

Université de Montréal

Agentivités des personnages féminins dans les jeux de rôle japonais : le cas de *Tales of*

*Par*

Loïc Mineau-Murray

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques,

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de maîtrise

en cinéma, option Études du jeu vidéo

Dépôt initial en juillet 2020

© Loïc Mineau-Murray, 2020



Université de Montréal  
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques,  
Faculté des arts et des sciences

---

*Ce mémoire intitulé*

**Agentivités des personnages féminins dans les jeux de rôle japonais : le cas de *Tales of***

*Présenté par*

**Loïc Mineau-Murray**

*A été évalué par un jury composé des personnes suivantes*

**Joëlle Rouleau**

Présidente-rapportrice

**Carl Therrien**

Directeur de recherche

**Andrea Oberhuber**

Codirectrice

**Simon Dor**

Membre du jury



## Résumé

Dans les jeux vidéo de rôle japonais (JRPG), si le héros est généralement un personnage masculin hétérosexuel se battant à l'arme blanche pour sauver le monde, le personnage de soutien principal est une jeune femme éprise du protagoniste et dotée de divers attributs associés au féminin (apparence soignée, mais peu adaptée au combat, tendance à occuper un rôle de soutien...). À partir du constat selon lequel la plupart des analyses féministes occidentales ne prennent pas en considération le contexte culturel spécifique japonais qui voit naître les JRPG, ce mémoire construit un cadre conceptuel pour mieux décrire et comprendre les tendances historiques de l'évolution des personnages féminins de ces objets vidéoludiques. Il fait appel au concept de l'agentivité, utilisé à la fois en études du jeu et en études féministes littéraires, pour établir des liens entre le genre d'un personnage et la jouabilité qui lui est associée, puis à des travaux japonais sur les phénomènes *otaku* pour s'assurer d'intégrer un point de vue non-occidental sur ces objets culturels. Il se termine par une analyse des rôles en combat et dans le récit des personnages féminins de la série *Tales of*.

**Mots-clés** : jeux vidéo, personnage, genre, féminisme, jouabilité, jeux de rôle, Japon, JRPG, otaku, Tales of



## Abstract

In Japanese role-playing games (JRPGs), if the typical protagonist is a male brunet swordsman saving the world, the typical support character is a young good-looking woman, enamored with the protagonist, and whose fighting style focuses on supporting him rather than offense. From the observation that most occidental feminist analysis in game studies do not take into consideration the specific cultural context in which JRPGs are born, this master thesis builds a theoretical framework to allow a deeper understanding of the historical dynamics that have guided the evolution of female characters in these videogames. This thesis examines the uses of the concept of agency in both game studies and literary gender studies, in order to bridge gameplay and gender. It then integrates Japanese perspectives of female characters in *otaku* cultural objects, such as mangas and animes. The thesis ends by depicting of the evolution of female characters in the *Tales of* series, more specifically their combat roles and importance in the story.

**Keywords** : videogames, character, feminism, gameplay, role-playing games, Japan, JRPG, otaku, Tales of





# Table des matières

Résumé.....	v
Abstract .....	vii
Table des matières .....	ix
Liste des tableaux.....	xiii
Liste des figures.....	xv
Liste des sigles et abréviations.....	xvii
Remerciements .....	xxi
Introduction.....	1
Axes de recherche et structure du mémoire .....	2
Personnages jouables.....	2
Personnages féminins .....	4
Personnages d'œuvres japonaises.....	8
Choix du corpus.....	11
Chapitre 1 : L'avatar au pluriel .....	15
1.1 Entre personnage et prothèse .....	15
1.2 Penser sans l'avatar.....	17
1.3 Analyse exploratoire : dévoiler les manques .....	19
1.3.1 Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age (Square Enix 2017) .....	20
1.3.2 The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda 2011).....	23
Chapitre 2 : Agentivités ludique et narrative .....	27
2.1 L'agentivité en études littéraires .....	28
2.1.1 Butler : résistance.....	28
2.1.2 Boisclair : production .....	31
2.2 L'agentivité en études vidéoludiques .....	33
2.2.1 Murray : sentiment .....	33
2.2.2 Klevjer : avatar.....	37
2.3 Comparaison des agentivités comme méthode d'analyse .....	39

2.3.1 Synthèse et explications.....	39
2.3.2 Mise en pratique : prêtresse, démons et protagoniste.....	42
2.3.2.1 Rôle au sein du récit.....	43
2.3.2.2 Armes de prédilection et attributs.....	44
2.3.2.3 Jouabilité en combat.....	46
2.3.3 Apports et limites de l’outil.....	47
Chapitre 3 : Considérations culturelles.....	49
3.1 Les otaku studies en trois auteurs.....	50
3.1.1 Ōtsuka : microrécits.....	50
3.1.2 Azuma : base de données.....	51
3.1.3 Saitō : généalogies.....	51
3.2 Divergences interprétatives avec les féminismes occidentaux.....	54
3.2.1 Montage kairologique et découpage de corps.....	54
3.2.2 Agentivité narrative et insertion d’éléments d’attraction.....	57
3.3 Pistes de résolution.....	59
3.3.1 Kotani : science-fiction et féminisme.....	59
3.3.2 Therrien : récompenses ludiques.....	62
3.3.3 Cas à l’étude : les sources thermales dans <i>Tales of</i> .....	63
Une représentation conventionnelle entre voyeurisme et pudeur.....	65
Une évolution vers un voyeurisme implicite, voire subversif ?.....	66
3.4 Synthèse et historicisation.....	70
Chapitre 4 : Les personnages féminins de la série <i>Tales of</i> .....	73
4.1 Présentation de la série.....	74
4.2 Classification et analyse historique.....	77
4.2.1 Agentivité ludique et rôles en combat.....	77
4.2.2 Complexification du système de combat.....	82
4.2.2.1 Panoplie de techniques spéciales.....	82
4.2.2.2 Temps d’incantation dynamique.....	84
4.2.3 Quelques figures ludiques de la <i>beautiful fighting girl</i> .....	86

4.2.3.1 Raine ( <i>Tales of Symphonia</i> , 2003) .....	87
4.2.3.2 Colette ( <i>Tales of Symphonia</i> , 2003) .....	88
4.2.3.3 Cheria et Sophie ( <i>Tales of Graces</i> , 2009) .....	89
4.2.3.4 Milla ( <i>Tales of Xillia</i> , 2011) .....	90
4.2.4 Importance narrative des personnages féminins .....	92
4.2.5 Conclusion partielle.....	96
4.3 Cas particuliers et designs dépassant les questions de genres .....	96
4.3.1 Les armes comme vecteurs de capacités dans <i>Destiny</i> (1997).....	96
4.3.2 Dissolution des identités individuelles dans <i>Zestiria</i> (2015).....	98
4.4 Conclusion des cas à l'étude .....	101
Conclusion .....	103
Pistes de recherches futures .....	105
Références bibliographiques.....	109
Ludographie.....	115



## Liste des tableaux

<i>Tableau I.</i>	Les rôles en combat des personnages masculins dans <i>Tales of</i> .....	80
<i>Tableau II.</i>	Les rôles en combat des personnages féminins dans <i>Tales of</i> .....	80
<i>Tableau III.</i>	Les signes de l'importance narrative des personnages masculins dans <i>Tales of</i> ..	93
<i>Tableau IV.</i>	Les signes de l'importance narrative des personnages féminins dans <i>Tales of</i> .....	93



## Liste des figures

Figure 1. Schématisation de l'exemple d'Arsenault, qui analyse les rapports de la joueuse à Samus, personnage jouable de Metroid Prime, pendant une séquence du jeu. ....	19
Figure 2. Un contact intime involontaire entre les deux personnages masculins.....	67
Figure 3. Comparaison des représentations visuelles des armatizations féminines et masculines pendant leurs techniques ultimes.....	101





## Liste des sigles et abréviations

JRPG : Jeux de rôle japonais



À ma mère, même si ce n'est pas le trouve-lunettes que je lui avais promis jadis.



## Remerciements

Mes proches savent à quel point le jeu de société *Cosmic Encounter* (Eon Products 1977) occupe une place importante dans ma vie. Étant donné que le dépôt du présent mémoire sera fort probablement célébré par quelques parties de cet objet d'art, j'ai pensé opportun de remercier les personnes qui m'ont particulièrement soutenu lors de cette maîtrise par un pouvoir qui pourra servir de *alien power* lors de l'une de nos prochaines parties.

Merci à Philippe et Florence, pour tout. Les mots me manquent pour exprimer à quel point j'apprécie votre présence, votre soutien et même vos blagues répétées sur la durée éternelle de ma rédaction. J'ai vraiment du mal à tomber dans un registre beaucoup trop personnel pour les présents remerciements, tant votre amitié m'est précieuse. On s'en reparle en personne!

You have the power to **Gentrify**. When you complete a successful encounter, **use** this power to land four ships from an unused color on one of your colonies. These ships are Bourgeois and cannot be placed on the Hyperspace Gate during the launch phase. If you do not have a successful encounter as the Offense, you **may** use this power to move another player's ship from a planet where you have Bourgeois to the Void. (Resolution/Mandatory/Offense or Defense)

Merci à Maxime et Pascale, pour m'avoir enduré pendant ce que je pense être le pire état mental dans lequel je n'ai jamais été, pour votre empathie sans faille, et pour nos discussions toujours fort intéressantes. Le chai est bon, mais fade sans vous.

