ces deux derniers sont des messages picturaux, directement liés à la rhétorique visuelle, qui sont classés selon leur code et leur signification symbolique.

En reprenant l'approche de Barthes, on peut considérer que les messages transmis par le jeu se regroupent en trois catégories :

- Les *messages linguistiques*, qui se réfèrent principalement au textuel, qui servent à compléter le visuel. Dans le jeu étudié pour ce mémoire (*Mr. Love : Queen's Choice*), on réfère par exemple à l'introduction des personnages lorsqu'ils apparaissent, la narration textuelle et les dialogues entre personnages et les incitations à la quête.
- Les *messages non connotés* : ces messages ne contiennent souvent pas de symboles. Les matériaux tels que les photographies entrent dans cette catégorie d'informations. Dans les jeux, ce type d'informations n'apparaît que rarement.
- Les *messages connotés* : Les concepts symboliques, la rhétorique et la culture entrent tous dans cette catégorie de messages, tels que les productions cinématographiques et télévisuelles. Dans les jeux, je classe dans cette catégorie tous les messages basés sur des images comme les images de personnages et les objets du jeu.

Cette classification est expliquée ici afin de clarifier la relation entre les différents matériaux au sein du jeu. C'est pour cette raison que je préfère considérer les théories de la sémiotique et de la mythologie comme inspiration pour ce mémoire. En d'autres termes, ces théories jouent davantage le rôle de pilier et de guide général pour cette étude. La prochaine section présentera quant à elle un cadre d'analyse plus spécifique pour aborder mon objet d'étude.

4.2. Analyse structurelle et la nomenclature : le modèle de Belman (2014)

Comme discuté dans la partie précédente, le texte désigne essentiellement une structure d'information composée de certains symboles ou codes symboliques, qui peuvent prendre différentes formes d'expression, telles que linguistique, textuelle, affective, etc. Le texte est produit par une personne particulière et sa sémantique est nécessairement en mesure de refléter la position, les points de vue, les valeurs et les intérêts particuliers de cette personne. Dans la recherche, l'analyse textuelle s'intéresse davantage à la rhétorique, à la narration et à d'autres aspects du texte afin de saisir le sens profond du texte.

Cependant, il nous semble aussi nécessaire d'introduire un modèle d'analyse venant des études de jeux : j'emprunte ici la méthode d'analyse développée à partir de la nomenclature proposée par Jonathan Belman (2014) qui distingue 15 éléments importants véhiculant des valeurs dans un jeu vidéo. Il est à noter qu'il ne s'agit nullement d'une liste exhaustive, le but est d'offrir une structure et une piste aux designers de jeux et aux chercheurs pour qu'ils puissent comprendre comment les valeurs et les significations sont communiquées et transmises dans un jeu vidéo.

En effet, la production de masse industrialisée et la division du travail font en sorte que la conception des produits est un processus indépendant de la production, et font du design une activité relativement indépendante des domaines académiques. C'est dans ce contexte qu'est née la conception de jeux vidéo. Après des décennies d'exploration, certains professionnels et universitaires du jeu se sont rendu compte que le jeu vidéo pourrait véhiculer de diverses valeurs éthiques et politiques. Les gens commençaient à parler des valeurs dans les jeux vidéo, mais il n'y avait pas encore d'idées précises sur la manière dont ces valeurs seraient intégrées. C'est pour combler ces lacunes que grâce au financement de la *National Science Foundation*, Mary Flanagan, Helen Nissenbaum et plusieurs autres chercheurs ont pu débiter en 2005 un projet appelé *Values at Play in Digital Games* (Flanagan et Nissenbaum, 2014). Progressivement, le projet est devenu un sujet théorique important et un guide pratique pour créer un jeu vidéo basé sur les valeurs. Le programme a donc attiré l'attention d'un grand nombre d'universités, d'instituts de recherche et d'initiés de l'industrie. Ainsi, en 2007, un programme de cours a été créé sur le site d'Internet du projet et vise à proposer un cours complet sur les matériaux, les exercices, la bibliographie et les entrevues. Aujourd'hui, c'est Jonathan Belman qui s'occupe de la modification et de l'entretien de ce programme. Pour comprendre le contenu et le sens du projet *Values at Play in Digital Games*,

il faut aller au fond de sa définition. D'abord, rappelons que Belman définit le terme valeur de manière large comme : « Big ideas such as justice, equity, honesty, and cooperation—as well as other kinds of ideas, including violence, exploitation, and greed» (2014, p. 6) . Et dans le projet, le terme *Values* n'indique que les valeurs sociales, éthiques et politiques ; autrement dit, les valeurs culturelles. Il faut également se rendre compte du fait que ces valeurs ne sont pas fixées, comme le dit Belman dans sa recherche *A Study Of Empathetic Play In Serious Games* :

Most contemporary approaches to textuality recognize that both readers and authors contribute to the construction of meaning through a text. To put this idea in the context of the present discussion, though you and I may both be playing Layoff, we could be playing very different games depending on the values, priorities and habits we bring to the experience. (2016, p. 133)

D'autre part, le mot *at play* a un double sens : premièrement pour dire que toutes ces valeurs sont intégrées dans le jeu vidéo ; deuxièmement, *at play* se traduit comme « en action », et ces valeurs ne sont pas figées. La base et le mécanisme de cette théorie sont présentés dans ce livre *Values at Play in Digital Games* (Flanagan et Nissenbaum, 2014).

Le livre pourrait être divisé en deux grandes sections. Dans la première section, c'est-à-dire les trois premiers chapitres du livre, les autrices et auteurs présentent une théorie pour étudier les valeurs dans le jeu vidéo et pour analyser la manière dont elles se forment et s'expriment dans l'univers d'un jeu vidéo. Les autrices et auteurs proposent un système surnommé *semantic architecture*, qui en français signifie une architecture sémantique, composée de 15 éléments du jeu vidéo qui permet d'analyser la manière dont les valeurs sont intégrées dans un jeu (2014, p. 16). C'est un chapitre rédigé par Belman qui attire mon attention : cette architecture sémantique réfère à la linguistique et à la sémiologie. Belman n'a pas cité directement Barthes, mais selon moi, la façon dont il explique son *semantic architecture* est similaire à celle de Barthes pour expliquer les composants de la langue. Ce nom de « *semantic architecture* » est intéressant. D'une part, « *semantic* » est un terme linguistique ; d'autre part, Belman souligne qu'il s'agit de la relation entre les éléments du jeu, tout comme dans la linguistique une combinaison des mots qui génère la signification (*meaning*), appelée également les syntaxes de la langue :

Games embody beliefs from a time and place, provide a sample of what is important to a particular group of makers and players, and offer us a way to understand what ideas and meanings are valuable. These beliefs may be investigated as part of the system on which a game operates. [...] This chapter presents a framework of fifteen elements that together constitute a game's semantic architecture, that is, the way that a game generates meanings.

[...] In general, elements that are considered independently may suggest a variety of meanings and values, but in the context of a game they may guide interpretation toward a limited range of meanings and values (2014, p. 33).

Dans la deuxième section, le livre mobilise la théorie expliquée dans la partie précédente pour proposer un système de conception de jeu vidéo composé de trois étapes : *discovery*, *implementation* et *verification*. La troisième et dernière section du livre est principalement utilisée pour guider le travail de développement du jeu et ne sera pas abordée ici puisque mon étude porte davantage sur le cadre théorique présenté dans la première partie du livre, notamment en ce qui concerne les 15 éléments du jeu. Belman (2014) se concentre donc sur cette question dans le troisième chapitre du livre et désigne les valeurs comme étant « the beliefs that games embody » (p. 34), et en l'interprétant comme les choses jugées importantes pour un groupe spécifique de joueurs et de designers du jeu vidéo. L'auteur propose donc, pour faire ressortir les valeurs dans un jeu vidéo, d'aborder 15 dimensions d'un jeu d'une manière structurée et organisée, puisque le jeu vidéo consiste en un système plus complexe, composé de différents sous-systèmes et que chacun de ces éléments pourrait véhiculer des valeurs que les designers voudraient transmettre. Les valeurs émergent dans un processus de questionnement : on pose des questions vis-à-vis au sens derrière chaque détail et on essaie de répondre à ces questions selon nos observations.

Tableau 6 : 15 analyses d'un jeu vidéo par Belman

No.	Dimensions
1.	Prémices et Narration (<i>Narrative premise and goals</i>)
2.	Personnages (<i>Characters</i>)
3.	Action et Activités (<i>Actions in game</i>)
4.	Choix du joueur (<i>Player choice</i>)
5.	Règles pour l'interaction entre joueurs ou personnage non-joueur (<i>Rules for interaction with other players and nonplayable characters</i>)
6.	Règles pour l'interactivité avec les environnements de jeu (<i>Rules for interaction with the environment</i>)
7.	Angle de vue (<i>Point of view</i>)
8.	Le système et ses composants (<i>Hardware</i>)
9.	Interface (<i>Interface</i>)
10.	Moteur de jeu et les logiciels afférents (<i>Game engine and software</i>)
11.	Contexte (<i>Context of play</i>)
12.	Récompenses (<i>Rewards</i>)
13.	Stratégie (<i>Strategies</i>)
14.	Organisation ou éléments graphiques, système de gestion, etc. (<i>Game maps</i>)

Ce modèle d'analyse nous apparaît très utile pour l'analyse des valeurs dans un jeu vidéo : il est très structuré, ce qui nous permet d'englober plusieurs détails lors de notre analyse. En mobilisant ce cadre d'analyse, nous présumons que tous les éléments sont interconnectés entre eux, ce qui fait du jeu un système de valeurs cohérent et harmonieux. Comme l'auteur le souligne :

Although game elements are analytically distinct, they are not experienced individually by players, who are influenced by the context of the game; these elements tend to be thoroughly intertwined (Belman, 2014, p. 35).

Autrement dit, lors de l'analyse, il faut toujours faire le lien entre ces 15 dimensions. Nous pourrions donc étudier le jeu d'un angle à la fois micro et macro, depuis des perspectives à la fois indépendantes et reliées. Cela dit, premièrement, la signification émerge non pas des éléments individuels, mais des relations entre les éléments. Ce point a été un thème implicite de notre présentation des théories de Barthes, dans les sections précédentes. Nous voyons ces relations entre éléments d'un jeu vidéo comme jouant un rôle similaire à la syntaxe d'un langage, qui, avec d'autres systèmes, nous permet de comprendre comment les mots se combinent pour transmettre du sens à travers les phrases. De même, si nous comprenons la syntaxe des jeux, nous savons comment les éléments se combinent pour transmettre du sens à travers le jeu.

Notons que ce présent travail traite avant tout de la représentation des personnages, mais il faut toujours l'analyser dans le cadre du jeu vidéo en incluant les différentes dimensions et éléments. Comme le souligne Belman (2014) « meaning emerges not from individual elements but from the relationships among elements » (p. 34).

Mais dans ce modèle d'analyse, quelques lacunes s'imposent encore :

- Premièrement, les auteurs n'expliquent pas précisément pourquoi le système sémantique du jeu est composé de 15 éléments. Et l'importance de ces 15 éléments varie-t-elle en fonction des différents types de jeux ? L'auteur n'en parle pas non plus en profondeur.
- Deuxièmement, la théorie mentionne que la valeur est co-construite par le joueur et le concepteur du jeu, mais comment comprendre la façon dont le joueur comprend la valeur dans le jeu ? Et comment vérifier si le joueur accepte activement cette valeur ou s'il fait

semblant de l'accepter et échappe ainsi aux mécanismes disciplinaires du jeu pour obtenir des récompenses ?

- Troisièmement, il manque à cette théorie un ensemble précis de critères de jugement. En s'appuyant sur ces 15 éléments seulement, les chercheurs n'arrivent pas à démanteler le sens complet d'un jeu vidéo.

En d'autres termes, cette théorie proposée par Belman ne fournit qu'un cadre et, pour chaque élément en particulier, nous devons également recourir à d'autres théories de la communication. Mais ce sont ces lacunes qui soulignent l'importance de notre étude : nous allons analyser le jeu pour en fournir un exemple typique et en testant la compatibilité de cette méthode d'analyse avec d'autres théories de communication. La structure de Belman met l'accent sur les analyses des valeurs transmises par le jeu, mais nous permet aussi d'aborder d'autres dimensions abstraites, souvent fortement liées à ces valeurs.

Afin de faciliter la compréhension, je propose de regrouper ces 15 éléments d'analyse en quatre grandes catégories. Comme je l'ai déjà mentionné, parmi ces 15 perspectives, plusieurs concernent le *gameplay* (mot emprunté de l'anglais, pour indiquer les modes de jeu dans un jeu vidéo. Par exemple : le *gameplay* central d'un jeu de *shooting* est de donner des coups de feu aux ennemies) et les autres dimensions, telles que le style d'art et la qualité de musique. Il s'agit d'éléments cruciaux pour un jeu vidéo dans son ensemble et également de dimensions essentielles lorsqu'on construit l'image d'un personnage dans un jeu vidéo. Notre analyse se divise ainsi en quatre parties : l'analyse des éléments fondamentaux et du *gameplay*, la discussion de ses côtés esthétiques et la narration. La classification et la justification spécifiques sont décrites dans le tableau ci-dessous.

Tableau 7 : Les 15 perspectives de Belman (2014) classées en 4 catégories

Grandes Catégories	Perspectives de Belman
Dimensions fondamentales	L'organisation (éléments graphiques, système de gestion, etc.)
	L'angle de vue
	Moteur de jeu et les logiciels afférents
Gameplay	Règles pour l'interaction entre joueurs ou personnage non-joueur
	Règles pour l'interactivité avec les environnements de jeu
	Action
	Choix
	Le système et ses composants
	Contexte de la jouabilité
	Récompenses
	Stratégie
Esthétique	Interface
	Esthétique
Narration	Prémices et objectif
	Personnages

Source : réalisé par l'auteurice, basé sur Belman (2014)

La raison pour laquelle l'organisation, la perspective et le moteur de développement du jeu sont tous inclus dans les dimensions de base est que ce sont les premiers facteurs que les concepteurs prennent en compte lorsqu'ils créent un jeu. Le choix du moteur, la façon dont le jeu est organisé et la perspective leur permettent de travailler sur les graphismes, de créer l'histoire, de concevoir les personnages, etc. La conception d'interfaces et d'autres aspects de la conception esthétique sont liés aux visuels, ils sont donc inclus dans la catégorie de l'esthétique. Quant aux règles d'interaction dans le jeu, aux actions et aux choix que le joueur peut faire, aux sous-systèmes inclus dans le jeu et à la stratégie de jeu du joueur, tous ces éléments sont essentiellement associés au *gameplay* et sont donc classés dans une même catégorie. La narration du jeu, en revanche, est relativement facile à comprendre et consiste principalement à raconter l'histoire et à façonner la personnalité et les expériences des personnages.