You have the power to **Make Tea**. After Destiny is drawn but before alliances are made, you **may use** this power to force the Offense and Defense to show everyone but each other a card of their choosing. You may also show them as many cards from your hand as you want. (Destiny-Alliance/Optional/Not Offense or Defense)

Merci à Alexis, non seulement pour avoir relu et commenté nombre de mes textes universitaires, pour avoir partagé ma vie l'espace de quelques mois, et continuer d'accueillir mes joies et mes peines avec cette attitude joviale. Gros chat!

You have the power to **Unite**. Start the game with two cosmic tokens on this sheet. If you are about to start a negotiation, you **may use** this power to remove one cosmic token from the game and convene a galactic council instead. All of the players in the

game have three minutes to make a deal. All players must accept the deal or it fails. If the deal fails, all players lose 3 ships to the warp. (Reveal/Optional/Main Player)

Merci à Xavier, d'être la personne la plus dévouée et la moins paresseuse que je connaisse. Je pense à toi à chaque fois que j'ai peur de me lancer dans une tâche que je prévois ardue, et ce mémoire n'a pas fait exception.

You have the power to **Drone strike**. Start the game with four cosmic tokens on this sheet, each representing an automatic drone squadron. After encounter cards are chosen but before they are revealed, you **may use** this power to order a tactical drone strike. Remove as many tokens from the sheet as you want, each allowing you to move one ship from the Defense in the Void. If the Defense has no ship left on the planet, you instantly win the encounter and proceed to Resolution. (Planning/Optional/Offense)

Merci à Danielle, d'avoir révisé un nombre incalculable de mes textes anglophones, y compris le résumé du présent mémoire à une heure d'avis. Tu es un modèle d'engagement et d'implication sociale qui m'aide à être un meilleur allié.

You have the power to **Slam the door!** As the Defense, before alliances are made, you **may use** this power to move two ships from a foreign colony to one of your home planets. Collect six rewards, then discard any number of cards from your hand. (Destiny-Alliances/Optional/Defense)

Merci à Laurent, pour ta présence, tes idées toujours originales et ton humour indescriptible. Peu de personnes me font simultanément rire et réfléchir comme tu le fais, et ce sont toutes des personnes dont j'admire l'intelligence, toi y compris.

You have the power of **Pop culture reference**. As the Defense, before alliances are made, you **may use** this power to ask the Offense a question related to popular culture. If the Offense answers correctly, the encounter proceeds as normal. If the Offense fails to answer, the other players have a right of reply. If another player has the correct answer, the Offense must discard its highest attack card. (Launch-Alliances/Optional/Defense)

Merci à Julie et Calvin, sans qui je n'aurais jamais eu la piqûre des jeux vidéo que j'aborde dans les cent-treize prochaines pages.

You have the power of **Passions**. After Destiny is drawn but before alliances are made, you **may use** this power to give a card from your hand to another player of your choice. If they still have it in their hand at the end of the encounter, **use** this power to pick two

cards at random from their hand. The card you gave them cannot be one of the stolen cards. This power does not detonate rifts. (Destiny-Alliance/Optional/Not Offense)

Merci à mon père, qui aime un peu trop la mise en abyme pour son propre bien (et le mien), mais qui ne m'a jamais fait douter de mes choix professionnels ou personnels, malgré tous les changements de direction que j'ai connu depuis mon adolescence.

Tu as le pouvoir du **Meta**. Après que la Destinée ait été piochée, tu **peux utiliser** ce pouvoir pour résoudre l'*encounter* par une partie de bataille avec la *Defense* faites avec les cartes qui sont dans vos mains respectives. Les *Negotiate* valent 0, les *Artefacts* sont des valets; les *Flares*, des rois, et n'importe quelle carte du *reward deck* équivaut à une reine. Le gagnant de la partie de bataille gagne également l'*encounter* et conserve les cartes du perdant. Le perdant pioche immédiatement une nouvelle main. (Launch/Optional/Offense)

Merci à Suzanne, qui m'a soutenu dans mon parcours à bien des niveaux qui seraient trop longs à énumérer ici. Je vais me contenter d'un terme qui, je pense, les condense tous. Tu m'as toujours amené à me poser des questions sans m'imposer de réponses, mais en me donnant les moyens de tirer mes propres conclusions.

Tu as le pouvoir de **Comprendre**. Lors d'une négociation, **utilise** ce pouvoir pour défausser une carte de ta main et étendre la durée de la négociation d'une minute supplémentaire. Si la négociation se conclue par un succès, les parties impliquées obtiennent deux récompenses chacune. Les récompenses peuvent faire partie des négociations. (Resolution/Mandatory/Any)

Merci à Carl Therrien, pour avoir été un directeur patient et à l'écoute. Je peux difficilement énumérer tous les niveaux auxquels tu m'as aidé, alors je résumerai en te remerciant de m'avoir guidé. Grâce à toi, même si j'ai encore du chemin à faire, je suis beaucoup plus autonome qu'au début de cette maîtrise.

Merci à Mme Andrea Oberhuber, pour avoir accepté de codiriger une recherche qui sortait pas mal de la littérature française. Nos échanges m'ont poussé vers l'approfondissement et la rigueur. Je veux également souligner à quel point j'ai apprécié votre patience pendant ma longue rédaction.

Je ne pense pas que nous jouerons ensemble à *Cosmic Encounter* de sitôt, aussi me permets-je d'offrir à vous deux ce pouvoir d'une manière plus littéraire. Bien qu'il soit

probablement inutilisable pendant une partie de ce merveilleux jeu de table, il reflète davantage la nature de votre soutien qui a été indéfectible pendant ces années.

Vous avez le pouvoir d'**Illuminer**. Pendant la phase d'alliances, **utilisez** ce pouvoir pour révéler les trois premières cartes du *Reward Deck*. Chaque allié peut prendre une de ces cartes et la mettre dans sa main. Si deux alliés ou plus désirent la même carte, vous leur expliquez les tenants et aboutissants de leurs décisions d'une manière limpide et directe, tout en respectant leur décision finale. (Alliances/Obligatoire/Alliée)

Pour finir, un grand merci au jury de ce mémoire, Joëlle Rouleau et Simon Dor, d'avoir accepté de passer une partie de votre été à lire ce mémoire. Vous êtes des professeurs dont les enseignements m'ont marqué, et je suis content d'avoir l'opportunité de vous montrer à quel point.

Vous avez le pouvoir d'**Évaluer**. Pendant la phase de résolution, si les cartes révélées ont une valeur supérieure à 25, **utilisez** ce pouvoir pour défausser une de vos cartes d'attaque. Si celle-ci est égale ou inférieure à 8, l'*Offense* gagne l'*encounter*. Si elle est strictement supérieure à 8, la *Defense* gagne l'*encounter*. (Resolution/Optional/Not Ally or Main Player)



# Introduction

« You want to live in this world the way it is? No? Then do something about it! »  
Celes Chere<sup>1</sup> (*Final Fantasy VI*, Square 1994)

*Final Fantasy VI* (Square Soft 1994) fait partie des jeux de rôle japonais considérés cultes : malgré le passage des années, il occupe le haut de bien des palmarès des meilleurs jeux du genre (par exemple, Bernier 2019, Roach 2020, Schreier 2019). Un des éléments par lesquels ce jeu se distingue est le genre féminin des deux personnages les plus importants du récit, Terra Brandford et Celes Chere. Alors que la majorité des JRPG ne présentent qu'un protagoniste, typiquement un jeune homme naïf, plein de volonté et maniant l'arme blanche, *Final Fantasy VI* met en scène le complexe enchâssement des histoires de deux femmes, l'une d'elles, sorcière prisonnière d'un empire totalitaire et l'autre, générale d'armée pour ce même empire, tiraillée entre sa loyauté et ses idéaux. Vingt-cinq ans plus tard, cette originalité de l'époque fait pourtant toujours figure d'exception. Certes, avec les années, d'autres personnages féminins audacieux sont apparus, occupant une place de plus en plus importante au sein de l'histoire et un rôle actif pendant les séquences de combat. En revanche, on ne peut en dire autant de leurs vêtements, qui rétrécissent parfois comme peau de chagrin. Cette dynamique reflète l'apparition de changements multiples chez cette catégorie de personnages, à la fois sur les plans esthétique, narratif et ludique. Dans quelle mesure ces différents aspects des personnages féminins jouables des jeux de rôle japonais sont-ils interreliés? De manière plus globale, comment catégoriser ces personnages de façon à dégager les tendances de leur évolution?

---

<sup>1</sup> Le genre générique de chaque chapitre correspond à celui du personnage de fiction à qui est attribué l'épigraphe dudit chapitre.

## **Axes de recherche et structure du mémoire**

L'ambition de ce mémoire est d'abord théorique : exposer et croiser différentes approches permettant de cerner les enjeux autour des personnages féminins<sup>2</sup> de jeux de rôle japonais, dans le but de construire une méthode d'analyse historique de ces figures. La complexité de celles-ci vient du cumul de trois caractères différents : ce sont des personnages jouables, féminins et d'œuvres japonaises. Ce mémoire comporte trois chapitres théoriques, chacun abordant l'un de ces aspects, et se termine par un chapitre de cas à l'étude. La présente introduction mime cette structure; pour chacun des caractères précédemment nommés, j'exposerai sommairement les approches théoriques permettant de mieux en saisir la profondeur, puis je relèverai en quoi ces approches sont pertinentes mais insuffisantes pour un objet d'études conjuguant les trois aspects. Enfin, j'annoncerai comment ces lacunes seront comblées dans les chapitres théoriques. Ces étapes seront répétées pour chacun des trois caractères dans le but de bien souligner l'enjeu de ce mémoire : dégager les interrelations entre jouabilité, féminité, et culture japonaise afin d'articuler ces trois domaines d'études indépendants en un tout cohérent et adapté à l'étude des personnages féminins de JRPG. Cette introduction se terminera par une justification du choix des jeux employés comme exemples dans le présent mémoire, particulièrement dans pour le principal cas à l'étude du quatrième et dernier chapitre. Maintenant que ce qui attend le lectorat est clair, il est temps d'examiner comment étudier ces personnages qui, contrairement à ceux de romans ou de films, peuvent être contrôlés.

### **Personnages jouables**

Les personnages de jeux vidéo se démarquent de ceux d'autres médiums par la rencontre de deux aspects, soit le narratif et le ludique, au sein d'une seule entité. S'il est évident que le genre d'un personnage appartient au premier, les prochains chapitres montreront qu'il n'est pas sans influence sur le second. Ainsi, une distinction commune s'est établie pour étudier les personnages jouables : le personnage comme extension de la joueuse, ou le personnage comme figure dotée d'une identité (narrative) propre. Ces approches des personnages vidéoludiques se

---

<sup>2</sup> À noter que ce mémoire ne se penchera presque jamais sur des personnages non jouables. Si un personnage féminin n'est pas explicitement qualifié de non jouable, c'est qu'il peut être contrôlé par la joueuse.

juxtaposent dans un concept unique : l'avatar. Il se révèle incontournable en études vidéoludiques lorsqu'il est question d'étudier les personnages jouables et leur relation avec la joueuse. Le terme, communément employé pour désigner l'incarnation en jeu de la joueuse, a été développé et défini par plusieurs théoriciennes et théoriciens du jeu. Dans son chapitre « Characters », Jessica Aldred note que la distinction susmentionnée, entre personnage comme extension de la joueuse ou comme figure dotée d'une identité propre, est somme toute assez vague et rarement utilisée de manière rigoureuse : les termes liés à l'avatar et aux personnages jouables sont souvent employés de manière interchangeable, ou encore sujets à des définitions propres à chaque personne y faisant appel. Néanmoins, il semble y avoir consensus sur la particularité de l'avatar comparativement aux autres personnages ou aux entités contrôlables d'un jeu donné : l'avatar serait le canal privilégié de l'agentivité ludique, le point de l'univers virtuel à partir duquel les actions de la joueuse prennent place et influencent l'environnement du jeu<sup>3</sup>. Il convient alors d'examiner les conceptions les plus courantes de l'avatar afin d'en préciser les sens à privilégier dans le cadre d'une étude de l'évolution des personnages féminins dans les jeux de rôle japonais.

Aldred présente deux courants de pensée englobant la plupart des conceptions du terme : d'une part, certains théoriciens, tels que Ragnhild Tronstad et James Newman, considèrent que les personnages « vides », dont l'identité épouse celle qui leur est assignée par une joueuse, comme c'est le cas dans beaucoup de jeux de rôle occidentaux, ne peuvent être véritablement considérés comme des avatars puisque la frontière entre les identités réelle et virtuelle se trouve renforcée par la conscience qu'a la joueuse de *jouer un rôle*. D'autre part, les personnages présentant une identité propre mais lacunaire, comme Lara Croft (*Tomb Raider* [Core Design 1996]) ou Gordon Freeman (*Half-Life* [Valve Corporation 1998]), permettent à la joueuse d'évoluer dans l'univers de jeu sans ressentir de pression par rapport à son identité; elle peut

---

<sup>3</sup> Cette affirmation mérite d'être remise en cause puisque l'équivalence entre agentivité ludique et contrôle est loin d'être parfaite : certains jeux parviennent aisément à procurer de l'agentivité sur des personnages qu'on ne contrôle pas directement, par exemple les jeux de simulation. S'il y a avatar, alors il est un canal privilégié de l'agentivité ludique. L'inverse n'étant pas toujours vrai, définir l'avatar ainsi est un raccourci. Cela dit, puisque dans les JRPG, il est clair que l'agentivité passe majoritairement par les personnages jouables, cette opposition se trouve caduque pour le sujet présent.

jouer *en tant qu'elle-même* (Aldred 2014, p. 358). L'autre courant, représenté entre autres par Laetitia Wilson, affirme l'exact contraire : les entités dont l'identité peut être construite librement par une joueuse sont des avatars, puisque ces derniers se définissent par le fait de « fournir un lieu riche et essentiel où “jouer” avec l'identité <sup>4</sup> » (*ibid.*, ma traduction). Or, force est de constater que ces deux courants reposent sur une variété de types de personnages qui n'existent pas au sein de jeux de rôle japonais. Pis encore, les personnages typiques de JRPG sont dotés d'une identité forte au sein du récit. Ils ne peuvent être considérés comme potentiels avatars selon les deux conceptions mentionnées ci-haut. Autrement dit, les approches occidentales de l'avatar ne sont que peu pertinentes pour analyser un corpus de JRPG et les comparer entre eux. Il n'en reste pas moins que le terme « avatar » est fréquemment utilisé pour qualifier le personnage joué et représentant la joueuse à l'écran dans les JRPG<sup>5</sup>, faisant fi de ses définitions les plus communes en *game studies*.

Afin de pallier cette contradiction, le premier chapitre sort du corpus théorique présupposant la présence d'un unique avatar. Il aborde dans un premier temps une définition de l'avatar se prêtant davantage à une étude des personnages de jeux de rôle japonais, puis questionne le rapport entre joueuse et personnage au moyen du continuum allosubjectivité/virtualisation identitaire tel qu'adapté à l'analyse d'objets vidéoludiques par Dominic Arsenault (2013). Il se termine par une première analyse exploratoire qui met de l'avant les effets de la présence de plusieurs personnages jouables sur l'expérience de jeu, ainsi que la pertinence et les limites du continuum emprunté à Arsenault. En revanche, ce travail accompli ne permet pas d'analyser la dimension du genre au sein de mon corpus. En ce sens, mon deuxième chapitre portera sur les enjeux liés à la féminité de ces figures jouables.

## **Personnages féminins**

La question de la place des femmes dans les jeux vidéo (comme personnages, mais aussi comme développeuses et joueuses) a pris de l'importance au cours des dernières décennies avec

---

<sup>4</sup> « provide a rich and vital site upon which to “play” with identity ».

<sup>5</sup> Entre autres utilisateurs du terme figurent : FreddieForever#1 (2018), M\_Project (2018) et Madsen (2019), à l'occasion de discussions sur des forums en ligne pour les deux premiers, et d'un article publié sur un site spécialisé dans les jeux vidéo pour le dernier.

des scandales tels que la controverse du GamerGate en 2014<sup>6</sup> ou la création de blogs de critiques féministes des médias comme *feministfrequency* par Anita Sarkeesian en 2009. Dans leur article synthétique de 2017, Gabrielle Trépanier-Jobin et Maude Bonenfant font un retour sur la variété des approches employées en études du jeu vidéo, rattachant celles-ci aux théories féministes occidentales de deuxième vague.

Pour ces autrices, le concept du « deuxième sexe » de Simone de Beauvoir (1949) se retrouve en filigrane des études de la position du masculin comme genre générique ou encore paramètre « par défaut » dans les jeux vidéo. De nombreuses analyses féministes vont en ce sens, relèvent ces théoriciennes, dont Anita Sarkeesian (2013) et Pascale Thériault (2017), et soulignent que la paresse de développeurs masculins, désireux de montrer leur volonté d’inclure les femmes mais sans faire d’efforts, mène à une polarisation des identités sexuelles. Les personnages féminins étant fortement affirmés comme femmes, leur personnalité se trouve réduite à des stéréotypes du féminin comme l’amour du maquillage et des vêtements roses, alors que le masculin demeure le générique, tel que théorisé dans les écrits de Simone de Beauvoir (Trépanier-Jobin et Bonenfant 2017, p. 26).