En bref, pour étudier les personnages du jeu, je commencerai par décomposer le jeu entier en 15 perspectives différentes, comme le suggère la théorie de la nomenclature de Belman. Ensuite, je mènerai une étude textuelle de chaque perspective pour expliquer l'apparence présentée et les connotations qui la sous-tendent. Enfin, je considérerai chaque perspective comme faisant partie

d'un système unifié et j'expliquerai comment chacune de ces perspectives affecte les personnages du jeu.

4.3. Collecte de données et matériel de recherche

Comme j'ai expliqué dans l'introduction, le jeu que je vais étudier s'intitule *Mr. Love : Queen's Choice*. Il s'agit d'un jeu initialement créé par une entreprise chinoise et traduit en japonais et en anglais pour les marchés en dehors de la Chine. Dans ce jeu, la joueuse doit contrôler l'héroïne pour gérer son entreprise et trouver son amoureux.

En ce qui concerne le matériel de recherche, j'ai accumulé des images (une cinquantaine de captures d'écran) et du matériel textuel (collecté dans le système téléphone du jeu) pour ma recherche principalement en parcourant le site officiel du jeu ([http : https://evol.papegames.cn/](http://evol.papegames.cn/)) et en jouant moi-même au jeu. J'ai fait une cinquantaine de captures d'écran.

En 2018, avant de commencer la rédaction de ce mémoire, je jouais à la version chinoise de ce jeu. J'ai un compte sur la version chinoise depuis trois ans et terminé le chapitre 22 de l'histoire (sur 25 chapitres). Après le lancement de ce travail de mémoire (en 2020), j'ai souscrit à un autre compte sur la version occidentale (en anglais) afin de trouver du matériel de capture d'écran et d'approfondir mon analyse. Bien entendu, toutes les images et tous les textes sont tirés de la version anglaise du jeu, afin de faciliter la compréhension du présent document.

Sur le plan éthique, le projet d'analyse emploie la méthode d'analyse textuelle à partir de ma propre utilisation personnelle d'un jeu vidéo, et n'implique pas de participation de sujets humains. Les ressources, y compris les chiffres et les images, sont collectées des sites Internet publics ou bien à partir de captures d'écran basées sur mon utilisation personnelle du jeu vidéo (et n'impliquant pas d'autres joueuses humains). Il n'a donc pas été nécessaire d'obtenir un certificat éthique pour cette recherche.

Chapitre 5 : Analyse

Dans ce chapitre, je suivrai l'ordre des quatre catégories introduites plus tôt dans l'analyse. Dans chaque partie de l'analyse, j'expliquerai pourquoi l'analyse de cette perspective répond au questionnement du présent mémoire. Ensuite, j'analyserai les éléments de cet aspect du jeu et y incorporerai ma compréhension personnelle. En outre, puisque ce mémoire vise à étudier l'image, l'analyse du personnage ne s'arrêtera pas seulement à elle-même, mais servira aussi de résumé préliminaire à l'analyse des autres dimensions. Par conséquent, je diviserai la grande catégorie de la narration en deux parties, plaçant ainsi la section sur le personnage à la fin du chapitre (voir tableau 7).

Tableau 7 : Aspects à étudier

Grandes Catégories	Perspectives de Belman	Aspects étudiés identifiés
Dimensions fondamentales	L'organisation (éléments graphiques, système de gestion, etc.)	Unity
	L'angle de vue	À écran vertical À la deuxième personne
	Moteur de jeu et les logiciels afférents	Technologie de Réalité augmentée (AR)
Gameplay	Règles pour l'interaction entre joueurs ou personnage non-joueur	Cadeau Système de Téléphone
	Règles pour l'interactivité avec les environnements de jeu	Diamonds, Fleurs
	Action	Quête amoureuse
	Choix	Moindre liberté de choisir
	Le système et ses composants	Karma
	Contexte de la jouabilité	Sans échanges entre joueuses
	Récompenses	Déblocage de l'histoire amoureuse
	Stratégie	Dépense de l'argent
Esthétique	Interface	Couleurs doux
	Esthétique	Fine
Narration	Prémices et objectif	Gérer une entreprise Trouver un petit ami
	Personnages	Beauté, Costumes, Empois

Source : réalisé par l'auteurice

Cependant, il est à noter que dans ce mémoire, on n’aborde ni l’activité d’usage ni l’activité de conception du jeu vidéo. On ne fait ni d’entretiens approfondis ni de questionnaires auprès des joueurs ou designers de jeux vidéo. Autrement dit, on étudie le jeu vidéo en tant que tel, tel qu’il est conçu. Les analyses du gameplay sont également restreintes à ce niveau.

5.1. Dimensions fondamentales

Les éléments fondamentaux d’un jeu sont à la base de sa conception. Dans cette section, j’aborderai les aspects suivants du jeu étudié :

Tableau 8 : Aspects des dimensions fondamentales à étudier

Aspects étudiés		
Dimensions fondamentales	Moteur de jeu et les logiciels afférents	<i>Unity</i>
	L’angle de vue	À écran vertical À la deuxième personne
	L’organisation	Technologie de Réalité augmentée (AR)

Source : réalisé par l’auteurice

Tout d’abord, le logiciel utilisé pour créer le jeu est la base du jeu, car la mise en œuvre de toutes les fonctionnalités repose sur le moteur et le code du jeu. Autrement dit, un logiciel peut contraindre les performances d’un jeu. Le niveau de sophistication du moteur de jeu détermine la base du jeu et affecte aussi fondamentalement les choix du concepteur et la présentation finale du jeu, ce qui à son tour affecte les personnages du jeu et les valeurs que le jeu véhicule.

Mr. Love : Queen’s Choice a été développé à l’aide d’*Unity*, une plateforme de développement de jeux vidéo¹³. L’avantage de ce logiciel est son écologie puissante, avec le potentiel de mise à jour des versions et sa rapidité (Nicoll et Keogh, 2019). Le moteur introduit le cadre de S (Entité, composant et système, en anglais : *Entity-Component-System*), qui permet d’une part d’élargir les scénarios de jeu et d’autre part de réduire les jeux plus petits tout en conservant le même contenu. La taille du programme d’installation de ce jeu est petite, tandis que la qualité des images ne sont pas réduites. C’est grâce à cette caractéristique d’*Unity* que le jeu est capable de combiner une

¹³ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Unity_\(moteur_de_jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Unity_(moteur_de_jeu))

belle interface et un certain niveau d'interactivité permettant aux joueurs et joueuses de se sentir plongés dans l'univers de jeu. Cependant, le logiciel *Unity* utilise C#, qui n'est pas très performant lorsqu'il s'agit de créer de plus haute qualité. L'image des personnages est ainsi limitée : ils ne sont pas des personnages avec de nombreux gestes et expressions faciales, et les changements subtils de leurs actes et d'émotions sont exprimés à l'aide des perspectives autres que les illustrations, telles que la musique, les dialogues, etc.

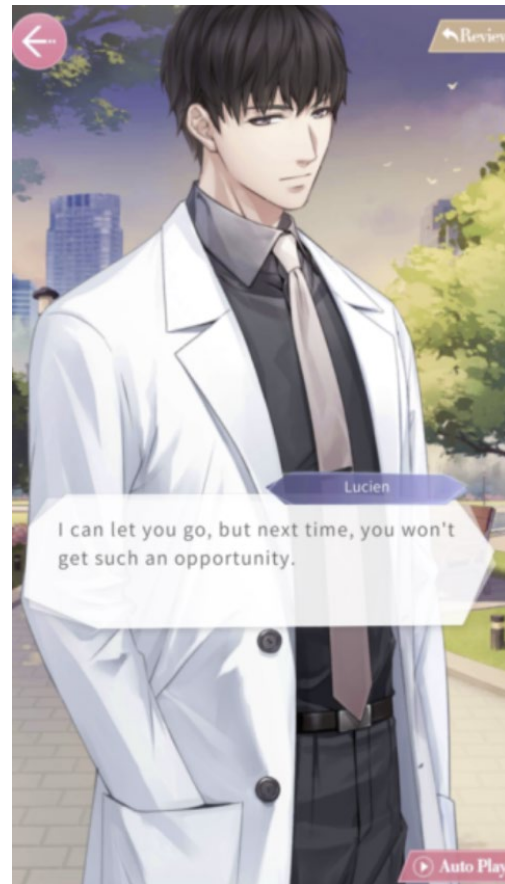
Quant au problème de l'angle de vue, il s'agit d'un jeu à écran vertical, et le joueur ou la joueuse joue le rôle d'interlocuteur des personnages, comme le montrent les images ci-dessus.

Figure 6 : Angle de vue — jeu à écran vertical

Écran principal après la connexion



Interface dans le mode de scénario (Story)



Source : captures d'écran du jeu

À première vue, cette question de l'angle de vue paraît simple et peut sembler ne pas valoir la peine d'être mentionnée. Mais Barthes a suggéré dans *Mythologie* qu'afin d'étudier le sens sémiotique latent derrière la culture populaire, il est important de se dépayser de ces phénomènes nous apparaissant évident à première vue. D'une part donc, ce point de vue a un impact direct sur la façon dont les joueurs jouent, ce qui les amène à former leurs habitudes de jeu en conséquence. Avec ce réglage de perspective (écran vertical), l'attention du joueur et de la joueuse se concentre sur le centre du téléphone. Il ou elle peut tenir le téléphone dans une main et le faire fonctionner avec l'autre main uniquement en cas de besoin, ou directement avec une seule main. Ce caractère

détermine la fréquence de jeu : puisque le jeu nécessite seulement une main pour l'opérer, le temps fragmenté du joueur ou de la joueuse peut être utilisé de manière très optimale. Autrement dit, sous cet angle de vue, il ne nécessite pas un niveau élevé de concentration de la part de la joueuse. D'autre part, elle peut mieux montrer le corps entier du personnage, ce qui est propice à la présentation des détails de l'art du jeu et la beauté des personnages. Le jeu est conçu pour les joueuses qui privilégient le spectacle et les interactions avec les personnages plutôt que la compétition entre joueurs. Un aspect également important pour ce jeu est que, dans la société asiatique, la taille est un indicateur important pour le choix des copains. Dans cette perspective, l'avantage de la taille et les bonnes proportions du personnage masculin peuvent être bien présentés.

Figure 7 : Comparaison des tailles entre personnages féminins et masculins



Source : Capture d'écran du jeu

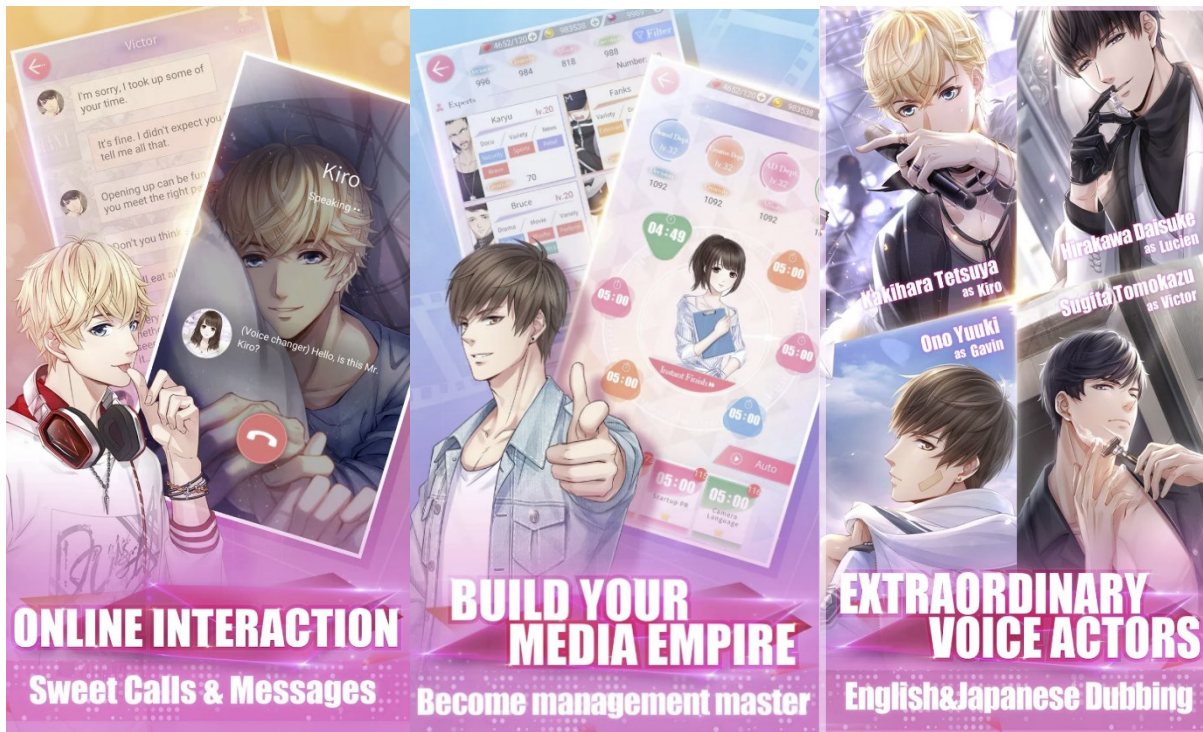
D'autre part, on peut également analyser cette mise en scène en termes de littérature et d'imagerie. La théorie traditionnelle du centre visuel et ses branches, notamment la notion de *gaze* chez Lacan (1985), pourraient nous éclairer. Pour Lacan, le *gaze* est le regard réciproque et omniprésent. Si

j'inclus la notion de gaze ici, c'est que dans l'image de personnages, cette relation entre les personnages masculins, l'héroïne et la joueuse est très importante, voire décisive.

The gaze, invisible and elusive, escapes the imaginary grasp. Captured in myths, it reveals its power and ability to annihilate-as in the myth of Medusa's gaze-or to make people fall in love but only with a narcissistic love that leads inexorably to death as in the myth of Narcissus. The gaze is elusive because the subject is dependent on it in the field of desire. (...) The gaze object can make remote psychoanalytic treatment possible through easily accessible videoconferencing tools and, at the same time, create new conditions within it that should be carefully evaluated to understand its implications in the session itself. (Licitra et al., 2021, p. 1)

Ce sentiment de regard est renforcé par la perspective à la deuxième personne : la joueuse, en tant que spectatrice, est aussi constamment regardée. L'expérience de ce regard est constante, donnant aux joueurs un sentiment de pouvoir, tout en les entraînant dans une expérience interactive. Nous pouvons détecter ce sentiment de regarder et d'être regardé dans les images promotionnelles suivantes, officiellement placées sur le *Google Play Store* : des personnages masculins se rasant, se couchant, changeant de vêtements et d'autres scènes plus privées sont représentés par l'artiste, tandis que les mains et les yeux des personnages sont orientés vers l'écran.