Trépanier-Jobin et Bonenfant soulignent également en quoi les théories de Luce Irigaray trouvent toujours de forts échos dans les écrits féministes vidéoludiques contemporains. Cette spécialiste du langage postule que dans les sociétés patriarcales, les hommes président au fonctionnement de l’économie et le féminin devient une monnaie d’échange passée d’homme à homme (1977, pp. 176-177). La figure de la demoiselle en détresse, que Trépanier-Jobin et Bonenfant définissent comme ces « *helpless, passive, gorgeous damsels saved from perilous situations by courageous men who often become their husbands* » (2017, p. 29), est une incarnation fort répandue dans les jeux vidéo du principe général d’Irigaray. Les autrices remarquent que plusieurs analyses des récits vidéoludiques en font mention, par exemples celles

---

<sup>6</sup> Le GamerGate désigne une série de campagnes de harcèlement ayant opposé des soi-disant défenseurs de « l’éthique journalistique » à des développeuses féministes, les premiers prétendant que la couverture médiatique de jeux produits par les secondes était biaisée, parce que ces femmes auraient échangé des faveurs sexuelles contre de bonnes critiques. De multiples campagnes de harcèlement contre ces féministes affichées suivirent, leur faisant subir insultes, *doxxing* et menaces de viol, voire de mort.

de Nina B. Huntemann (2010) et d'Anita Sarkeesian (2013a), ce qui est naturel étant donné que plusieurs compagnies de jeux vidéo, dont la bien connue Nintendo, en font leur cliché narratif de prédilection (Trépanier-Jobin et Bonenfant 2017, p. 30).

Enfin, plusieurs études féministes analysent la position de la caméra virtuelle et comment elle place les corps féminins comme objets des regards de sujets masculins, joueurs et personnages. Cette manière d'approcher la représentation visuelle du féminin inscrit le jeu vidéo au sein d'une tradition patriarcale, décrite dès 1975 par Laura Mulvey dans son célèbre article « Visual Pleasure and Narrative Cinema », consistant en l'utilisation de techniques cinématographiques qui découpent les corps féminins et les présentent en pièces détachées à l'écran, afin d'inscrire dans le montage du film la structure du regard masculin. Ces techniques sont reprises par le médium vidéoludique pour utiliser les personnages féminins comme appâts sexuels dirigés vers un public masculin, Trépanier-Jobin et Bonenfant citant de nombreux travaux observant ce phénomène dans plusieurs jeux appartenant à des genres variés (2017 p. 39), notamment l'étude de *Bayonetta* (PlatinumGames 2009) par Marion Coville (2015) et celle de *Tomb Raider* par Helen W. Kennedy (2002).

Cette synthèse des recherches féministes vidéoludiques permet de constater deux tendances principales : les analyses féministes de jeux vidéo ont majoritairement porté sur la représentation visuelle/corporelle des personnages féminins ou sur leur rôle narratif, en laissant pour compte l'aspect particulier du médium ludique. Certes, il y a eu des études féministes vidéoludiques incorporant des éléments de jouabilité à leurs analyses, mais elles ne portaient pas sur des personnages en particulier, plutôt sur un ou des jeux dans leur globalité. Par exemple, Schröder traite du cas de la série *Gothic* (Piranha Bytes 2001-2006). Dans cet article de 2008, il dénonce les personnages féminins stéréotypés ou carrément absents. Bien qu'une majeure partie de son analyse soit ancrée dans la narratologie, il consacre une section au fait qu'il n'est pas possible de jouer un personnage féminin, et qu'en conséquence toutes les interactions entre un personnage féminin et l'avatar sont teintées d'hétéronormativité. Trépanier-Jobin et Bonenfant, toujours dans leur article de 2017, établissent des liens entre jouabilité générales de jeux et le genre de leur public-cible : elles donnent l'exemple de *Barbie Dreamhouse Party*, (Little Orbit 2013), qui se déroule dans un contexte domestique et demande à la joueuse d'accomplir des

tâches banales du quotidien associée à l'occupation de femme au foyer, telles que choisir des souliers à la mode ou faire des gâteaux. Toutefois, ces observations concernent davantage le genre du public cible que celui des personnages. De plus, les personnages ne sont pas différenciés sur le plan des mécaniques de jeux, l'expérience de jeu restant la même quel que soit le personnage joué, ce qui n'est pas le cas dans les jeux de rôle japonais.

Un autre exemple de cette tendance analytique est l'analyse des *Sims* (Maxis 2000) par Mia Consalvo dans son chapitre « Hot Dates and Fairy-Tail Romances » (2003). Malgré l'âge de cet article, il est d'une importance capitale pour les approches féministes de jeux vidéo. L'autrice y souligne que la majorité des études féministes de personnages vidéoludiques se limitent généralement aux niveaux visuels et textuels. Elle appelle à intégrer la jouabilité à l'analyse (Consalvo 2003, p. 176) et démontre de cette façon que l'hétéronormativité est bien présente dans les *Sims*, malgré l'utilisation du langage épïcène dans le manuel d'instructions dans le chapitre sur les relations amoureuses. Elle souligne que le jeu n'est pas programmé de manière à permettre le mariage homosexuel ou l'adoption. Les règles du jeu poussent donc l'hétérosexualité comme standard nécessaire à l'accomplissement de grandes étapes d'une vie. En dépit de ces remarques, les analyses de Consalvo restent majoritairement dans le domaine de la représentation visuelle et narrative. Une critique de l'ouvrage collectif où a été publié le chapitre de Consalvo le qualifie même de « most blatant example of [existing theories for other media being dropped onto video games] » (Taylor 2003, p. 59), dénonçant son manque d'originalité théorique malgré ses intentions. Tout comme l'exemple de *Barbie Dreamhouse Party* (2013), il s'agit d'une analyse générale de la jouabilité et non centrée autour de personnages prédéfinis tels que ceux qui peuplent les JRPG.

La problématique de ce mémoire implique une approche historique des personnages féminins. Déjà, un des premiers ouvrages universitaires d'histoire du médium vidéoludique, *Digital Play* de Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig de Peuter (2003), pointait du doigt la « masculinité militarisée » omniprésente dans les jeux vidéo (pp. 147-168). Il présente des réflexions très intéressantes sur la place de la violence dans ces objets culturels, dont des analyses plus poussées de personnages particuliers, le plus connu étant sans doute Lara Croft de *Tomb Raider* (Core Design 1996). Bien que certains éléments de jouabilité soient mentionnés (comme

la vue à la troisième personne), c'est davantage pour appuyer des arguments basés sur sa représentation visuelle (le joueur peut jouer *et* regarder les formes plantureuses de son avatar).

Le présent mémoire s'inscrit dans l'appel de Consalvo à intégrer aux analyses de genres des aspects plus spécifiquement vidéoludiques que visuels ou narratologiques. Le deuxième chapitre de ce travail expose les définitions d'un concept employé à la fois en études vidéoludiques et en études féministes littéraires : l'agentivité. Il s'amorce sur une présentation des conceptions de l'agentivité de trois théoriciennes et d'un théoricien : Judith Butler (1990) et Isabelle Boisclair (2000) du côté des études du genre, Janet Murray (1997) et Rune Klevjer (2006) du côté des études vidéoludiques. Malgré leurs divergences, qui seront approfondies dans le corps du chapitre, Klevjer et Murray présupposent que la joueuse exerce son libre-arbitre à l'intérieur des limites du jeu. Or, les personnages de fiction sont manipulés, que ce soit par une autrice ou par une joueuse. En ce sens, ils ne semblent pas posséder d'agentivité aux sens de Klevjer ou de Murray; ainsi émerge la nécessité de convoquer les définitions du concept de Butler et Boisclair, qui sont adaptées à l'études de personnages fictifs. À partir de ces différents emplois du concept d'agentivité, un outil d'analyse sera développé, se basant sur la comparaison des agentivités ludique et narrative des personnages féminins, de sorte à établir un pont théorique entre le genre d'un personnage et la jouabilité qui y est associée. Cette méthode est mise à l'épreuve à la fin de ce deuxième chapitre, où j'étudie le cas de deux personnages féminins de la série *Tales of* (Namco Bandai 1995 -) : Mint, de *Tales of Phantasia* (1995) et Velvet, de *Tales of Berseria* (2016). L'origine culturelle japonaise de ces figures du féminin reste cependant délaissée par ces analyses; elle sera abordée dans le troisième et dernier chapitre théorique de ce mémoire.

### **Personnages d'œuvres japonaises**

Le Japon occupe une place prépondérante au sein du paysage vidéoludique passé et actuel. Depuis le *Nintendo Entertainment System* qui a ressuscité le jeu vidéo de salon après le crash de 1983 à la domination contemporaine de la *Playstation 4* de Sony, l'industrie de ce pays a façonné l'expérience de jeu de centaines de millions de joueurs et joueuses. Pourtant et



paradoxalement, la culture du jeu vidéo au Japon peut paraître déconcertante vue du Québec. Ce qui est populaire là-bas ne l'est pas forcément ici ; certains jeux, séries ou même genres percent à peine le marché américain malgré un grand succès dans leur berceau géographique : on pensera par exemple à *EarthBound* (HAL Laboratory 1994), dont la version américaine s'est vendue deux fois moins que l'édition japonaise malgré un bassin de population plus élevé (*EarthBound Central* 2009). À l'inverse, la Xbox de Microsoft se vend environ dix fois moins au Japon que la PlayStation (Lilah 2019). Un autre aspect culturel particulier du Japon est le rapport entre les hommes et les femmes. L'égalité juridique est atteinte, le sexisme est condamné, mais les productions culturelles dirigées vers un public adolescent masculin hétérosexuel tiennent mordicus à présenter des femmes au physique aguichant. Il existe également des productions ciblant un public féminin, qui objectifient et sexualisent des corps d'hommes de manière similaire. Les personnes consommant certaines de ces œuvres sont affublées de qualificatifs péjoratifs (entre autres, *otaku* pour les garçons ou *fujoshi* pour les filles<sup>7</sup>) puisqu'elles sont considérées comme des adolescentes<sup>8</sup> n'ayant pas encore de vie adulte respectable. Cette marginalité a mené à une association entre *otaku* et perversité, ce qui est cependant un préjugé : les déviances sexuelles des otakus se cantonnent à la fiction et ne s'actualisent que très rarement de manière physique. Autrement dit, leur sexualité réelle demeure conservatrice (hétéronormative, monogame...), malgré une consommation assidue de représentations fictionnelles relevant de « perversion », c'est-à-dire d'une sexualité qui sort de ce cadre traditionnel (Azuma 2008, pp. 141-142).