Figure 8 : Images de promotions du jeu



Source : Google Play Store

En outre, un changement subtil de l'identité de la joueuse est impliqué dans cette mise en perspective. Ici, nous devons mentionner le concept de relation parasociale. Ce concept a été introduit par les psychologues Donald Horton et Richard Wohl (1956) et fait référence à la dépendance à sens unique des utilisateurs des médias vis-à-vis des personnages médiatiques. En termes simples, cela signifie que le public traite les personnages des productions médiatiques comme des personnes réelles et croit avoir un lien émotionnel quotidien avec eux. Ainsi, lorsque la vie et le travail de l'héroïne sont affichés sur l'écran du téléphone portable, l'expérience la plus directe du joueur est celle de la prise en charge : la joueuse organise le travail, la vie et l'amour de l'héroïne comme s'il s'occupait de sa propre fille, ou comme si on joue à la Barbie. Au contraire, lorsque l'écran du téléphone portable montre l'interaction avec des personnages masculins, la joueuse semble emprunter le corps et les yeux de la protagoniste féminine et interagir personnellement avec ces personnages : à ce moment-là, l'expérience de jeu n'est plus d'être le parent, mais implique souvent la communication et l'exploration de manière immersive. Ce changement de perspective, grâce à la forme de l'écran vertical, apparaît de manière très subtile et influence doucement la caractérisation et la présentation du jeu. En fait, en plus de la perspective à la deuxième personne mentionnée ci-dessus, il y a aussi des moments dans l'illustration du jeu

où la joueuse agit comme une troisième personne et observe l'interaction entre l'héroïne et le personnage masculin, mais si on observe attentivement, on verra que même dans ces rares cas, le personnage masculin est souvent le centre de la composition, tandis que l'héroïne apparaît généralement dans une position latérale, de dos à l'écran (voir figure ci-dessous). Cette conception met en avant le sentiment d'immersion de la joueuse, tout en enrichissant la narration de la scène.

Figure 9 : La présence du personnage jouable dans les illustrations



Source : Capture d'écran du jeu

Parallèlement, en 2020, le jeu a introduit une fonctionnalité de caméra de réalité augmentée. En cliquant sur le bouton de la caméra, les joueurs peuvent utiliser la technologie de la réalité augmentée. La joueuse peut changer les costumes, les positions et les expressions des personnages du jeu : en cliquant sur [Changer de scénario], ils peuvent changer de décor fourni par le système et prendre une photo avec les personnages du jeu à ces endroits. La joueuse peut également faire jouer sa voix et leur musique de fond préférées et enregistrer des vidéos. Cette technologie combine le virtuel et le réel en tirant le personnage virtuel hors de la scène du jeu et vers le monde réel. Selon ma propre expérience avec ce jeu, ce sont ces aspects qui permettent de s'attacher davantage au jeu et au personnage du jeu.

Figure 10 : Application de la réalité augmentée dans le jeu



Source : Fandom, 2019

La figure ci-dessus en est un bon exemple : avec cette technique, le personnage apparaît devant la machine à café, dans la salle de repos de l'entreprise. Les personnages eux-mêmes ont été symbolisés et la connotation du jeu est élargie : ils deviennent des symboles et la joueuse peut les insérer dans la représentation visuelle d'un environnement « réel ». De nombreuses études ont montré que les joueurs et les joueuses s'identifient plus ou moins aux protagonistes auxquels ils jouent (Taylor, 2009 ; Hogan, 2010) et que le temps passé dans le média est très important pour nouer cette reconnaissance des personnages. Au fur et à mesure que la fréquence et la durée de jouer augmentent, l'identification des joueurs au personnage qu'ils incarnent grandit, tout comme leur reconnaissance des autres personnages du jeu (Griffiths et al., 2017). L'application de cette perspective et de cette technologie permet, d'une part, d'augmenter la fréquence des connexions des joueurs et, d'autre part, d'élargir la signification des symboles dans le jeu en les amenant dans les scènes de la vie réelle. Cela rend l'image des personnages plus près de la réalité et donne ainsi un sentiment à la joueuse de rencontrer une personne dans la vie réelle

5.2. *Gameplay*

Tableau 9 : Élément de *gameplay*

Catégorie d'analyse	Éléments de Belman
Gameplay	Actions et règles pour l'interaction
	Choix, récompenses et stratégie
	Le système et ses composants
	Contexte de la jouabilité

Source : réalisé par l'auteurice

Le système de *gameplay* (manière de jouer) d'un jeu est souvent très complexe. En général, pour analyser en profondeur les valeurs qu'un jeu tente de transmettre, nous devons étudier chaque action que le joueur peut effectuer dans le jeu (voir le tableau 9). Cependant, comme indiqué dans la méthodologie, la thématique de mon étude se concentre sur l'image des personnages et donc, l'analyse du *gameplay* sera réduite au profit de l'analyse des personnages qu'on fera dans la dernière partie. Dans les jeux, le *gameplay* est souvent le noyau alors que pour les jeux Josei-Muke, qui prennent son origine des romans visuels, il n'y a pas de *gameplay* tellement complexe comme dans les jeux de combats ou de tir. Dans le présent travail, la réflexion sur le *gameplay* se concentre sur deux domaines principaux : l'interaction et les récompenses.

5.2.1. Actions et interactions dans le jeu vidéo

Jesper Juul, le premier chercheur ayant obtenu un doctorat en études des jeux, a proposé que les jeux présentent six caractéristiques, dont les règles, les efforts des joueurs et les résultats divers et mesurables (2005). L'existence des règles signifie que tous les jeux sont développés et organisés selon des règles préétablies ; des résultats divers et mesurables permettent, quant à eux, aux joueurs de mesurer les fruits de leurs efforts ; et tout résultat possible exige que le joueur investisse son énergie et ses efforts dans ce monde virtuel, mais réellement existant. Par conséquent, des actions différentes conduiront à des fins différentes. Enfin, pour comprendre la nature d'un jeu et le message qu'il transmet à la joueuse, il faut certainement étudier son *gameplay*. Il en est de même pour les études des personnages dans le jeu : l'important est de connaître les actions que les personnages peuvent réaliser pour connaître leur image. Nous devons tout d'abord identifier les actions que le joueur est capable d'effectuer dans le jeu ; ces actions sont-elles prises en tant que contrôleur du personnage (à la troisième personne), ou le joueur se subsume-t-il dans le personnage du jeu et le fait-il en tant qu'avatar ?

- Ensuite, quelles sont les implications de ces actions pour le personnage du jeu ? Et est-ce que ces actions font avancer l'histoire ou changent le fil narratif du jeu ?
- Enfin, nous donnerons une classification et un classement simples de ces actions afin de pouvoir comprendre quelles sont les actions primaires et quelles sont les actions secondaires.

Dans le cas étudié, *Mr. Love : Queen's Choice*, la première action du personnage du joueur est de donner un nom. Dès qu'ils entrent dans l'interface du jeu, les joueurs doivent définir leur ID de jeu au système. Deux types principaux de noms d'ID peuvent être choisis : les joueurs peuvent définir le nom de l'héroïne et le nom de la société (ou entreprise) qu'elle dirige.

D'une manière générale, l'acte de nommer renforce l'authenticité et l'indépendance du personnage du jeu : le nom est le lien entre le personnage du jeu et le joueur lui-même, et constitue l'un des liens les plus forts entre le personnage du jeu et le monde réel. L'attribution de noms dans ce jeu est encore plus spéciale : le joueur peut non seulement nommer l'héroïne, mais aussi l'entreprise dont elle hérite. Cette action de dénomination devient un rituel, reliant les deux identités de l'héroïne en tant que personne et en tant que propriétaire d'entreprise, et transmettant un message clé — que l'héroïne n'est pas seulement une personne. L'héroïne du jeu apparaît non seulement comme une femme, mais aussi comme une entrepreneure.

Selon la théorie sémiotique, les différents mythes ou récits idéologiques transforment les particularités sociales et culturelles de l'histoire en choses naturelles et inévitables. Dans un jeu, le monde entier est une version simplifiée de l'univers réel, dans laquelle les idéologies de la réalité sont projetées à travers les textes qui apparaissent dans le jeu, constituant les idées que les personnages considèrent comme inévitables ou naturelles dans le jeu. Saussure a souligné que la réalité n'est pas reflétée par le langage, mais produite par lui. Dans le monde des jeux, ce rôle constitutif du langage est encore plus clairement démontré. Dans le jeu, il y a des mots et des concepts récurrents dans les confessions des personnages et dans le dialogue entre eux, qui révèlent en fait les structures de pouvoir et les idéologies auxquelles les personnages s'identifient et qu'ils promeuvent dans le monde du jeu. Le fait de nommer une entreprise représente une subversion des structures de pouvoir du monde réel. Dans ce contexte, le mot entrepreneur fait référence à une position dans le monde réel, mais il est en fait le signe du pouvoir sur les employés et du pouvoir

sur la richesse de l'entreprise, on voit ainsi que les idéologies dans la vie réelle sont directement transmises dans le monde du jeu. Comme je l'ai souligné dans les chapitres précédents, il est nécessaire de voir la signification derrière.

Pour la joueuse, ce simple acte de nommer a d'énormes significations pour la représentation de l'héroïne : le joueur reçoit immédiatement un indice du concepteur dès qu'il effectue la première action — l'héroïne est présentée dans ce monde virtuel comme une contrôleuse de la richesse et du pouvoir, une soi-disant chasseuse, et non pas une proie. Les joueuses peuvent se libérer de la pression et du bagage de la réalité et devenir le rôle qu'elles veulent jouer dans le monde virtuel. On peut donc se poser la question : dans le monde virtuel du jeu, par quel type d'image dois-je me représenter, et comment dois-je choisir si une décision importante se présente ? Lorsque ces besoins de fuir la réalité et de contrôler sont progressivement satisfaits, du niveau le plus bas au niveau le plus élevé, les joueurs créent un monde émotionnel durable dans le jeu, et un sentiment d'appartenance, d'honneur, d'accomplissement et de responsabilité est créé¹⁴. L'héroïne est une belle femme, axée sur sa carrière et capable de toujours retourner la situation en sa faveur au travail, avec l'homme de son choix toujours autour d'elle. Les héros sont grands et beaux, avec une carrière à eux, mais tendres et attentionnés envers l'héroïne.

En ce qui concerne les autres interactions, je les analyserai à partir des images ci-dessous, présentant l'interface principale du jeu :

¹⁴ Selon les commentaires de l'App Store, ce genre de contenu semble constituer l'attrait du jeu pour les joueuses. A ce titre, il est mis en de l'avant dans la conception du personnage.

Figure 11 : Interface de jeu montrant les actions et les activités



Source : Capture d'écran du jeu

Normalement, l'interaction renvoie à deux aspects principaux. L'une d'elles est l'interaction du protagoniste du jeu avec les autres personnages du jeu ; la seconde est l'interaction entre le protagoniste du jeu et l'environnement dans le monde du jeu.

Tableau 10 : Liste des activités dans *Mr. Love Queen's Choice*

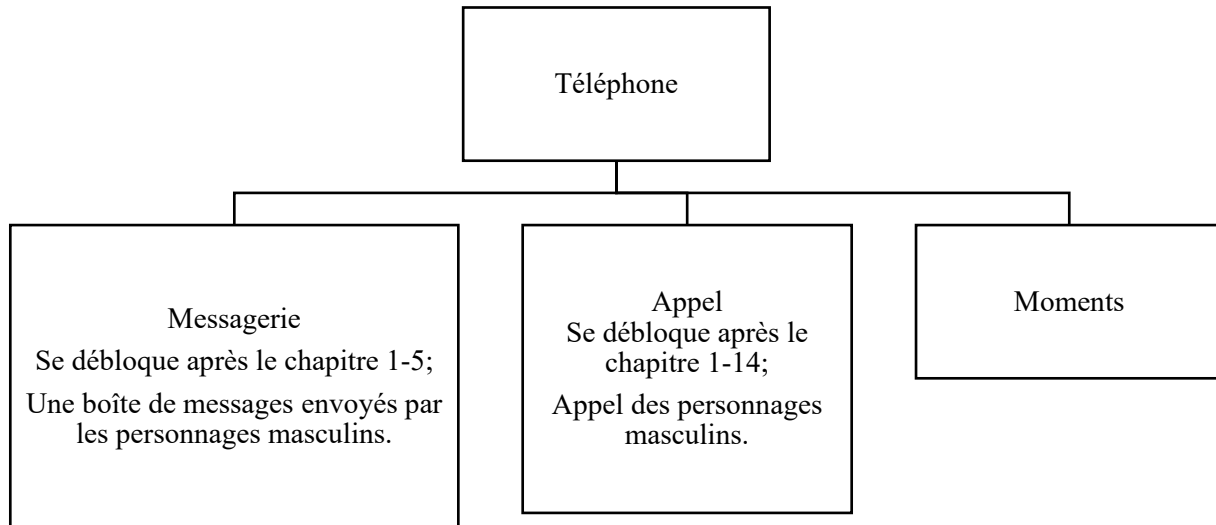
Entre personnages	Avec l'environnement
<i>Phone</i> (SMS, Moments, Calls)	<i>Achievement</i> (Accomplissements)
<i>Wish Tree</i> (Arbre à souhait)	<i>Personal Info</i> (Informations personnelles)
<i>Evol Supply</i> (Matériaux pour évoluer)	<i>Daily Quest</i> (Missions)
<i>Date</i> (Rendez-vous)	<i>Mailbox</i> (Boîte de mail)
<i>Events</i> (Événements)	<i>Company</i> (Entreprise)

Source : réalisé par l'auteurice

Nous nous concentrons d'abord sur les interactions liées aux personnages. Les points forts de ce jeu sont le système de téléphonie mobile et le système de rencontres. Commençons notre analyse par le système de téléphone. Le téléphone est l'endroit où la joueuse interagit avec les amoureux et les autres personnages par le biais de SMS, d'appels téléphoniques et de moments ou « stories »

(comme dans Instagram). C'est également là que les joueurs peuvent vérifier leur intimité avec chacun des personnages masculins.

Figure 12 : Système de téléphone (débloqué au niveau 10)



Source : réalisé par l'auteurice

Un message texto est généralement un texte interactif¹⁵ qui prend la forme d'un message texte sur téléphone portable. La joueuse peut répondre à un message texte envoyé par un personnage masculin, mais elle ne peut choisir que parmi trois options données à chaque fois qu'elle répond. Les différents choix n'ont essentiellement aucun effet sur la progression de la conversation, mais peuvent affecter directement la « favorabilité » du personnage masculin envers l'héroïne. Voici les textes d'une des conversations texto entre Kiro, l'un des personnages masculins, et le personnage jouable féminin.

¹⁵ Les joueuses peuvent choisir leur réponse entre les trois options proposées.

Figure 13 : Extraits de conversations texto issues du jeu

MC : Your pic has gone viral again!
Kiro: Ha, how do you like my new selfie?

Choix 1 : (Joueuse peut choisir entre les trois options suivantes)

- Option 1
MC : Seeing your sunshine smile really made my day.
Kiro : Really? I should post more selfies then.
Kiro: And I invented this pose myself. What do you think?
- Option 2
MC : What gesture is that?
Kiro: I invented this pose myself. What do you think?
- Option 3
MC : It's cute, but the pose is a bit silly.
Kiro: Really? But this is my signature pose! The fans all love it!