Afin d'éviter que ces écarts culturels mènent à des contresens interprétatifs, il est essentiel d'intégrer des approches non occidentales à ces modèles théoriques. Aussi, je ferai appel aux « *otaku studies* ». Il s'agit d'une perspective théorique qui étudie les mangas, les

---

<sup>7</sup> Comme le souligne Galbraith (2011), bien que les médias occidentaux aient couramment utilisé ces deux termes comme équivalents, une « *fujoshi* » n'est pas qu'un simple pendant féminin de l'*otaku* : elle s'en démarque entre autres par son attraction pour les fictions impliquant des relations homosexuelles masculines (le *boy's love*, ou *yaoi*), alors que l'*otaku* n'est pas aussi étroitement associé avec un penchant pour le lesbianisme. Les JRPG étant typiquement dirigés vers un public masculin, je ne parlerai que du phénomène *otaku* : il faudra se garder de supposer que les phénomènes décrits au sujet des otakus existent également du côté des *fujoshis*.

<sup>8</sup> Mot-valise qui désigne des adultes ayant conservé un mode de vie et des comportements typiquement associés à l'adolescence.

*animes*<sup>9</sup> et les jeux japonais sous le dénominateur commun de leurs consommateurs : les otakus<sup>10</sup>. Casey Brienza, dans son article de 2012, utilise l'expression « *otaku theory* » pour désigner les écrits des trois auteurs principaux se partageant cet objet d'étude : Ōtsuka Eiji, Azuma Hiroki et Saitō Tamaki<sup>11</sup>. Le terme d'*otaku studies* me semble néanmoins préférable étant donné qu'il ne s'agit pas d'un ensemble uniforme, mais bien de théories différentes, parfois en désaccord sur la manière d'envisager le fait *otaku*. Mizuko Ito, Daisuke Okabe et Izumi Tsuji utilisent également ce terme, bien qu'ils et elles l'appliquent à un grand corpus de textes, au point de le diviser en générations d'auteurs : d'une part, une première vague d'universitaires otaku, peu décrite dans leur ouvrage et à laquelle appartient le trio susmentionné, et une seconde, basée sur des cas à l'étude et de solides appuis empiriques (2012, p. xvi). Azuma, dans la préface de l'édition anglaise de son livre *Otaku : Japan's Database Animals*<sup>12</sup> (2009 [2001]), décrit plus en détails la tradition théorique de cette première vague, qu'il nomme *new criticism* (Azuma 2009, p. x) :

Since the 1980s, the Japanese word *hihyō* (generally translated as *criticism*) refers not simply to literary criticism but has become a uniquely nuanced piece of jargon. It represents a particular style of scholarship greatly influenced over the past thirty years by new paradigms such as postmodernism, post-colonialism, and cultural studies, and it is probably closest to what "theory" refers to in English. (*Ibid.*, p. viii)

Il découpe l'horizon théorique japonais de son époque en deux catégories, mais ce ne sont pas les mêmes que les générations décrites par Ito *et al.* Ces derniers ne mentionnent pas les auteurs qui qualifient le projet d'appliquer le post-modernisme aux objets culturels *otaku* de « end of criticism » (*Ibid.*, p. x), qu'Azuma catégorise comme des « theorists of an older sort » (*Ibid.*, p. ix).

---

<sup>9</sup> Le terme « anime » désigne ici les dessins animés japonais. Il s'agit de l'abréviation du mot japonais « animēshon », lui-même emprunté de l'anglais « animation ». Je reprends ce néologisme parce qu'il m'importe d'employer les mots utilisés par les communautés amatrices des œuvres que j'étudie.

<sup>10</sup> À noter que le nom « otaku » est utilisé en français d'une manière différente du japonais *otaku*, puisque ce dernier a une connotation péjorative très forte qu'on ne retrouve pas dans l'usage francophone. Afin de différencier les deux, j'emploierai l'italique lorsqu'il est question du phénomène *otaku* au sein de la culture japonaise. Lorsque le mot est employé pour désigner des personnes s'auto-identifiant comme otakus, je n'emploierai pas l'italique puisque le sens est alors dénué de connotation péjorative.

<sup>11</sup> À noter que la préférence japonaise, que je respecte ici, est de commencer par le nom de famille et terminer par le prénom, et ce même en langue étrangère.

<sup>12</sup> En français, le livre a été traduit une année plus tôt, sans doute sous l'impulsion de la rapide montée en popularité des mangas en France. Dans le reste du mémoire, je prioriserai la traduction française lorsque possible.

Dans le cadre de mon mémoire, je me concentrerai sur le tiercé d’auteurs déjà nommés, les plus connus de la première génération d’auteurs otakus, en raison de l’approche postmoderne dont ils se réclament : Ōtsuka Eiji, Azuma Hiroki et Saitō Tamaki. Malgré leurs divergences, ces théoriciens envisagent les univers narratifs « consommés » par les otakus comme des matrices plutôt que de grands récits linéaires. La nature exacte de ces matrices varie : ce sont des bases de données pour Azuma, des assemblages de microrécits pour Ōtsuka et des suites généalogiques pour Saitō. Dans les trois cas, la valeur d’un récit pour un otaku n’émane pas du récit lui-même, mais bien du rapport entre certains de ses éléments (même anecdotiques : une rivalité entre personnages secondaires, par exemple) et d’autres trames narratives appartenant au même univers diégétique.

Le troisième chapitre de ce mémoire approfondit les différentes approches du trio susmentionné de théoriciens de l’otaku et les fait dialoguer avec des théories féministes occidentales, dans le but de souligner leurs divergences interprétatives au moyen de cas à l’étude. Il se termine par une proposition de résolution, qui intègre aux *otaku studies* une approche féministe et vidéoludique. La mise en commun de ces idées se fait grâce au modèle historique de Kline *et al.* (2003) et met la table pour les cas à l’étude, qui se concentreront sur une série de JRPG choisie pour sa pertinence illustrative : les *Tales of* (Bandai Namco 1995- ). Même si son appartenance au genre à l’honneur est évidente, ce n’est pas le cas pour tous les jeux qui seront analysés dans le cadre de ce mémoire. Il est alors nécessaire de circonscrire ce qui est entendu par « jeu de rôle japonais ».

## **Choix du corpus**

Un genre particulièrement associé à la spécificité culturelle japonaise est le jeu de rôle japonais, ou JRPG (*japanese role-playing game*). Le terme désigne un ensemble de caractéristiques ludiques, esthétiques et narratives typiques des jeux de rôle produits au Japon, mais les frontières de ce genre apparaissent parfois floues. Certaines personnes considèrent l’origine géographique comme l’unique critère d’appartenance à ce genre (cappazushi dans Schules 2015, p. 62), alors que d’autres privilégient l’existence d’une relation particulière entre ces jeux et leur environnement médiatique (Schules 2015, p. 71). De plus, l’appartenance au

genre de séries pourtant très connues telles que Pokémon est discutée pour des raisons aussi subjectives que la richesse narrative et la longueur des dialogues (par exemple Kim 2016). Bien que le JRPG soit l'objet de débats définitoires constants, tout comme le jeu de rôle en général, ce mémoire ne vise pas à exposer et encore moins à résoudre ces problématiques. Son enjeu se situe davantage au niveau de la particularité de personnages vidéoludiques de genre féminin issus d'une production japonaise que sur leur appartenance à un genre ludique donné ; aussi retiendrai-je la définition large de ce genre ludique telle que proposée par Raphaël Lucas. Dans son livre *L'histoire du RPG* (2014), ce dernier définit le JRPG en se concentrant sur les compagnies éditant les plus connus d'entre eux :

Les JRPG de Square, de Squaresoft puis Square Enix ont tout de créatures bicéphales, où s'élaborent séparément, mais simultanément histoire, personnages et narration d'un côté, système de combat, arbres de compétences et "jobs" de l'autre. (p.192)