Choix 2 : (Joueuse peut choisir entre les trois options suivantes)

- Option 1
MC : It's a cute pose!
Kiro: Cute ? I was hoping it would look cool...
- Option 2
MC : You look silly... as always!
Kiro: Really? I liked it a lot myself!
- Option 3
MC : Uh... it's... all right, I guess...
Kiro: You don't like it, huh...

Choix 3 : (Joueuse peut choisir entre les trois options suivantes :)

- Option 1
MC : It's unique. Leaves a huge impression!
Kiro: I'll take that as a compliment then.
Kiro: I'll show you how cool I can really be next time!
- Option 2
MC : But it's still cool, because you took the time to invent a new pose just for your fans!
Kiro: O-of course!
Kiro: I'll show you how cool I can really be next time!
- Option 3
MC : So you should practice more and post more selfies. I'll always be following your updates!
Kiro: I walked right into that, huh...
Kiro: Still, I'll show you how cool I can really be next time!

Source : Fandom, 2019

Outre les méthodes d'interaction évoquées ci-dessus, la protagoniste féminine peut organiser des rendez-vous (*date*) avec des personnages masculins pour une interaction en face à face. Les rendez-

vous sont des scénarios mettant en scène le personnage principal féminin et l'un des quatre personnages principaux masculins. Le déroulement des rencontres simule les rencontres hommes-femmes dans la réalité, mais les événements sont fixés à l'avance en fonction de l'histoire du personnage masculin choisi, dans laquelle la joueuse n'a pratiquement aucun libre choix. Par exemple, avec Kiro, les rendez-vous ont souvent lieu dans des salles de concert, sur son lieu de travail ou dans des parcs ; avec le mystérieux Lucien, les rendez-vous ont souvent pour thème les secrets des superpouvoirs, les conspirations gouvernementales, etc. À la fin de la rencontre, la joueuse peut récupérer une photo du personnage correspondant.

À première vue, cette interaction, qui simule une situation réelle, appartient à la deuxième catégorie d'informations, messages dénotés (Barthes, 1964), à savoir les connaissances qui ne contiennent pas de symboles ; mais en y regardant de plus près, nous constatons que le contenu du *chat* et la raison du rendez-vous proviennent d'une histoire fictive, tandis que le scénario simulé ajoute de nombreux symboles comportant certaines significations : restaurants chics, uniformes, célébrités, fans... et ainsi de suite. Ces éléments sont en fait filtrés avant d'être présentés à la joueuse. C'est-à-dire qu'ils appartiennent à la troisième catégorie d'informations, les symboles. Comme le dit Roland Barthes, il est également raisonnable de supposer que ces qualités proclamées ne sont que des accessoires qui ont été glorifiés et utilisés pour promouvoir une idéologie.

J'avais supposé que le design du jeu avait été conçu dans un but ultime : permettre aux joueuses de vivre une histoire d'amour idéalisée. Mais d'un côté, dans tout ce *gameplay*, il y a un système économique caché où, pour avoir un rendez-vous ou recevoir un appel téléphonique, il faut réussir la quête principale avec un score élevé en utilisant les Karmas puissants, ce qui oblige la joueuse à dépenser beaucoup d'argent du monde réel pour recharger son compte. Et cet argent est échangé en monnaie virtuelle dans le jeu, souvent représenté sous forme de fleurs ou de *diamonds*, symboles traditionnels de la romance. Il y a ainsi une relation de dénotation et connotation. D'autre part, les éléments relatifs à l'argent et au pouvoir sont fréquents dans les interactions des personnages masculins. On pourrait donc aussi lire l'histoire différemment : les symboles omniprésents suggèrent que le pouvoir et la beauté peuvent finalement être échangés contre de l'argent, et que même le partenaire idéal peut être acheté pour des cadeaux et des fleurs. Sous la surface idéalisée des personnages, il y a encore un noyau de disparité de classes et l'idéologie

capitaliste : les personnages masculins possèdent soit le pouvoir soit la richesse, et que pour obtenir leur « faveur », il faut dépenser de l'argent.

5.2.2. Choix, récompenses et stratégies

Les deux questions de la stratégie du jeu, le choix et de la récompense, sont étroitement liées. Par conséquent, dans cette section, j'analyse brièvement quelles caractéristiques de ce jeu sont reflétées par les stratégies et les choix de la joueuse.

En général, il existe trois conceptions possibles en ce qui concerne les choix des joueurs.

- **Jeu linéaire** : Le protagoniste n'a pas de choix dans les événements décisifs et l'intrigue se développe au fur et à mesure de sa mise en place.
- **Jeux à plusieurs fins** : Lorsque des événements clés se produisent, on demande généralement au joueur de choisir une des nombreuses fins, et ce choix déterminera la direction du récit par la suite.
- **Entre fins multiples et l'ouverture** : le joueur dispose d'une grande liberté de choix ; en outre, dans certains jeux de simulation ou de stratégie, la principale action du joueur consiste à faire des choix qui affectent différentes valeurs qui auront un impact sur la finale au fil du temps.

Dans *Mr. Love : Queen's Choice*, le développement de l'intrigue est principalement linéaire. Mais cela ne signifie pas que la joueuse n'a pas le pouvoir de choisir. Au contraire, l'action la plus importante de ce jeu est de choisir. D'abord, sur le plan de la carrière, la joueuse doit se substituer à l'héroïne lorsqu'elle acquiert les ressources du jeu et décider où les appliquer. Par exemple, sur le plan de l'amour, la joueuse doit concentrer ses ressources sur certains de ses personnages, en tenant compte du temps et de l'argent limité dont elle dispose pour le jeu.

En ce qui concerne les récompenses, en fait, dans la théorie de Belman, la composante récompense est considérée comme la 10e dimension. Mais dans l'analyse de *Mr. Love : Queen's Choice*, je pense qu'il est nécessaire de mettre en avant cette partie. La raison est simple : le choix du personnage est étroitement lié aux récompenses reçues après le choix.

Je vais d'abord analyser quels sont les éléments considérés comme des récompenses dans ce jeu, comment ils sont obtenus et comment ils sont liés les uns aux autres. Ensuite, j'utiliserai les théories sémiologique et mythologiques pour examiner les questions suivantes.

- Pourquoi ces récompenses sont-elles conçues comme de tels symboles ?
- Que pourrait symboliser les images ?
- Comment ces récompenses influencent-elles l'image des personnages ?

Pour répondre aux questions posées, j'analyserai le karma dans ce jeu. Le karma est la collection de cartes que la joueuse possède, qui se trouve dans l'interface principale du jeu, sur le côté gauche de l'écran. Cette collection de cartes peut ensuite être utilisée pour accomplir des missions. La collection de cartes Karma comprendra tous les types de cartes de différents personnages, dont certaines peuvent être considérées comme meilleures que d'autres au niveau de la « puissance » (dans les missions). Le karma a été choisi comme point d'entrée pour l'étude pour deux raisons. Premièrement, le karma est étroitement lié aux personnages et peut refléter la caractérisation : il existe des personnages masculins dessinés sur les cartes et le protagoniste peut également avoir une *date* avec le personnage sur la carte après avoir acquis une carte spécifique.

Ensuite, le karma est étroitement lié au jeu, et l'étude de ces cartes peut donner un aperçu de la façon dont le *gameplay* et la caractérisation des personnages sont liés : plus une carte est puissante, plus elle est rare et difficile à obtenir.

Figure 14 : Système du karma



Source : Capture d'écran du jeu

Dans le jeu, il existe 5 types de karma : N pour Normal, NH pour dire *Normal High*, R pour *Rare*, SR pour *Super Rare* et SSR pour *Super Super Rare* (voir figure 14). Les cartes N sont les plus faibles, et les cartes SSR sont les plus puissantes. Le type de karma entre en jeu lorsque le personnage jouable veut accomplir les missions et obtenir les plus de points possibles. Il existe plusieurs façons d'obtenir plus de Karma, et cela pourrait être considéré comme l'équivalent d'une invocation dans un jeu de *gacha* (un système de tirage au sort, la joueuse utilise les monnaies pour obtenir les karmas). J'évoquerai ici les trois manières principales :

1. Invocation (avec de l'Or ou des **Pierres précieuses**) dans l'**Arbre à souhaits** (*Wish Tree*)
2. Combiner les **Tessons** (*Shards*)
3. Racheter avec des **Fleurs** (une sorte de monnaie virtuelle)

Tableau 11 : Système du karma

5 Types (selon puissance en ordre croissant)	N, NH, R, SR et SSR
Moyens d'acquisition	Invocation (avec de l'Or ou des Pierres précieuses) dans l'Arbre à souhaits (<i>Wish Tree</i>) Combiner les Tessonns (<i>Shards</i>) Racheter avec des Fleurs (une sorte de monnaie virtuelle)
Moyens de renforcement	<i>Upgrade</i> <i>Star Up</i> <i>Evolution</i>
Emplois	Pour ceux qui veulent une collection Pour accomplir les missions et obtenir plus de notes dans ces missions

Source : réalisé par l'autrice

À travers ces choix et récompenses proposés à la joueuse, on voit d'abord une forte présence des symboles qui soulignent davantage le côté dit « féminins » : les Fleurs et les *Diamonds* sont utilisés comme les monnaies dans le monde virtuel pour échanger contre les cadeaux et les Karma, alors que les puissances des Karma sont directement liées à la « compétence » de l'héroïne, non seulement en termes de la gestion de son entreprise, mais aussi de son attirance pour ces personnages masculins.

5.3. Esthétique

Tableau 12 : Dimensions d'esthétisme

Catégorie d'analyse	Dimension de Belman
Esthétique	Interface
	Esthétique : art, son

Source : réalisé par l'autrice

Selon Barthes, tous les messages picturaux, à l'exception de la photographie, sont appelés art mimétique, qui sont l'activité de copie de la réalité. Et une deuxième couche de référence idéologique est ajoutée, présentant une certaine culture sociale, telle que le capitalisme ou le racisme. Ce système connotatif est codé soit par un système symbolique universel, soit par une rhétorique. Bref, une combinaison d'éléments. L'art imitatif reflète la relation entre les deux cultures. Par exemple, la représentation dans un film constitue déjà une connotation, mais en même

temps, le film utilise des moyens techniques pour déplacer la position symbolique en reproduisant des objets ou des scènes, de sorte que la position déplacée est encodée avec un contenu sociohistorique. Et ce dernier devient lui-même une autre couche de connotation. Il faut dire que dans une culture historique donnée, que ce soit dans le domaine de l'impression textuelle ou dans celui de l'image, le système connotatif renvoie à un certain domaine idéologique. De cette façon, on peut énumérer une série d'éléments connotatifs comme l'apparition de sous-entendus idéologiques. Dans les films, la télévision et les publicités, qui sont des systèmes complexes de communication visuelle où l'expression du sens dépend de la collaboration de l'image, du son et de l'action, la rhétorique de ces images est plus riche que de simples mots ou photographies, c'est-à-dire que les symboles produits sont de plus en plus complets, ce qui est aussi le cas des jeux vidéo.

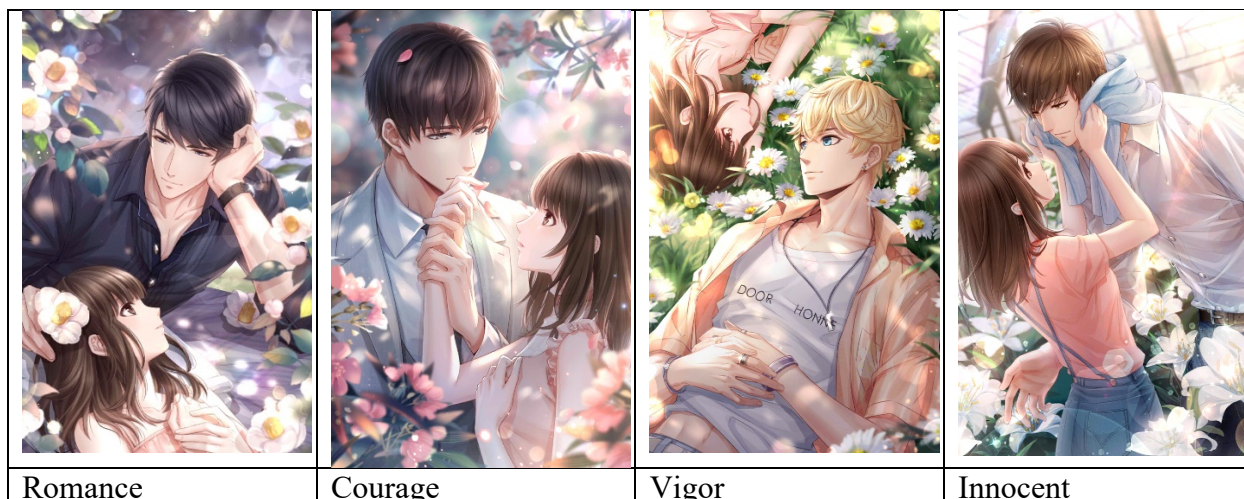
5.3.1. Art et interface

Dans la conception des personnages de Josei-Muke, un élément crucial est le dessin des personnages (en japonais : 立ち絵), qui déterminerait si les joueuses seront attirées par le jeu. Au cours des recherches réalisé par Wuyue (吴玥,2019), de nombreuses joueuses ont mentionné que l'apparence d'un personnage masculin lors de sa première apparition dans le jeu affecte directement leur perception de ce personnage. Étant donné le large éventail de matériel graphique dans le jeu (Swink, 2009) et le fait que, comme nous l'avons mentionné, les premières impressions sont extrêmement importantes, je choisirai les images de plusieurs personnages comme matériel principal d'analyse.

En même temps, comme le jeu lui-même n'est pas un texte pur, il présente une complexité de présentation qui rend nécessaire la discussion sur la présentation artistique en conjonction avec le *gameplay*. En prenant en compte cette particularité, j'étudie aussi les Karma : pour les personnages masculins, à part leur portrait principal démontré dans le jeu, j'étudierai leur karma le plus puissant.

Figure 15 : Le Karma le plus puissant de chaque personnage masculin

Victor : The Maze	Lucien : Golden Days	Kiro : Flower Poem	Gavin : Pure White
-------------------	----------------------	--------------------	--------------------



Source : Capture d'écran du jeu

Chacune des illustrations ci-dessus présente certaines caractéristiques. Tout d'abord, la première image, intitulée Labyrinthe (*The Maze*), montre une figure masculine qui est dure tout en étant gentille. Sa composition est très particulière : le personnage masculin est situé au centre de l'image, et ses yeux regardent vers le personnage féminin situé au bord de l'image. Le regard de l'homme joue un rôle de guide, renforçant le sentiment d'immersion de la joueuse et ajoutant à l'histoire de l'image. Dans le même temps, de nombreux symboles remarquables apparaissent dans l'image : le halo lumineux, les fleurs et les vêtements féminins roses représentent les rêves et la romance ; les chemises noires et la montre de l'homme sont des symboles de fermeté, de richesse et de réussite professionnelle.