Garder une définition large du JRPG présente un double avantage : premièrement, couvrir un plus grand nombre de JRPG, même ceux dont l'appartenance au genre est sujette à débat ; deuxièmement, favoriser l'approfondissement de la réflexion en y intégrant des objets qui résistent à une définition stricte de ce genre ludique. Tout comme Lucas, qui définit le genre à partir des jeux réputés comme le représentant le mieux, j'ai sélectionné les jeux qui composent le corpus de cette recherche pour leur appartenance à une série reconnue comme classique de jeux de rôle japonais, même si certaines de leurs caractéristiques les feraient sortir d'une définition plus restreinte du genre. Par exemple, le cas à l'étude le plus important, celui du chapitre 4, porte sur une série de JRPG de longue date, les *Tales of* (Bandai Namco 1995 - ). Les jeux de cette série présentent un système de combat en temps réel qui détonne au sein d'un genre dominé par des séries au combat en tour par tour comme *Final Fantasy*<sup>13</sup> (Square puis

---

<sup>13</sup> À noter que les jeux de cette série progressent vers des combats en « temps réel », notamment avec l'arrivée de la « action time bar » : il n'est possible de contrôler un personnage que lorsque cette barre est remplie. Autrement dit, les ennemis continuent d'attaquer pendant que la joueuse choisit quelles actions ses personnages effectueront. Invisible dans le quatrième opus (1991), elle devient explicite dans le cinquième (1992). La joueuse est alors consciente qu'elle doit rapidement faire des choix, sous peine de donner plus d'opportunités d'attaques à ses adversaires. Le quinzième jeu de la série (2016) a marqué un autre saut vers le temps réel avec la possibilité de combattre sans passer par des menus mais uniquement au moyen d'arrimages synchroniques, rappelant la série *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986 - ).

Square Enix 1987 - ), *Megami Tensei* (Atlus 1987 - ) ou *Dragon Quest* (Enix puis Square Enix 1986 - ). La seule exception est *Bayonetta* (PlatinumGames 2009), employé comme exemple au chapitre 3 : son genre n'inclut pas le RPG, comme en témoigne le site Mobygames<sup>14</sup>. Cependant, il s'agit de l'un des jeux japonais mettant en vedette la féminité les plus connus. En sus, il le fait d'une manière qui le distingue de la majorité des jeux japonais, de sorte que l'intégrer à ma démarche me semblait essentiel.

Ce mémoire n'a pas l'ambition d'être l'alpha et l'oméga de l'histoire des personnages féminins dans les jeux de rôle japonais. Il s'agit en revanche de proposer une méthode d'analyse qui, lorsqu'appliquée à une série de JRPG, brosse efficacement le portrait des figures de femmes tant sur le plan narratif qu'au niveau ludique, afin de dégager les grandes tendances de leur évolution et d'en expliquer les raisons.

---

<sup>14</sup> « Bayonetta (2009) ». s. d. MobyGames. Consulté le 1 mars 2020. <https://www.mobygames.com/game/bayonetta>.



## Chapitre 1 : L'avatar au pluriel

« But right now, we need to carry the burden of the hopes and dreams of the victims and fight on their behalf. »

Colette Brunel (*Tales of Symphonia*, Namco 2003)

L'étude des personnages jouables se penche surtout sur les jeux à un seul personnage jouable, ou à tout le moins dont le changement de personnages n'occupe qu'une part mineure de la jouabilité. Pour cette raison, les définitions communes de l'avatar impliquent toutes une figure unique à partir de laquelle un lien privilégié vers la joueuse s'établit. Or, les jeux de rôle japonais présentent des personnages jouables qui peuvent être incarnés et manipulés indépendamment les uns des autres. Les définitions les plus communes de l'avatar montrent alors leurs limites, comme soulignées en introduction. Au cours de ce chapitre, je comblerai ces lacunes en mettant de l'avant d'autres façons d'étudier les personnages jouables. Dans un premier temps, j'expliquerai certaines définitions de l'avatar qui semblent mieux adaptées à une réflexion sur les personnages de JRPG. Dans un second temps, je défendrai une approche des personnages jouables basée sur d'autres outils d'analyse que l'avatar, à partir des textes de Simon Dor et Dominic Arsenault. Enfin, je procéderai à un premier cas à l'étude qui soulignera les intérêts et les limites de cette méthode, servant ainsi de prise d'élan pour le chapitre suivant.

### 1.1 Entre personnage et prothèse

En plus des conceptions communes de l'avatar relevées dans son chapitre « Characters » (2014), Aldred présente une appréhension plus pertinente de l'avatar pour le corpus qui nous intéressera dans le présent mémoire. Il s'agit du concept d'identité projective développé par James Paul Gee, à partir des travaux de Zach Waggoner. Aldred les résume en ces mots :

Waggoner contends that true avatars enable the interplay between the user's non-virtual and virtual identities to form a hybrid entity—what James Gee (2004) terms a “projective identity”—that allows both player and character to transcend their individual limitations (Waggoner, 2009, p. 173; see also Gee, 2004, p. 56). (Aldred 2014, p.359).

Cette identité projective est, pour Gee, le résultat de la conjonction de deux identités : l'identité virtuelle, c'est-à-dire l'identité effective du personnage au sein de l'environnement fictif du jeu, et l'identité réelle de la joueuse. Il est important de préciser que l'idée de « projection » n'a rien d'anodin, et prend ici un double sens :

“to project one’s values and desires onto the virtual character” [...] and “seeing the virtual character as one’s own project in the making, a creature whom I imbue with a certain trajectory through time based on my aspirations for what I want that character to be and become.” (Gee 2004, p. 102)

La notion de transcendance des identités du joueur et du personnage, qui combine les deux en une « entité hybride » qui n'est pas leur simple somme, me paraît particulièrement intéressante pour refléter l'hybridité mécanique des JRPG : les séquences d'exploration étant séparées de celles de combat, le rapport entre joueuse et personnage est appelé à changer en conséquence. De plus, le fait que les JRPG permettent généralement de contrôler non pas un, mais plusieurs avatars se reflète également dans la « transcendance » : même si l'identité réelle de la joueuse ne concerne évidemment qu'un unique corps, rien n'interdit d'envisager une même identité virtuelle à travers plusieurs entités, au contraire des définitions établissant une correspondance un pour un entre l'identité de l'avatar et l'identité de la joueuse. Il convient alors d'établir une certaine terminologie pour la réflexion à mener : « entité contrôlable » sera le terme employé pour mettre l'accent sur l'utilisation d'avatars comme extension de soi, alors que « personnage jouable<sup>15</sup> » sera plutôt privilégié pour traiter l'aspect narratif des avatars.<sup>16</sup> Lorsque l'accent sera davantage mis sur le fait qu'un personnage est effectivement contrôlé par la joueuse (plutôt que d'autres personnages jouables), il sera question de « personnage joué ».

Soulignons toutefois que ces approches impliquent que le rapport entre avatars et joueuses ne change pas ou peu en cours de jeu ; un avatar serait plutôt du côté « entité contrôlable », alors que d'autres seraient plutôt du côté « personnage jouable ». Or, les JRPG

---

<sup>15</sup> J'appuie sur le « jouable » et non « joueur » ; il s'agit d'une identité prédéterminée, autre que celle de la joueuse, mais manipulable par celle-ci, alors que « personnage joueur » implique un mouvement inverse, c'est-à-dire l'incarnation virtuelle d'une identité déterminée par la joueuse. Les JRPG n'en présentent que très rarement.

<sup>16</sup> Il est à noter que nous ne parlerons que peu de personnages non-jouables (PNJs), mais que l'utilisation d'un vocabulaire rigoureux pour séparer l'aspect ludique du narratif pourrait tout aussi bien s'y appliquer.



présentent une différence marquée entre phases de combat et phases d'exploration : passer de l'une à l'autre peut se faire de manière plus ou moins explicite, c'est-à-dire par un fondu au noir, une transition visuelle modifiant le point de vue et le nombre de personnages affichés à l'écran, ou plus subtilement, avec une modification de l'interface empêchant les actions non belliqueuses et mettant l'accent sur certaines données telles que les barres de vie des personnages. Dans tous les cas, une fois en phase de combat, la joueuse doit accomplir certaines actions pour en sortir : défaire ses assaillants, fuir ou même mourir... Dès lors, la relation entre joueur et avatars change complètement : alors qu'en dehors des combats, les personnages dialoguent entre eux, soulignant ainsi leur identité fixée, ils deviennent en combat des assemblages de mécaniques aux yeux de la joueuse. Il est alors pertinent d'avoir recours à des outils qui caractérisent non seulement le personnage dans son intégralité, mais qui peuvent qualifier des éléments de design entraînant une fluidité à l'intérieur du continuum entité-personnage.