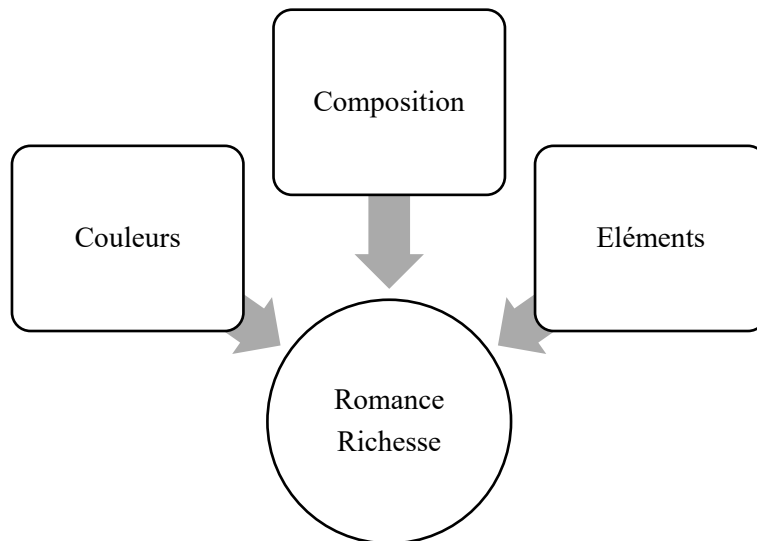
La composition de la deuxième image, en revanche, n'est pas distribuée de haut en bas, avec deux figures à gauche et une à droite, et bien qu'elles occupent des proportions différentes du cadre, le sentiment de domination est plus faible que dans la première image. De plus, la couleur des cheveux et des vêtements de l'homme est plus claire que celle de l'homme dans la première. L'ensemble du tableau est plus doux. Mais la posture de l'homme prenant la main de la femme suggère à nouveau implicitement une relation de pouvoir entre les deux.

Sauf le positionnement des protagonistes, la principale différence dans la troisième image est l'utilisation de la couleur et des vêtements. Les vêtements masculins sont très informels et les couleurs dans l'image sont plus vivantes. La couleur devient ici un symbole, un symbole d'identité et d'émotion.

Et dans la quatrième image, la chemise masculine transparente est l'un des symboles caractéristiques de ce jeu : le décolleté semi-ouvert, la cravate, le gros plan des lèvres et la chemise blanche tachée d'eau. Ces symboles sont largement utilisés dans les illustrations du jeu pour suggérer le corps masculin et la sexualité. S'ils peuvent sembler relativement conservateurs pour la culture occidentale, de tels symboles sont relativement rares dans d'autres jeux chinois, compte tenu de la censure stricte en Chine et de la culture sexuellement réprimée de l'Asie.

Il est également facile de trouver des points communs entre les quatre illustrations (voir figure 16). En termes d'utilisation des couleurs, les couleurs du jeu ont tendance à être plus claires et moins saturées, constituant une atmosphère romantique et rêveuse ; sur le plan des symboles, les chemises, les fleurs, les halos et les robes sont souvent présents dans les images ; quant à la composition des images, l'héroïne est souvent marginalisée (au niveau de positionnement et de couleur), tandis que le regard des personnages masculins est généralement bien dirigé vers elle.

Figure 16 : Signification et symboles



Source : réalisé par l'auteurice

L'utilisation des médias est une expérience esthétique en soi. Outre les illustrations du jeu, la conception de l'interface du jeu revêt une importance esthétique et influence la représentation des personnages du jeu. Don Norman (2004) propose que le système émotionnel se compose de trois niveaux distincts, mais interconnectés, dont chacun influence notre perception du monde d'une manière particulière. Ces trois niveaux sont le niveau instinctif, le niveau comportemental et le

niveau de réflexion. La dimension instinctive concerne les caractéristiques inhérentes, spontanées et animales des émotions humaines, qui échappent essentiellement au contrôle de l'humain. La dimension comportementale fait référence aux aspects du comportement humain qui sont contrôlables, dans lesquels nous analysons inconsciemment la situation et élaborons des stratégies axées sur les objectifs afin d'obtenir des résultats en un minimum de temps ou avec un minimum d'action. Et la dimension réflexive renvoie à la pensée consciente, l'apprentissage de nouveaux concepts et la généralisation du monde.

Un chercheur chinois (陈玮文, 2019) a appliqué cette théorie pour analyser les éléments émotionnels de l'interface d'interaction des jeux mobiles à chaque niveau, pour proposer les principes de conception qui y correspondent et pour élaborer un modèle méthodologique destiné à guider la pratique de la conception. Au niveau instinctif, les gens sont plus enclins aux choses qui les attirent physiquement et leur procurent de bonnes émotions. Ainsi, les caractéristiques externes d'un produit telles que l'apparence, la forme, la couleur et la musique jouent un rôle important dans le design émotionnel. Le niveau comportemental de la conception est lié à l'utilisation. De bons principes de conception de l'interaction humain-machine peuvent présenter clairement les fonctions du jeu, se conformer au comportement instinctif naturel de l'humain et à ses habitudes de pensée, améliorer la compréhension et la facilité d'utilisation, et permettre aux joueuses de vivre une expérience d'utilisation facile et agréable. La dimension réflexive renvoie à un geste conscient dans lequel les joueuses transforment et associent certaines informations et caractéristiques potentielles contenues dans le jeu et les projettent dans leurs expériences de vie. La conception de la réflexivité implique des sentiments psychologiques plus élevés et plus profonds, et l'expérience d'interaction apportée par une bonne conception de l'interaction émotionnelle détermine l'adhésion de l'utilisateur ainsi que le contenu et la signification du produit. Dans les jeux mobiles où le potentiel d'interaction émotionnelle ne peut être réalisé que par l'interface tactile, le motif d'interaction sur l'interface du jeu n'est plus seulement un symbole fictif, abstrait et élémentaire doté de fonctions interactives, mais un pont permettant aux joueuses de communiquer avec le jeu de manière émotionnelle par le biais de clics, de glissements, de zooms et d'autres opérations. D'une part, ces actions rendent l'image des personnages plus réalistes, et d'autre part, elles renforcent le sentiment de contrôle de la joueuse.

5.3.2. Musique et doublage

Dans cette section, j'analyserai le rôle de la musique et de la voix off dans la caractérisation des personnages.

La bande sonore du jeu est divisée en plusieurs catégories : la bande-son destinée aux différents modes de jeu tels que l'écran de connexion et l'écran principal, la bande-son de chaque chapitre de l'intrigue, et la bande-son du thème de chaque personnage masculin. Toutes les partitions ont été composées par l'artiste VK Ke, et selon son site officiel, ce producteur de musique compose souvent des partitions pour des groupes d'idoles et pour des drames d'idoles. Ici, idoles pour indiquer les jeunes acteur-chanteur populaire dans la culture des *Pop* (Fairchild, 2007; Kim, 2011). Son travail est généralement caractérisé comme doux et ludique, fantastiquement lyrique.

La bande sonore des différents interfaces et épisodes du jeu est composée en grande partie de piano, avec un accompagnement simple par d'autres instruments, et est généralement de style léger et vivant. La bande sonore change en fonction de l'évolution de l'intrigue du jeu : les 10 premiers chapitres ont une bande sonore relativement simple, et plus tard, lorsque sont progressivement ajoutés des éléments d'intrigue et des superpouvoirs, la bande sonore change également pour devenir une partition complète avec des couches riches et ordonnées. Par exemple, dans *Splendid* (Elex, 2018), mélodie thématique du jeu, la mélodie principale du piano ouvre le morceau, le compositeur ajoute des tambours dans le deuxième couplet, des cordes courtes et rapides dans le troisième couplet et divers types de percussions dans le quatrième et cinquième couplet, le tempo des cordes ralentit et le morceau passe d'un drame léger à un drame sérieux. On pourrait comprendre ces éléments musicaux comme des symboles dans un système : au départ, avec les symboles qui signifient la douceur et la tendresse, on voit une image de personnages gentils et délicats ; alors qu'avec les tambours, qui incarnent la pression et les contradictions, les images de personnages changent.

Les quatre chants de personnages masculins sont quant à eux plus fins que la bande-son. Par exemple, la mélodie de Lucien correspond à la profession (docteur en médecine) du personnage et fait appel à des instruments traditionnels chinois tels que le guzheng, aidé par un piano court et fin jouant dans les intervalles pour montrer la personnalité mystérieuse et stable du personnage ; la

mélodie de Victor comprend le son du pipa, qui est souvent utilisé dans les anciens contes poétiques chinois pour exprimer des émotions telles que le deuil et le fait d'être lié et de ne pas pouvoir être libre, ce qui correspond bien à la situation du personnage, un homme ayant l'air très gentil, mais cache des secrets dangereux.

Le doublage des acteurs de la voix est comme une mise en forme du personnage, rendant l'image du personnage virtuel plus concrète et étoffée. Afin d'offrir aux joueurs le plaisir audiovisuel, le jeu a fait appel à quatre professeurs de chant très célèbres et expérimentés pour doubler les quatre personnages principaux masculins : Sean Chiplock, Jonah Scott, Joe Zieja et Bill Rogers (Elex, 2018). Les quatre professeurs utilisent leur voix pour faire ressortir le charme des personnages en faisant correspondre l'image et le personnage des personnages principaux masculins. Par exemple, l'acteur de voix qui joue le personnage de professeur Lucien parle toujours avec une voix très douce, attirante et calme. Cette voix, imitant les hommes matures dans la vraie vie, devient en quelque sorte un symbole. En plus de l'histoire principale, les personnages masculins appelleront l'héroïne à travers le système de téléphone pour exprimer leurs salutations pendant l'histoire de rencontre, pendant les vacances et à l'anniversaire de la joueuse. Ce qui rend leur image plus vivante, comme s'ils existent réellement comme de vraies personnes.

De plus, le jeu dispose d'un bloc système (voir figure 17 et 18) dédié à l'écoute des protagonistes masculins, ce qui fait de la voix un élément central de la couverture complète qui permet à la joueuse de s'adonner aux voix charmantes des protagonistes masculins.

Figure 17 : Système pour écouter les voix des personnages masculins



Source : Capture d'écran du jeu

Figure 18 : Voix de Lucien : une journée spéciale



Source : Capture d'écran du jeu

5.4. Narration: Prémices et Objectifs

J'ai inclus deux éléments dans la catégorie « narration », soit les prémices et objectifs et les personnages. Mais puisque la caractérisation des personnages est la question de recherche ultime de ce mémoire, j'ai décidé de consacrer à cette dimension la prochaine section au complet. Cette section se concentre donc sur les « prémices et objectifs ».

Que signifie parler de prémices et objectifs ? Deux idées viennent à l'esprit :

1. Les prémices et objectifs des joueurs ou joueuses, à savoir les sentiments et les acquis éventuels qui poussent les joueurs à se lancer et à rester dans cette aventure dans le monde du jeu vidéo. En effet, selon les études précédentes, tel que celle de Michèle D. Dickey, il est proposé que les jeux Josei-Muke permettent aux joueurs de jouer et de s'informer sur de différents contenus en même temps, favorisant ainsi une motivation intrinsèque à interagir et à continuer à jouer (Dickey, 2006).
2. Les prémices et objectifs pour les personnages dans le jeu. L'histoire du jeu est un événement réel pour les personnages du jeu. Et comme le récit du jeu est un réel événement pour les personnages, la motivation et la logique de leurs actions seront différentes de celles du joueur. D'une part, un récit plausible renforce le sentiment immersif du joueur, et la crédibilité et la plausibilité découlent de la logique claire et quasi réelle des actions des personnages dans le jeu. D'autre part, il se peut que certaines parties de l'histoire soient éloignées de la vie réelle, et ces particularités distinguent le jeu du monde réel parfois répétitif et monotone, rendant le jeu attractif pour les joueurs.

La relation entre le jeu et la vie, entre les personnages et les joueurs sont des relations très fortes. La logique et les actions du personnage sont tirées des observations du concepteur sur de vrais êtres humains et, en fin de compte, attirent de vrais êtres humains à leur tour. Les histoires dans le monde virtuel proviennent de la réalité, mais en sont détachées, comme un microcosme et une distillation de la vie réelle : les concepteurs du jeu omettent les parties compliquées de l'histoire du monde réel, distillent les valeurs et les symboles qu'ils veulent mettre en évidence et créent l'histoire dans le monde virtuel. Du point de vue des joueurs, ce dont ils ont besoin ne sont ni les histoires elles-mêmes ni leurs fins, mais une expérience émotionnelle unique et plus intense que dans le monde réel, ainsi que des récompenses spirituelles accordées durant leur expérience de

jouer. Comme le suggère Tian Gao dans *An Exploration of the Emotional Design of Multiplayer Online Role-playing Games*, les joueurs peuvent se libérer de la pression et du bagage de la réalité et devenir le rôle qu'ils veulent jouer dans le monde virtuel. Lorsque ces besoins sont progressivement satisfaits de bas en haut niveau, le joueur construit un monde émotionnel durable dans le jeu, avec un sentiment d'appartenance, d'honneur, d'accomplissement et de responsabilité, et le joueur gagne dans le jeu un plaisir et un bonheur qu'il est impossible d'atteindre dans la vie réelle.

Normalement, pour comprendre les prémices et la narration d'un jeu, il faut trouver la réponse des multiples questions. Tout d'abord, il est essentiel de connaître le noyau de l'histoire dans le jeu étudié. Pour ce faire, selon l'auteur du livre, on pourrait commencer par se poser les questions suivantes : Quelle histoire est-ce que raconte ce jeu ? Quels sont les objectifs ou les raisons qui motivent le personnage jouable du jeu (c'est-à-dire le personnage contrôlé par le joueur ou la joueuse) ? Comment se déroulent les événements dans le jeu, autrement dit, y a-t-il une file de narration et si oui, qu'est-ce que c'est ? Deuxièmement, la relation entre la narration et le jeu dans son ensemble devrait aussi être clarifiée, sans quoi on risque de ne pas pouvoir se positionner dans l'étude. Généralement, on s'interroge comme le suit : Les joueurs prêtent-ils attention au récit pendant qu'ils jouent ? En quelle mesure est-ce que les éléments narratifs peuvent être plus ou moins intégrés dans l'ensemble du jeu ?

Dans le cas de *Mr. Love : Queen's Choice*, les prémices narratives sont d'établir une relation amoureuse avec l'un des personnages masculins principaux non jouables et de dévoiler les secrets de chacun de ces personnages.

Le jeu est divisé en chapitres : ils sont successivement publiés par la compagnie (voir tableau 13). En termes de fil conducteur de narration et de contexte d'histoire, le jeu *Mr. Love Queen's Choice* ajoute un certain nombre d'éléments qui sont extrêmement proches de la vie réelle. Par exemple, dans le premier chapitre du jeu, comme il n'y a pas encore de superpouvoirs, on a l'impression qu'il s'agit d'une vraie situation dans la vie d'aujourd'hui, et au fur et à mesure que les chapitres suivants sont débloqués, l'ajout de superpuissances combine des éléments de sensations fortes métaphysiques, en reproduisant et renforçant les structures de pouvoir et les idéologies dans la vie réelle :

Tableau 13 : Fil narratif – les chapitres

Parties (en anglais)	Chapitres¹⁶	Date de publication
<i>Prologue</i>	1-10	2017
<i>The Darkest Hour</i>	11-14	3 août 2019
<i>End of the Abyss</i>	15 -18	17 novembre 2019
<i>Daybreak</i>	19 - 21	1 ^{er} mars 2020
<i>Infinite Future</i>	22 - 24	14 juin 2020

Source : réalisé par l'auteurice

Selon l'approche sémiologique, lorsque nous étudions un morceau de matériau, nous pouvons en distinguer **la séquence** et interpréter chaque **situation** de la séquence séparément. En raison de la longueur du jeu, de la complexité de son déroulement et du grand nombre d'épisodes déjà disponibles, notre analyse a choisi de se concentrer uniquement sur l'épisode d'introduction au début du jeu : cet épisode, dont le but est d'inciter la joueuse à rester et à continuer à jouer, est sans doute très représentatif et correspond bien au thème de notre discussion dans cette section qui concerne les prémices.

En ce qui concerne les objectifs, –le début de l'histoire met la joueuse sous une pression considérable : l'héroïne, qui vient de sortir de l'école, doit hériter de la compagnie de son père, qui est en train de s'effondrer, et assumer le fardeau d'être productrice d'un grand spectacle. L'objectif majeur du personnage jouable est donc très clair : devenir une grande productrice et ramener la compagnie de son père d'entre les morts. Ceci constitue aussi la base du gameplay.

Cependant, ce qui est intéressant ce sont les moyens qu'elle utilise pour le faire : afin d'accomplir les tâches pour sauver sa carrière, elle doit mobiliser les différentes compétences des personnages masculins, recrutés comme les idoles au sein de sa compagnie. À différents moments, elle rencontre quatre protagonistes masculins. Charmants, mystérieux et dotés des superpouvoirs, tous les quatre aident la protagoniste lorsqu'elle rencontre des difficultés¹⁷ : toute cette aide, bien sûr, est obtenue grâce aux efforts d'elle-même, sous contrôle de la joueuse. Ces efforts sont les activités et des interactions avec ces personnages masculins, par exemple de prendre un rendez-vous, de lui téléphoner, etc., comme je l'ai souligné plus tôt. Il est ainsi juste de présumer : les objectifs du

¹⁶ Mon compte : 22 chapitres en compte chinois, 20 en compte anglais.

¹⁷ Par exemple : son entreprise n'a plus d'argent pour recruter, son porte-monnaie a été volée, elle rencontre un client difficile, etc.

personnage jouable sont de construire et de maintenir une relation intime avec ces quatre personnages masculins (la joueuse peut maintenir une relation intime avec les quatre personnages masculins en même temps si elle le veut).

Au début, les personnages (l'héroïne et les personnages masculins) se rencontrent, apprennent à se connaître et ont des interactions dans diverses situations. Les superpouvoirs cachés des quatre héros font passer l'intrigue principale du romantisme urbain au suspense de science-fiction, où une énorme conspiration se déroule tranquillement et où le monde entier dans le jeu sera confronté à un coup irréversible, dans lequel la joueuse joue un rôle central. Ce genre d'intrigue est très engageant et amène la joueuse à continuer même si elle n'est là que pour la romance (Koide, 2018). Bien qu'il soit un jeu romantique, la protagoniste est une femme intelligente et forte. Dans la narration (mais seulement dans le fil narratif), elle ne compte pas sur les protagonistes masculins pour l'aider, mais n'est pas non plus trop têtue pour ne pas demander de l'aide.

Dans l'histoire de ce jeu, les joueuses supposent que les personnages virtuels vivent selon les règles du monde réel, mais aussi au-delà de celles-ci. Du point de vue des concepteurs, le but principal est de créer des conflits émotionnels et de simuler une relation intime idéale ; les principaux événements vécus par l'héroïne sont orientés vers une romance dans le monde du jeu (McDonald, 2017). Cette romance est pour la plupart des joueuses une satisfaction alternative à l'amour réel et une expérience de conte romantique.

L'intrigue du jeu est basée sur le monde réel, mais intègre également des éléments fantastiques. Il existe un conflit constant entre les personnages humains ordinaires et les personnages dotés de superpouvoir. Ensuite, nous allons classer l'intrigue par ordre chronologique et utiliser la théorie sémiotique pour analyser les scènes importantes de l'intrigue.

Comme on vient de le présenter, l'héroïne hérite de la compagnie cinématographique de son père, bientôt en faillite. L'entreprise a démarré avec l'émission *Discovering Miracles* (découvrir les miracles) : une émission sur les personnes dotées de superpouvoirs qui les entourent, et qui appellent ce superpouvoir Evol ; et voici un détail important, Evol est le mot amour écrit à l'envers. Afin de sauver l'entreprise, l'héroïne doit obtenir l'accord d'une grande société pour continuer à investir. C'est alors qu'apparaît le premier protagoniste masculin, Victor, qui est président de cette

grande entreprise. Lorsque l'héroïne a failli avoir un accident de voiture en se rendant dans cette grande entreprise, Victor a utilisé son super pouvoir pour suspendre le temps et sauver l'héroïne.

L'héroïne fait ensuite une rencontre fortuite avec la grande star Kiro en bas de l'agence pour faire l'émission, une visite à l'institut de recherche de l'université avec le professeur Lucien, un scientifique de génie, et une visite au poste de police pour obtenir des informations de première main où elle rencontre Gavin, qui était l'aîné de l'héroïne au lycée.

Tous les quatre font preuve de bons sentiments et de sollicitude à l'égard de l'héroïne, et celle-ci interagit fréquemment avec eux : elle enquête avec Gavin, participe à l'enregistrement du spectacle de variétés de Kiro, découvre le restaurant de Victor et apprend que son voisin Lucien a une étrange routine et reste souvent dehors la nuit.

Après avoir passé quelque temps avec les quatre protagonistes masculins à tour de rôle, certains événements de crise commencent à se produire :

1. Le contenu d'un épisode de l'émission de l'héroïne a fait l'objet d'une fuite avant même sa diffusion. Le contenu de l'émission portait sur les enfants autistes et les superpouvoirs, ce qui a provoqué un tollé général.
2. Juste après avoir résolu la fuite de l'émission, alors qu'elle est en visite dans une école pour une autre émission, elle est kidnappée. Le kidnappeur prétend que le seul moyen de sauver sa sœur est de tuer l'héroïne. Gavin arrive ensuite à temps pour sauver l'héroïne.
3. L'héroïne reçoit accidentellement une invitation à une convention de hackers, rencontre Kiro à cette convention, apprend son autre identité — un hacker de renom — et traverse avec lui la crise de la convention de hackers.
4. Lucien emmène l'héroïne faire une sortie, mais celle-ci fait des rêves étranges, dans lesquels l'héroïne voit par hasard les souvenirs d'enfance de Lucien. Elle commence à s'inquiéter pour la vraie profession de Lucien.
5. L'héroïne participe à l'enregistrement d'une TV réalité avec Victor, qui s'avère ensuite être un piège et l'héroïne est blessée.
6. Après avoir vécu ces expériences, l'héroïne commence également à enquêter sur la vérité concernant ses superpouvoirs. Pendant ce temps, des cas de superpuissances incontrôlées commencent à apparaître dans la ville et les gens sont sur les nerfs. L'héroïne découvre

accidentellement l'identité de Lucien et les deux se séparent. Kiro annonce qu'il se retire de la scène et les superpouvoirs incontrôlés de Victor sont aspirés dans un trou noir dans le temps. L'héroïne découvre les indices fondamentaux des superpouvoirs incontrôlés et résout l'incident des superpouvoirs incontrôlés avec Gavin. Mais ensuite, Gavin disparaît aussi.

À travers ces intrigues, on voit que dans ces crises, l'héroïne est toujours aidée par au moins un de ces personnages masculins.

Dans ce le genre Josei-Muke, les images et les textes occupent une place plus importante que le gameplay par rapport aux autres jeux (Hyeshin, 2009), puisque c'est, depuis sa naissance, étroitement liée aux romans visuels. Dans ce genre de jeu, le sentiment d'accomplissement n'est pas acquis à travers les combats, mais ressenti via les liens émotionnels établis avec les personnages. L'intrigue du jeu s'inspire de la réalité, mais est essentiellement fictive, et la société fonctionne en référence au monde réel, mais le style de discours et le message du personnage principal sont théâtralisés : la protection, le secret et l'amour sont des mots courants dans le texte. Les textes jouent le rôle de la voix off dans le jeu : ces textes provocants sont eux aussi les signes qui dénotent l'intention du designer de jeu. Ils expliquent les images en les décrivant, et mettent lumière l'axe syntagmatique et l'axe systématique du jeu. Au départ, il s'agit plutôt de la romance mais au fur et à mesure, les événements mystérieux et des fois tragiques ont eu lieu. Tant dans l'intrigue que dans l'organisation du texte, nous pouvons observer un changement clair dans le ton du jeu : du positif au négatif, du fade à l'intense. L'image des personnages s'est modifiée en conséquence, ce qui n'est pas la même chose que ce que nous supposions.

5.5. Narration: Personnages

Je vais commencer cette partie d'analyse en imitant le style de Belman : avant de donner une réponse et une définition, je vais poser des questions.

En ce qui concerne les personnages, plusieurs questionnements fondamentaux doivent être abordés dans l'étude :

- **Est-ce que les joueurs ont le droit de choisir ou personnaliser le personnage jouable ?**

Non, la joueuse n'a ni le droit de le faire ni le pouvoir de changer l'histoire principale. Les intrigues sont définies par les designers. Mais elle a le droit de changer le nom de l'héroïne.

- **Quels sont les caractéristiques ou les attributs du personnage jouable ? Et quels sont ceux des personnages non jouables ?**

Le design artistique des personnages est capable de répondre à cette question dans une certaine mesure, ce qui a été analysé dans la section précédente ; en outre, en ce qui concerne l'intrigue, la personnalité et les expériences des personnages deviennent des symboles qui véhiculent un sens, que nous allons analyser et résumer dans les prochaines pages.

- **Quel genre de lien est-ce que ce jeu vidéo entend établir entre les joueurs et les personnages, y compris le personnage principal et les principaux personnages non jouables ?**

Au début du projet, nous avons postulé que le jeu voulait créer une relation romantique parfaite. Mais en réalité, comme je le montrerai dans les pages suivantes, si l'homme devient l'objet du regard dans le jeu, la protagoniste féminine est toujours en position de dominer dans cette relation dite romantique.

Comme mentionné précédemment, dans cette partie de l'analyse, je vais d'abord présenter brièvement les personnages principaux et ensuite examiner la représentation sous l'angle textuel et image, respectivement.

Tableau 14 : Représentations des personnages masculins

Nom	Représentation	Superpouvoir
Héroïne	Jeune femme qui vient de sortir de l'école et gère une entreprise.	Prévoir l'avenir
Lucien	Neuroscientifique à succès et un jeune génie, qui a été isolé toute sa vie. Il peut facilement voir à travers l'esprit des gens leur intention.	Copier les superpouvoirs
Kiro	Superstar aux multiples talents. Il incarne la confiance et sa présence rend la vie des autres plus claire et plus heureuse.	Charme irrésistible
Gavin	Employé des forces de l'ordre. Il travaille comme policier dans la ville de Loveland, mais mène en réalité une double vie et effectue des missions secrètes.	Voler(<i>fly</i>) et détection d'événements lointains Contrôler le vent.
Victor	Garçon riche. Il a fondé le Loveland Financial Group et en est le PDG actif.	Arrêt du temps

Source : réalisé par l'auteurice

L'analyse de chacune de ces parties nous permet de résumer brièvement l'image des cinq personnages principaux et de la comparer aux hypothèses précédentes.

L'un des personnages masculins principaux, Gavin, est un policier spécial qui a le pouvoir de contrôler le vent. Je cite ici ses répliques classiques, connues de toutes les joueuses : « Tant que tu es dans le vent, je peux te sentir », « N'ayez pas peur, je suis là », « Je ne te laisserai pas te mettre en danger », « La prochaine fois, n'appelle pas à l'aide, appelle simplement Gavin »¹⁸, etc. L'image de ce personnage est facile à dépeindre : un homme fort, qui ne parle pas beaucoup, mais apporte à la joueuse un sentiment de sécurité. Mais le portrait de Gavin n'est pas aussi irréprochable que nous le pensions. Au contraire, ses répliques et son histoire témoignent d'un fort désir de domination : la police, en tant que symbole de l'ordre social fondé sur la violence, est elle-même

¹⁸ Ces citations et les citations suivantes sont des traductions de l'anglais (Fandom, 2019)

symbolique ; et Gavin parle presque exclusivement à l’impératif ou en phrases déclaratives simples, et demande rarement l’avis de l’héroïne au cours de ses échanges avec elle. Globalement, cette figure du protecteur (police) suggère aussi une autorité à laquelle il est impossible de résister.

Figure 19 : Profil de Gavin et son motto



Source : Capture d’écran du jeu

Le personnage principal, Victor est un PDG arrogant dont la superpuissance est de manipuler le temps. C’est pourquoi l’une de ses répliques classiques est : « Peu importe le passé ou l’avenir, je veux que votre temps ne s’arrête que pour moi ». À la différence de Gavin, l’image de Victor symbolise le pouvoir qui découle de la richesse. Le personnage est souvent revêtu d’un complet,

tenant un verre de vin rouge, et le rendez-vous avec l'héroïne a souvent lieu dans un hôtel ou un restaurant de sa propre propriété.

Figure 20 : Profil de Victor et son motto



Source : Capture d'écran du jeu

Un autre personnage principal Lucien est un professeur. Le personnage est beau et fort, mais son passé est très tragique. Même sa capacité à copier les superpouvoirs des autres a une limite sur le nombre de fois qu'il peut être utilisé dans une certaine période, et lui cause de grands effets secondaires.

Figure 21 : Profil de Lucien et son motto



Source : Capture d'écran du jeu

Le quatrième rôle principal masculin est celui de Kiro, qui est une star populaire, mais qui est mignon et sympathique, un type de *Sunny Boy* (garçon très positif et optimiste) aimé par un grand nombre de femmes. Son superpouvoir est de faire en sorte que les gens l'aiment, et sa phrase classique est : « Mon superpouvoir est de t'aimer ». Plus tard, le jeu a officiellement donné une deuxième identité à Kiro, un pirate informatique. Lorsque le personnage était un pirate informatique, le style de ses lignes a également changé, passant de chaud à froid.