## **1.2 Penser sans l'avatar**

À cet effet, d'autres théoriciens ont abordé la relation entre joueuse et personnages sans parler d'avatar, ou même en appelant explicitement à éviter de le faire. Ainsi, Simon Dor souligne les limites du concept, relevant qu'il ne suffit pas à décrire les relations possibles entre un personnage vidéoludique et sa joueuse, puisque « l'identité et le corps dans les jeux vidéo ne sont pas nécessairement liés à un avatar ou personnage-joueur. » (Dor 2015, p. 67) En effet, cette idée, bien que donnant lieu à des analyses intéressantes, fige l'identité en jeu comme assujettie à la présence d'un corps virtuel faisant office de prothèse ; dès lors, elle devient des œillères théoriques lorsqu'il est question de jeux ne présentant pas d'équivalence claire entre une entité virtuelle contrôlable et la joueuse. Afin de pallier ce problème, Dor appelle à inclure la jouabilité générale dans les études portant sur l'identité en jeu, en partant du principe que « puisque l'historique d'un personnage est conçu pour le jeu, il a été construit pour justifier un certain nombre d'actions possibles. » (*Ibid.*, p. 81) C'est d'autant plus pertinent dans les jeux de rôle japonais, puisque les personnages ont des possibilités de développement restreintes de façon à refléter leur rôle narratif propre et/ou leur personnalité, au contraire des jeux de rôle occidentaux comme ceux des séries *Mass Effect* (Bioware 2007 -) ou *The Elders Scrolls* (Bethesda 1994 -), où la responsabilité du développement des capacités ludiques des personnages est reléguée à la

joueuse, qui doit songer aux meilleures façons de « builder<sup>17</sup> » son avatar de manière cohérente afin qu'il soit efficace en combat. La comparaison des agentivités développée au premier chapitre de ce mémoire répond à cet appel : elle permet d'établir des liens entre les aspects narratifs et ludiques d'un personnage jouable, donnant lieu à une analyse examinant la place de cette entité contrôlable au sein du système de jeu et comment son genre l'influence.

Un autre théoricien, Dominic Arsenault, développe une façon d'aborder les relations avatorielles à partir de deux concepts littéraires empruntés à Jean-Marie Schaeffer : l'allosubjectivité et la virtualisation identitaire. Arsenault les adapte au jeu vidéo afin de qualifier les différents types de relations pouvant exister entre une joueuse et un personnage contrôlé :

À travers l'identification allosubjective, le joueur "s'identifie à un personnage fictif qui se déplace dans le monde fictionnel en accord avec les ordres que le joueur lui donne" (Schaeffer 1999, p.314), tandis qu'avec la virtualisation identitaire, "le sujet fictionnel qui se déplace dans l'univers virtuel est en fait un double du joueur réel" (Schaeffer 1999, p. 314). » (Arsenault 2013, p. 4)

Par le transfert des termes d'un domaine à l'autre, Arsenault envisage un changement de la place de la joueuse sur le continuum « allosubjectivité/virtualisation identitaire » en fonction du moment de jouabilité en examinant les marqueurs d'allosubjectivité ou, à l'inverse, de subjectivisation. Par marqueurs, il entend des éléments de design qui tendent à modifier temporairement le rapport entre joueur et avatar. Il exemplifie son approche au moyen de *Metroid Prime* (Nintendo 2002) et *Gears of War* (Microsoft 2006) (Arsenault 2013, p. 8). La dichotomie exposée par Aldred se trouve mue en un continuum, reflétant la possibilité de transformation du rapport joueuse-personnage au cours d'une séance de jeu.

---

<sup>17</sup> Je reprends ici un anglicisme fort courant lors de discussions sur les façons de répartir les points, compétences et techniques à la disposition d'un personnage, processus qui s'apparente à une « construction ».

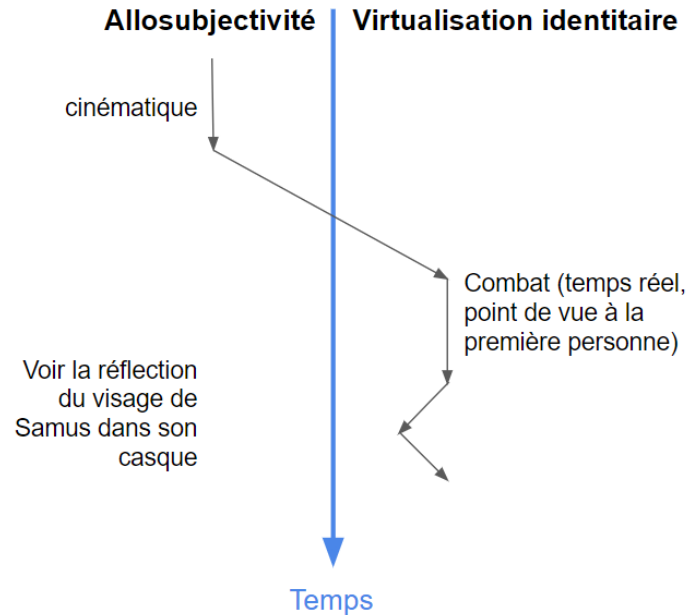


Figure 1. Schématisation de l'exemple d'Arsenault, qui analyse les rapports de la joueuse à Samus, personnage jouable de Metroid Prime, pendant une séquence du jeu.

Arsenault n'examine cependant pas de jeux présentant des phases de jouabilité très différentes comme c'est le cas dans les JRPG. Les outils qu'il utilise, les marqueurs d'allosubjectivité et de subjectivisation, restent très pertinents pour analyser un personnage en fonction des mécaniques de jeu et donc, pour observer des phases de jouabilité distinctes puisque les mécaniques de combat et d'exploration sont radicalement différentes dans les jeux à l'étude ici. Ils ne permettent toutefois pas de comparer efficacement les personnages d'un corpus de JRPG.

### 1.3 Analyse exploratoire : dévoiler les manques

Une analyse exploratoire permet de souligner efficacement les forces et les faiblesses de ce continuum d'analyse et sa pertinence pour l'étude historique d'un corpus de JRPG. Dans ce but, je relèverai les marqueurs d'allosubjectivité et de virtualisation identitaire de deux jeux de rôle : *Dragon Quest XI* (Square Enix 2017) et *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda 2011). Dans les deux cas, il s'agit des plus récents opus de séries reconnues comme classiques de leurs genres : l'une japonaise, l'autre occidentale.

### 1.3.1 Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age (Square Enix 2017)

*Dragon Quest* est une série de jeux de rôle japonais consacrée : et pour cause, puisqu'elle est souvent citée comme celle ayant cristallisé le genre autour d'une recette encore d'actualité aujourd'hui. Comme le souligne Raphaël Lucas dans son ouvrage de 2014 qui retrace l'histoire des jeux de rôle, cette affirmation est à nuancer : « On a tendance naïvement à croire que le JRPG est né sur console, et à faire de *Dragon Quest* son tout premier représentant, comme apparu *ex nihilo*, sans nul autre prédécesseur. Rien de plus faux. » (Lucas 2014, p. 142) Malgré tout, il s'agit d'une série combinant les éléments génériques typiques du JRPG décrits précédemment. À cela, ajoutons une esthétique empruntée aux mangas et à l'animation japonaise. Le responsable de la conception artistique des personnages est d'ailleurs une célébrité : Akira Toriyama, un mangaka connu pour sa série *Dragon Ball* (1984-1995). Pourtant, *Dragon Quest* demeure méconnu en Amérique du Nord, alors que c'est un véritable phénomène culturel au Japon. L'anecdote illustrant le mieux le phénomène est sans doute la suivante : un grand nombre d'élèves avaient décidé de faire l'école buissonnière afin de mettre la main sur le troisième opus dès sa sortie (Enix 1988), au point où l'éditeur a décidé de ne plus choisir des jours d'école comme date de sortie japonaise des futurs jeux *Dragon Quest* (Wallace 2018). Le onzième opus de la série, sur lequel portera ce cas à l'étude, raconte l'histoire d'un héros anonyme qui découvre qu'il est le « Luminary », être élu par l'arbre sacré Yggdrasil, destiné à sauver le monde d'une menace encore inconnue, mais imminente.

Une abondance de marqueurs d'allosubjectivité encourage à considérer chaque membre de son équipe comme des personnages à l'identité indépendante de la joueuse. Le plus évident est sans doute le point de vue à la troisième personne. Arsenault note lui-même qu'il s'agit d'un marqueur d'allosubjectivité (2013, p. 8), mais souligne que son influence est somme toute mineure, puisque d'autres marqueurs ont un impact plus important (*Ibid.*, p. 14), par exemple la présence de gestes initiés par le personnage sans décision de la part de la joueuse (*Ibid.*, p. 10). Les cinématiques pouvant être décrites comme une succession de tels gestes, il est naturel qu'Arsenault les catégorise également comme marqueurs d'allosubjectivité (*Ibid.*, p. 9). Or, la séquence d'ouverture de *Dragon Quest XI* foisonne de cinématiques. L'exposition présente deux personnages, le héros et Gemma, son amie d'enfance. Un objectif leur est rapidement imposé :

ils doivent compléter un rite initiatique en gravissant la montagne à proximité du village. Leurs personnalités respectives sont également montrées : Gemma est peureuse, facilement effrayée, alors que le héros est stoïque, courageux et prompt à la défendre. Malgré l'allosubjectivité qui semble être évidente, certains marqueurs de virtualisation identitaire sont également à relever. Le héros ne parle pas, son nom n'est jamais mentionné et ses traits de personnalité sont moins omniprésents que ceux de Gemma. Il se rapproche davantage de la définition de l'avatar comme coquille vide de Tronstad et Newman, évoquée en introduction. Cependant, contrairement aux exemples de cette définition (Mario et Lara Croft), le héros de *Dragon Quest XI* est doté d'une personnalité claire qui transparaît lors des nombreuses cinématiques le mettant en vedette : il est protecteur, courageux et puissant. On est loin des saynètes de quelques secondes où Mario se fait simplement dire de chercher sa princesse dans un autre château. De plus, le protagoniste de *Dragon Quest XI* est entouré d'un groupe de personnages qui parlent, échangent entre eux et communiquent leurs idées d'une manière qui a un impact significatif sur le récit. Pourtant, le jeu n'offre que très rarement des choix de dialogue à la joueuse. Le déroulement de l'histoire est en grande majorité scénarisée, sans que la joueuse ne puisse l'ajuster à sa guise. Les choix, lorsqu'il y en a, ont un impact généralement négligeable. L'exemple le plus connu de la série est le même « But thou must ! », en référence à un dialogue du premier *Dragon Quest* où la princesse demande au héros si elle peut l'accompagner dans sa quête. Si la joueuse répond par la négative, la princesse répondra « But thou must ! » et répétera la question jusqu'à ce que « Yes » soit sélectionné. La volonté de la joueuse est alors explicitement contrainte par le système de jeu, ce qui en fait un marqueur d'allosubjectivité.