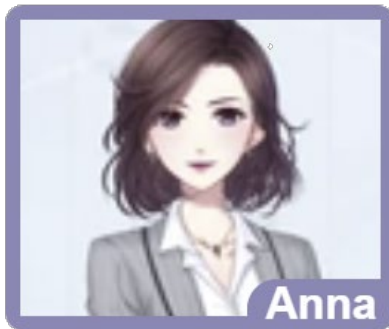
Figure 22 : Profil de Jiro et son motto



Source : Capture d'écran du jeu

Outre les personnages masculins principaux, il existe de nombreux personnages de soutien, tant masculins que féminins. Cependant, généralement, ces personnages n'apparaissent pas dans l'intrigue. On les appelle par leur profession, tel que le docteur, le professeur ou la secrétaire. Comme peu de renseignements sont fournis à ce sujet, je n'analyserai pas leur image en détail dans mon mémoire. Il y a, par exemple, la secrétaire appelée Anna, qui apparaît dans l'histoire seulement quand on a besoin d'un ou d'une secrétaire pour rappeler qu'il y aura une conférence ou les tables dans un restaurant sont réservées. Il y a aussi Han, un styliste et ancien camarade de l'héroïne : sa fonction est de raconter les histoires de l'héroïne quand elle était au lycée.

Figure 23 : Une partie des personnages de soutien



Source : Capture d'écran du jeu et image sur site web (Fandom, 2019)

On peut constater que le jeu a adopté certains traits distinctifs qui sont utilisés pour façonner les personnages, que ce soit en termes de musique, d'art, de gameplay ou de narration. Ces traits, individuellement, peuvent être considérés comme des symboles, et lorsqu'ils sont combinés ensemble, ils forment un système de symboles qui s'enchaînent tout au long du jeu, pour finalement définir l'image des personnages.

Et pour répondre aux questions poser et vérifier ces hypothèses, j'ai utilisé la structure proposée par Belman en basant sur la théorie de Barthes. Voici le tableau qui résume les pistes d'analyse :

Tableau 15 : Perspectives, aspects identifiés et signification

Grandes Catégories	Perspectives de Belman	Aspects identifiés	Signification pour l'analyse en regard de la question <i>Quelles sont les images typiques des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke ?</i>
Dimensions fondamentales	L'organisation (éléments graphiques, système de gestion, etc.)	Unity	Rendre le jeu plus facile à jouer en évitant les opérations complexes telles que le combat
	L'angle de vue	À écran vertical À la deuxième personne	Mieux montrer le corps entier du personnage, ce qui est propice à la présentation des détails de l'art du jeu et la beauté des personnages
	Moteur de jeu et les logiciels afférents	Technologie de Réalité augmentée (AR)	Renforcer le lien entre le monde réel et virtuel
Gameplay	Règles pour l'interaction entre joueurs ou personnage non-joueur	Cadeau Système de Téléphone	Établir un univers simple et direct : la joueuse accumule les ressources comme les Fleurs ou les Diamonds, qui seront utilisés pour faire plaisir aux personnages masculins, étant l'objectif de la quête amoureuse
	Règles pour l'interactivité avec les environnements de jeu	Diamonds, Fleurs	
	Action	Quête amoureuse	
	Choix	Moindre liberté de choisir	
	Le système et ses composants	Karma	
	Contexte de la jouabilité	Sans échanges entre joueuses	
	Récompenses	Déblocage de l'histoire amoureuse	
	Stratégie	Dépense de l'argent	
Esthétique	Interface	Couleurs doux	Montrer un style féminin en termes de couleurs pour prôner la beauté délicate et romantique
	Esthétique	Fine	
Narration	Prémices et objectif	Gérer une entreprise Trouver un petit ami	Souligner la poursuite de la richesse et du pouvoir
	Personnages	Beauté, Costumes, Empois	

Source : réalisé par l'auteurice

Chapitre 6 : Discussion et conclusion

Avant de passer à la discussion et la conclusion, rappelons la problématique et les questions de recherches en utilisant le tableau suivant :

Tableau 16 : Problématique et hypothèses

	Questions	Hypothèses
Problématique	Quelles sont les images typiques des personnages dans les jeux mobiles du genre Josei-Muke ?	Image parfaite ; Chaque aspect de la conception du jeu, notamment les textes et images.
1^{re} question de recherche	Quelles images des personnages sont mises de l'avant dans le jeu ?	Une image belle, forte et positive.
2^e question de recherche	De quelles façons ?	Chaque aspect de la conception du jeu.
3^e question de recherche	Quelles sont les valeurs prônées selon ces images ?	Une expérience romantique idéale.

Source : réalisé par l'auteur

J'essaie ainsi, dans ce chapitre, donner une conclusion à ce mémoire en répondant ces questions de recherche posées.

6.1. Retour sur les hypothèses

À partir de ma propre expérience comme joueuse, je suis parvenu à formuler des suppositions simples à propos des questions abordées dans la problématique. Je présenterai dans cette section comment j'ai mobilisé mon expérience de joueuse et montrai ensuite mes suppositions.

Ce processus de formuler les hypothèses est une combinaison de la trajectoire du jeu et du processus intellectuel d'analyse. Au départ, en tant que joueuse, je voyais le monde du jeu comme un univers complètement dissocié de la réalité. Si le monde des jeux m'attire tellement, il y a deux raisons principales, qui ne sont pas forcément positives. Il s'agit d'abord un amour pour le monde d'imagination, un monde sans limites. Le monde des jeux est un monde d'immensité et sans frontière : les fantaisies, les superpouvoirs, la magie, etc. Les scènes imaginaires illustrées par la musique attrayante et les images fascinantes, en tant qu'une joueuse moi-même, je ne peux pas

résister à cette expérience de beauté immersive. Deuxièmement, l'acte de jouer me permet de m'enfuir de la réalité, souvent frustrante et stressante. Les jeux vidéo sont comme de petits hôpitaux d'âme, à l'aide desquels on arrive à se libérer des ennuis. Par rapport aux autres formes de divertissements tels que la lecture et le cinéma, jouer au jeu vidéo exige un plus haut niveau d'engagement de la part des joueurs, ce qui fait ainsi de cette expérience une activité immersive. C'est une manière de se détendre en se concentrer sur autres choses. Il s'agit donc d'un engagement de tous aspects : le joueur a la possibilité de faire des choix, de réagir et il a plus de chance d'influencer la narration (même si ce n'est pas toujours le cas) ainsi plus d'espace d'interprétation. Autrement dit, le monde dans le jeu est souvent un monde profond, mais sans limites. Les joueurs sont non seulement les spectateurs qui assistent au développement de l'histoire, mais aussi les co-constructeurs de sens, qui auront droit de participer à la narration. Le plaisir de jouer réside donc dans cette participation active. Basé sur cette logique, j'ai supposé que le jeu eût l'intention de présenter des personnages positifs.

Après l'analyse, j'ai constaté que ces personnages étaient souvent imparfaits, négatifs, et impliquaient même un certain côté sombre de l'humanité. Les protagonistes masculins ont tendance à être extrêmement autoritaires et dictatoriaux, tandis que l'image de la protagoniste féminine change progressivement, passant d'une femme indépendante au début à une femme faible qui doit compter sur les hommes. J'ai donc réalisé que probablement j'étais une « victime » de l'idéologie de ce jeu que j'aime beaucoup. Mais je ne vais pas annoncer qu'il s'agit d'un jeu « mal », de la même manière que presque toutes les informations que nous recevons des médias sont les véhicules d'idéologie. Il faut donc, selon moi, tout simplement rendre compte de la nature des images des personnages dans le jeu. À titre personnel, je rejoins l'idée de Belman, selon qui les perceptions et les expériences des joueurs en matière de valeurs dans les jeux sont inévitablement influencées par des facteurs personnels, culturels et situationnels et nous ne nous attendons pas à ce que deux personnes aient des « expériences de valeurs » identiques en jouant au même jeu (2014). Je laisse donc aux lectrices et lecteurs de ce mémoire, ainsi qu'au joueuses, de juger de la qualité morale de ce jeu.

Ici, je dois évoquer un document de recherche quantitative très informatif, car les données et les conclusions de cet article corroborent dans une certaine mesure notre analyse. Sur la base de 636 questionnaires remplis par des joueuses, Wu Yue et Sun Yuannan ont fait ressortir que les

joueuses qui ont été plongées dans de tels jeux vidéo pendant de longues périodes sont plus susceptibles d'être influencées par des relations présociales, ce qui conduit à des attentes irréalistes et idéalisées de relations amoureuses dans la réalité. Plus les joueuses jouent à ces jeux, plus leurs relations avec les personnages masculins virtuels du jeu sont réalistes, plus elles s'identifient aux personnages qu'elles incarnent dans le jeu, et plus elles sont convaincues de la relation romantique idéalisée.

Les idées transmises par tous les médias pourraient influencer les récepteurs. Les disciplines auxquelles chaque personne est exposée dès l'enfance — y compris, mais sans s'y limiter, les nouvelles, les histoires, les romans, les films et les émissions de télévision — sont présentes tout au long de son éducation, avant même que les gens aient développé une conscience critique et la capacité de penser de manière indépendante. Le jeu, en tant que média plus immersif, a aussi une grande influence— les images et le texte sont soigneusement conçus pour devenir des symboles qui servent à transmettre et à inculquer les intentions du concepteur. Il n'est pas exagéré de dire que les attributs des personnages individuels deviennent eux-mêmes un nouvel ensemble de symboles, issus du métalangage et véhiculant une idéologie. Dans le même temps, avec le développement et la multiplication de jeux similaires, ces symboles seront intrinsèquement acceptés et appliqués, devenant ainsi un nouveau mythe et influençant la perception du monde réel chez les joueurs.

La conception des personnages d'un jeu est souvent biaisée par le sexe, car les concepteurs de jeux ciblent délibérément un segment de leur public au moment de la création. En tant que chercheur.es, nous avons l'obligation d'être conscients de ce phénomène. Barthes affirme qu'il y a une idéologie derrière les mythes qui sert une classe particulière ; les mythes sont propagés parce que cette classe essaie d'universaliser son idéologie afin qu'elle soit acceptée par la société dans son ensemble, atteignant ainsi la domination de la société au niveau spirituel. Dans le passé, nous pensions que ce phénomène de diffusion des mythes existait dans les textes missionnaires, et à l'époque contemporaine, nous pensons que ces mythes sont diffusés par la publicité, le cinéma et la télévision ; alors aujourd'hui, pouvons-nous supposer que les jeux mobiles ont également été domestiqués et exploités comme un nouveau moyen de transmission idéologique ?

Au début de l'étude, j'avais émis quelques hypothèses sur la problématique, et finalement, les réponses que je pensais ne sont pas tout à fait exactes. Les résultats de l'étude sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Tableau 17 : Hypothèses et réponses

Questions		Suppositions	Cohérence	Conclusions
Problématique	Quelles sont les images typiques des personnages dans les jeux du genre Josei-Muke sur mobile ?	Image parfaite ; Chaque aspect de la conception du jeu, notamment les textes et images.	Pas tout à fait comme la supposition	Ils ont souvent une personnalité cachée, pas tellement parfaite.
1^{re} question de recherche	Quelles images ont été dépeintes ?	Belle, forte et positive.	Pas tout à fait	Parfois, on distingue une image de manipulateur chez les personnages masculins.
2^e question de recherche	De quelles manières ?	Chaque aspect de la conception du jeu.	Oui	-
3^e question de recherche	Quelles sont les valeurs prônées selon cette image dépeinte ?	Créer une expérience romantique idéale.	Pas tout à fait	En arrière, l'argent et le pouvoir

Source : réalisé par l'auteurice

Je présupposais que le jeu entend de dépeindre les images belles, fortes et positives des personnages, mais au final, on distingue parfois les personnages masculins un peu menaçants et d'une image de manipulateur. Et je croyais pour ce jeu, l'idée d'avoir des personnages de ces caractères est de créer une expérience romantique et idéale, mais selon ces images puissantes des personnages masculins, ce n'est probablement pas tout à fait correct : l'argent et le pouvoir deviennent des signes importants dans la construction des images des personnages.

Les jeux de type Josei-Muke, dont *Mr. Love Queen's Choice* est un cas typique, regorgent de symboles, dans lesquels les personnages eux-mêmes sont devenus des symboles idéologiques : ils sont soit beaux, riches, socialement admirés, et dotés de capacités spéciales extrêmement rares ; mais l'argent et le pouvoir se cachent derrière ces caractéristiques, alors que la carrière et l'amour que les jeux promeuvent ostensiblement ressemblent davantage à une couverture rudimentaire.

Que les joueuses aient ou non déjà réfléchi à la signification représentée par ces images des différents personnages, dès lors qu'elles décident de s'engager dans ce jeu, de mener ou de rejoindre cette quête amoureuse en tant qu'héroïne, elles se trouvent déjà au milieu de ces symboles et deviennent les destinataires de l'idéologie. En tant que nouveau média, les jeux offrent une immersion profonde tout en devenant un outil très efficace pour diffuser une idéologie. La liberté de participation et le pouvoir de manipulation accordés aux joueuses sont indubitablement encadrés par des limites strictes et claires : l'histoire se déroule de façon progressive, toute exploration a une fin prédéterminée et le créateur du jeu devient le maître absolu de ce monde virtuel. Il peut s'agir d'un moyen d'endoctrinement important qui, grâce à son apparence de facilité et de liberté, peut faire tomber complètement les défenses des joueuses.

6.2. Conclusion

Quoi qu'il en soit, les jeux mobiles sont encore dans une phase de développement rapide par rapport à d'autres supports, et leur avenir est encore inconnu. Dans un ouvrage sur les jeux vidéo, publié en 2005, Jesper Juul écrit : « video game has been part of popular culture for around 30 years... compare this to the roughly seventy-five years of television, a hundred years of film, and five hundred years of the printing press » (Juul, 2005, p. 2). Une décennie seulement s'est écoulée depuis 2011, et l'industrie du jeu vidéo a connu des changements radicaux, tant sur le contenu que de la forme. Juul a également écrit : « why do we play games using computer rather than using other recent inventions such as telephone, cars or airplanes? » (2005, p. 2), alors même que, dans notre cas, le jeu se fait désormais sur le téléphone mobile. Il est donc difficile de prévoir à quelle vitesse cette forme d'art va se développer et quelles formes elle prendra à l'avenir. Ainsi, malgré les différentes perspectives que j'ai approfondies dans ce mémoire, il est sans doute trop tôt pour affirmer que les jeux mobiles ont eu tel ou tel impact sur la vie sociale humaine. Le jeu tente de construire une réalité virtuelle simplifiée, dont la complexité est infinie. Edgar Morin (1956) souligne que la complexité ne peut être généralisée à un mot courant, réduit à une règle ou à une idée simple ; la complexité ne peut être définie et remplacée par la simplicité. Notre analyse ne cherche pas à trouver toutes les significations des images présentées dans le jeu. L'objectif principal de cette étude est plus humble : offrir une perspective plus nuancée et une meilleure compréhension d'une certaine catégorie de jeux un peu plus nichée.

Pour conclure, j'aimerais proposer quelques pistes de recherches futures. Premièrement, il pourrait être intéressant d'étudier l'évolution des images typiques au cours du développement du genre Josei-Muke. Par exemple, les images des personnages sont-elles les mêmes dans les jeux Josei-Muke produits il y a dix ans que dans ceux produits aujourd'hui ? Ensuite, il pourrait être bien d'explorer les différences entre l'image des personnages masculins et féminins dans les jeux Josei-Muke et celle dans les jeux de combats. Finalement, étant donné que ce mémoire est une étude des personnages eux-mêmes dans le jeu, il pourrait être intéressant de se pencher sur les perspectives des joueuses et joueurs ou des conceptrices et concepteurs du jeu : qu'est-ce que les conceptrices et concepteurs ont voulu faire en illustrant ces images ? Comment les joueuses et joueurs interprètent-ils ces images ? J'espère toutefois que cette étude a permis de mieux connaître l'univers des Josei-Muke.

Bibliographie

- Adam, J.-M. (2017). *Les textes, types et prototypes* (4^e éd.). Armand Colin.
- Alaszewski, A. et Manthorpe, J. (1995). Goffman, the individual, institutions and stigmatisation. *Nursing times*, 91(37), 38–39.
- App Annie. (2019, 7 octobre). *Games Accounted for 70% of Consumer Spend in Apps*. <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/games-accounted-for-70-of-consumer-spend-in-apps-in-q3-2019/>
- Arseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Barthes, R. (1964). Éléments de sémiologie. *Communications*, 4(1), 91–135. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1029>
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4(1), 40–51. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
- Barthes, R. (1970). *Mythologies* (2^e éd.). Seuil.
- Belman, J. (2014). Game Elements : The Language of Values. Dans M. Flanagan et H. Nissenbaum (dir.), *Values at Play in Digital Games* (2^e éd., p. 33–72). The MIT Press.
- Belman, J. (2016). *A Study of Empathetic Play in Serious Games* (publication n° 10129582) [thèse de doctorat, New York University]. ProQuest Dissertations and Theses Global.
- Bessenoff, G. R. et Del Priore, R. E. (2007). Women, weight, and age: social comparison to magazine images across the lifespan. *Sex Roles: A Journal of Research*, 56(3–4), 215–222. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9164-2>
- Bertozi, E. (2008). 'You play like a girl!' : cross-gender competition and the uneven playing field. *Convergence*, 14(4), 473–487. <https://doi.org/10.1177/1354856508094667>
- Licitra, R. C., Antonucci, C. Siracusano, A. et Centonze, D. (2021). From the imaginary to theory of the gaze in lacan. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.578277>
- Carr, D. (2009). Textual analysis, digital games, zombies. *Breaking New Ground Innovation in Games Play Practice & Theory*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.241711.pdf>
- Cassell, J. et Jenkins, H. (1998). *From barbie to mortal kombat : gender and computer games*. MIT Press.
- Chung-shu, C. Kelly, J. et Mao, N. K. (1982). Fortress besieged. *Chinese Literature: Essays, Articles, Reviews (Clear)*, 4(1), 127–127. <https://doi.org/10.2307/495604>
- Corliss, J. (2011). Introduction: the social science study of video games. *Games and Culture*, 6(1), 3–16.
- Delamere, F. M. et Shaw, S. M. (2006). Playing with violence: Gamers' social construction of violent video game play as tolerable deviance. *Leisure&loisir*, 30(1), 7–25.

- Delbouille, P. (1972). L'analyse textuelle. *Études Littéraires*, 5(2), 169–187.
<https://doi.org/10.7202/500235ar>
- DFC Intelligence. (2020, 14 août). *Global Video Game Consumer Population Passes 3 Billion*.
<https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/>
- Dickey, M. D. (2006). Game design narrative for learning: appropriating adventure game design narrative devices and techniques for the design of interactive learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 54(3), 245–263.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles : A Journal of Research*, 38(5–6), 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Dill-Shackleford, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C. (2005). Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis. In E. Cole & J. H. Daniel (dir.), *Featuring females: Feminist analyses of media* (p. 115–130). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/11213-008>
- Dill-Shackleford, K. E. (2017). Representations of race, gender and sexual orientation in gaming content. Dans C. Jansson-Boyd et M. Zawisza (dir.), *Routledge international handbook of consumer psychology* (1^{ère} éd., p. 639–655). Routledge.
- Drapeau-Robitaille, C. (2016). *Microtransactions dans le monde virtuel : cadre théorique et évidence empirique pour l'industrie du jeu mobile* [mémoire de maîtrise, Université de Montréal]. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/331485135_Microtransactions_in_the_virtual_world_theoretical_framework_and_empirical_evidence_for_the_mobile_gaming_market
- Du, Pengju. (2015). Conceptualizing Emotions through Metaphors in Fortress Besieged. *International Journal of English Linguistics*, 5(1). <https://doi.org/5.10.5539/ijel.v5n1p53>
- Elex. (2018). *Music-Splendid*. Mr. Love Wiki. <https://mrlove.wiki/wiki/Music>
- Enevold, J. (2016). *Mama Ludens Ex Domo : Using Feminist Methods to Diversify Game Culture*. The First International Joint Conference Of Digra And Fdg. Dundee.
http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_374.pdf
- Etienne, S. (1935). *Expériences d'analyse textuelle en vue de l'explication littéraire : travaux d'élèves présentés par S. Étienne*. Droz.
- Etienne, S. (1965). *Défense de la philologie, et autres écrits*. Renaissance du livre.
- Fairchild, C. (2007). Building the authentic celebrity: the “idol” phenomenon in the attention economy. *Popular Music and Society*, 30(3), 355–375.
<https://doi.org/10.1080/03007760600835306>
- Fandom. (2019). *Mr Love : Queen's Choice Wiki* | Fandom. https://mr-love-queens-choice.fandom.com/wiki/Mr_Love_Queen's_Choice
- Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to game analysis*. Taylor and Francis.

- Flanagan, M. et Nissenbaum, H. F. (2014). *Values at play in digital games*. MIT Press.
- Funk, J. B. et Buchman, D. D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles : A Journal of Research*, 35(3–4), 219–231. <https://doi.org/10.1007/BF01433108>
- Gameplay. (s. d.). Dans *Dictionnaire Collins en ligne*. <https://www.collinsdictionary.com/us/dictionary/english/gameplay>
- Genette, G., Macksey, R. et Lewin, J. E. (1997). *Paratexts : thresholds of interpretation*. Cambridge University Press.
- Gethin, R. (2005). On the Nature of dhammas: A Review Article. *Buddhist Studies Review*, 175–194.
- Gilbert, N. (2020). *How many active video gamers were there in 2020 ? There were 2.69 billion video game players worldwide in 2020*. Financesonline.Com. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
- Gillin, J. L. et Huizinga, J. (1951). Homo ludens: a study of the play-element in culture. *American Sociological Review*, 16(2), 274–274. <https://doi.org/10.2307/2087716>
- Gray, K. L., Voorhees, G. et Vossen, E. (2018). *Feminism in play*. Palgrave Macmillan. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uqac-ebooks/detail.action?docID=5541232>.
- Griffiths, M. D. et Lewis, A. (2017). *The Use of Online Forum Data in the Study of Gaming Behavior*. SAGE Research Methods Cases. Sage. <https://doi.org/10.4135/9781473994812>
- Guiraud, P. (1973). *La sémiologie* (2^e éd.). Presses universitaires de France.
- Hogan, B. (2010). The presentation of self in the age of social media: distinguishing performances and exhibitions online. *The Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(6), 377–386.
- Horton, D. et Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry: Journal for the Study of Interpersonal Processes*, 19, 215–229.
- Hyeshin, K. (2009). Women's games in japan : gendered identity and narrative construction. *Theory, Culture et Society*, 26(2–3), 165–188. <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>
- Image. (s.d.). Dans le *dictionnaire Larousse en ligne*. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/image/41604#citation>
- Jenson, J. et de Castell, S. (2007). Girls and Gaming: Gender Research, “Progress” and the Death of Interpretation. *Situated Play*, Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Digital Games Research Association (DiGRA). <http://www.digra.org/digital-library/publications/girls-and-gaming-gender-research-progress-and-the-death-of-interpretation/>
- Juul, J. (2005). *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kim, Y. (2011). Idol republic: the global emergence of girl industries and the commercialization of girl bodies. *Journal of Gender Studies*, 20(4), 333–345. <https://doi.org/10.1080/09589236.2011.617604>

- Koide, C. et Obana, T. (2018). Historical Study of “OTOME Games”: Focus on the Character Analysis. *Research Bulletin of Osaka Shoin Women's University*, 8, 69–74. <http://id.nii.ac.jp/1072/00004256/>
- Lacan, J., Mitchell, J., et Rose, J. (1985). *Feminine Sexuality: Jacques Lacan And The École Freudienne*. Norton.
- Lawley, E. R. (2017). *Game Design & Development Curriculum: History & Future Directions*. Hyannis. <https://fdg2017.sched.com/event/BMBp/game-design-development-curriculum-history-and-future-directions>
- Lignon, F. (2013). Des jeux vidéo et des adolescents a quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? *Le Temps Des Médias*, 21(2), 143–143. <https://doi.org/10.3917/tm.021.0143>
- Lignon, F. (dir.). (2015). *Genre et jeux vidéo*. Presses Universitaires du Midi.
- Mago, Z. (2017). New Trends Of Marketing Communication Based On Digital Games. *European Journal of Science and Theology*, 171–182.
- McDonald, H. (2017). *Digital love: romance and sexuality in games*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315118444>
- McGill, M. (2010). *Collaborative design of cross-disciplinary game minors based on the IGDA curriculum framework*. 259–263. <https://doi.org/10.1145/1822090.1822163>
- McLean, L. et Griffiths, M. D. (2013). Female gamers: a thematic analysis of their gaming experience. *International Journal of Game-Based Learning*, 3(3), 54–71.
- McLuhan, M. (1965). *Understanding media : the extensions of man*. McGraw-Hill.
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology : image, text, ideology*. University of Chicago Press.
- Newman, J. (2013). *Videogames* (2^e éd.). Routledge. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/umontreal-ebooks/detail.action?docID=1092816>.
- Newzoo. (2019). *Newzoo Global Games Market Report 2019 | Light Version*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
- Nicoll, B. et Keogh, B. (2019). *The unity game engine and the circuits of cultural software*. Palgrave Macmillan.
- Norman, D. A. (2004). *Affordances and Design*. San Diego.
- Ogura, K., Fujii, T., Suzuki, K. et Mori, E. (2013). Pure agraphia in romaji after left inferior frontal gyrus infarction: a case of selective deficit in syllable-to-grapheme conversion in japanese. *Brain and Language*, 127(1), 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2013.06.004>
- Orleans, M. (2012). Impure play: sacredness, transgression, and the tragic in popular culture. *Contemporary Sociology: A Journal of Reviews*, 41(4), 512–513. <https://doi.org/10.1177/0094306112449614x>
- Home | *Papergames*. (2017). Papergames. <https://www.papegames.cn/en/>

- Paaßen, B., Morgenroth, T. et Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? the male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles : A Journal of Research*, 76(7-8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Perron, B., et Wolf, M. J. P. (2008). *The Video Game Theory Reader 2* (1^{ère} éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203887660>
- Peter, S. D., (1994). Barbara Freedman. Staging the Gaze: Postmodernism, Psychoanalysis and Shakespearean Comedy. *Renaissance Quarterly*, 47(1), 203–206.
- Posavac, H. D., Posavac, S. S., et Posavac, E. J. (1998). Exposure to media images of female attractiveness and concern with body weight among young women1. *Sex Roles : A Journal of Research*, 38(3-4), 187–201. <https://doi.org/10.1023/A:1018729015490>
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : game design fundamentals*. MIT Press.
- Shaw, A. (2010). *Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study* [thèse de doctorat, University of Pennsylvania]. Publicly Accessible Penn Dissertations. <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1323&context=edissertations>
- Shaw, A. (2013). On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 4(2). <https://adanewmedia.org/2013/06/issue2-shaw>
- Song, W. et Fox, J. (2016). Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs. *Mass Communication and Society*, 197–215.
- Steinkuehler, C. (2006). Why game (culture) studies now? *Games and Culture*, 1(1), 97–102.
- Swink, S. (2009). *Game feel : a game designer's guide to virtual sensation*. Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1201/9781482267334>
- Taylor, T. L. (2009). *Play between worlds : exploring online game culture*. MIT Press.
- Thériault, P. et Arsénault, D. (2016). *L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations* [mémoire de maîtrise, Université de Montréal]. Papyrus. <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18750>
- Vermeulen, L., Van Bauwel, S. et Van Looy, J. (2017). Tracing female gamer identity. an empirical study into gender and stereotype threat perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90–98. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.054>
- Weber, R. (2015). A bibliography on “chinese philosophy” in Europe, 2007-2013. *Journal of Chinese Philosophy*, 42(3–4), 397–418. <https://doi.org/10.1111/1540-6253.12198>
- Les Douze Royaumes (2020, 8 octobre). Dans Wikipédia. https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Douze_Royaumes#L'univers
- Wolf, J. M. et Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Routledge.
- Wolf, M. J. P. (2001). *The medium of the video game*. University of Texas Press.

- 陈玮文. (2019). 手机游戏中情感化交互设计研究——以游戏《florence》为例. *设计*, 50-62.
- 金慧聪. (2009). 论电子游戏中的情感表达. 中国艺术研究院.
- 况杉杉, 梅梦蝶. (2018). 网络游戏中的青年女性互动行为与身份认同——基于《阴阳师》用户的实证研究. *东南传播*, 63-66.
- 李涯. (2017). 以女性用户为主的手机游戏市场分析与营销策略研究. 对外经济贸易大学.
- 梁维科, 杨花艳, 梁维静. (2017). 数字游戏亚文化实践中的女性青年——从女性游戏角色、女玩家到游戏女主播. *中国青年研究*, 13-18.
- 陆费逵. (2019). 辞海. 上海辞书出版社.
- 路善全. (2002). 方鸿渐形象符号的三重意义. *学语文*, 32-22.
- 秦海鹰. (2008). 从结构分析到文本分析——追寻罗兰·巴尔特批评方法的演变轨迹.
- 杨效宏, 陈京京. (2009). 错位的角色肯定: 网络游戏中的青年女性身份认同——一个个案的观察与分析. *兰州学刊*, 146-150.
- 赵剑平. (2007). *电脑游戏设计教程*. 清华大学出版社.
- 中商报告. (2018). *2018年中国网络游戏行业市场前景研究报告*. 人民网.
<http://game.people.com.cn/n1/2018/0118/c48662-29771975.html>