Sur le plan du système de combat, l'allosubjectivité est également privilégiée. Les combats débutent par un fondu au noir, marquant la transition de l'exploration vers le combat. Ils se jouent en contrôlant à tour de rôle chaque membre de son équipe. Ce changement rapide de personnage est un marqueur d'allosubjectivité puisque cela encourage la joueuse à envisager chaque personnage en termes stratégiques et d'optimisation plutôt que comme représentations virtuelles de son identité. Chaque personnage a un ensemble prédestiné de capacités (les sorts qu'il peut lancer, les bonus qu'il peut occasionnellement apporter, les armes dont il peut s'équiper), ce qui limite la liberté de la joueuse : même si elle peut décider d'utiliser un

personnage d'une manière qui lui plait, ce ne sera pas forcément efficace. Le tour par tour et le temps de réflexion accordé encourage l'optimisation tactique et non la performance identitaire. Prenons l'exemple des deux personnages féminins lanceuses de sort, Veronica et Serena. Comme dans la majorité des jeux de rôle, chaque personnage de *Dragon Quest* se voit doté d'un ensemble de nombres associés à des attributs qui indiquent ses forces et faiblesses. Dans le onzième opus de la série, il y a deux attributs influençant les capacités magiques d'un personnage : « Magical Might » et « Magical Mending ». Le premier indique la disposition du personnage à utiliser la magie pour causer des dégâts aux ennemis, et le second, sa compétence à soigner et améliorer les attributs de ses alliés. Or, si le *Magical Might* de Veronica est très élevé (63 à 660 selon son niveau), son *Magical Mending* est nul ; dans le cas de Serena, c'est l'inverse. Par conséquent, une joueuse décidant d'utiliser Veronica comme mage de soutien risque de se buter au destin ludique d'un personnage conçu pour immoler ses adversaires dans des tourbillons de flammes et ce, même si elle connaît *Magic Barrier* et *Oomphle*, qui augmentent temporairement les capacités défensives ou offensives de ses alliés. À l'inverse, Serena n'apprend que deux sorts infligeant directement des dégâts à l'adversaire. Une joueuse s'entêtant à utiliser Serena comme mage d'attaque et Veronica comme mage de soutien constatera rapidement que cette option est suboptimale : elle aura l'occasion de le réaliser puisque le système tour par tour donne du temps pour analyser les effets de ses décisions passées et planifier ses actions futures. Ainsi, s'il est possible d'utiliser Serena pour lancer des sorts offensifs et Veronica pour soigner et améliorer les capacités de ses alliés, leurs attributs propres, décidés et codés par les développeurs, gêneraient considérablement ce style de jeu. Il est alors clair que les identités des personnages de *Dragon Quest XI* sont indépendantes de la volonté de la joueuse et non ses doubles virtuels : il y a allosubjectivité.

Une fonction propre au système du onzième opus de la série amène néanmoins une nuance : le choix de différentes tactiques. Il est possible d'assigner à l'avance l'attitude que certains personnages adopteront en combat (par exemple « Fight Wisely », « Show No Mercy » ou « Focus On Healing »), leur permettant de combattre sans décisions supplémentaires de la part de la joueuse. Ainsi, cela ouvre la possibilité de tendre vers une certaine virtualisation identitaire choisie, en paramétrant le jeu de sorte que toute l'équipe agisse automatiquement

sauf le héros. Bien qu'aucune donnée ne soit disponible sur la présence de cette pratique, elle existe et est assez répandue pour être mentionnée dans un grand nombre de discussions en ligne<sup>18</sup>. Par ailleurs, le héros est le seul personnage à ne pas avoir de rôle évident : il apprend une variété de sorts offensifs et défensifs, et ses attributs sont répartis de sorte qu'il n'a ni force ni faiblesse particulière. Ainsi, son style de combat peut s'adapter au reste de l'équipe et aux choix de la joueuse : cela se rapproche de la virtualisation identitaire, même si la vue à la troisième personne et le système de combat tour par tour conserve une prédominance allosubjective.

En bref, dans les JRPG, l'allosubjectivité prime dans toutes les phases du jeu, dont la division est très claire, voire abrupte. Voyons maintenant ce qu'il en est dans les jeux de rôle occidentaux, à partir de l'un de ses ambassadeurs les plus connus des années 2010.

### 1.3.2 The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda 2011)

L'autre grande catégorie de jeu de rôle communément utilisée pour diviser ce vaste genre ludique est représentée par les jeux de rôle occidentaux (ORPG ou WRPG en anglais, pour *western roleplaying games*). Quand il est question des classiques de ce sous-genre, la série *The Elder Scrolls* est un incontournable. Son cinquième et plus récent opus principal, *Skyrim*, publié en 2011, demeure l'un des jeux les plus joués sur ordinateur via la plateforme de distribution en ligne Steam, et ce malgré son âge vénérable.<sup>19</sup> Il s'agit d'un jeu d'action à la première personne, où la joueuse incarne la dernière *dragonborn*, désignée par une prophétie comme le seul être pouvant sauver le monde d'une destruction causée par le dragon Alduin. Malgré la grande ressemblance

---

<sup>18</sup> Par exemples, ce genre d'exemples d'échanges sur le sujet, présentant chacun une vingtaine de messages, pullulent sur les forums de discussions consacrés au jeu :

[Compte supprimé], 2018. « Do you personally leave tactics on or do you take control of your characters? [DQ11] » Reddit, 2018-09-23, 12h45 GMT-4. [https://www.reddit.com/r/dragonquest/comments/9i9shp/do\\_you\\_personally\\_leave\\_tactics\\_on\\_or\\_do\\_you\\_take/](https://www.reddit.com/r/dragonquest/comments/9i9shp/do_you_personally_leave_tactics_on_or_do_you_take/). Consulté le 2019-11-10.

GreenEyeFitBoy. 2018. « What tactics do you use?? » Reddit, 2018-09-25, 00h14 GMT-4. [https://www.reddit.com/r/dragonquest/comments/9ip0yv/what\\_tactics\\_do\\_you\\_use/](https://www.reddit.com/r/dragonquest/comments/9ip0yv/what_tactics_do_you_use/). Consulté le 2019-11-10.

yokitaqueen0220, 2018. « AI control for everyone but hero [...] » GameFAQs, 2018-09-08, 22h38 GMT-4. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/179347-dragon-quest-xi-echoes-of-an-elusive-age/76978302?page=3>. Consulté le 2019-11-10.

<sup>19</sup> Selon l'outil steamdb.info, qui collige les données des produits distribués sur Steam. Le 8 octobre 2019 à 17h41, l'édition classique et les multiples éditions spéciales combinées de *Skyrim* se positionnaient respectivement 41 et 56e jeux avec le plus grand nombre de joueurs actifs à ce moment, sur plus de 4000 jeux pour lesquels les données étaient disponibles. La somme des personnes jouant aux deux éditions disponibles sur Steam de *Skyrim* totalisait 20 711, plaçant le jeu dans le top 20 des plus joués via Steam à ce moment.

avec l'intrigue de *Dragon Quest*, leurs jouabilités respectives changent radicalement l'expérience du récit. *Dragon Quest* présente une exploration linéaire, typique des JRPG, où la joueuse gagne progressivement accès à diverses régions du monde d'Erdrea en fonction de sa progression narrative ; à l'inverse, *Skyrim* met l'accent sur la possibilité de naviguer librement dans une immense région fictive. Ainsi, la joueuse peut décider de retarder indéfiniment la complétion de la quête principale et néanmoins explorer la quasi-totalité du continent. La volonté d'avoir un monde ouvert épousant les désirs exploratoires de la joueuse est un facteur de virtualisation identitaire : même si le monde virtuel n'influe pas directement sur le sujet fictionnel, à savoir l'avatar *dragonborn*, il conditionne la façon dont ce dernier peut évoluer. En effet, dans le cas d'un jeu où l'exploration spatiale dépend du récit, comme dans *Dragon Quest*, l'identité en jeu de la joueuse se trouve dirigée. Ce phénomène est particulièrement visible lorsqu'on regarde les justifications diégétiques des limites spatiales. Un exemple particulièrement présent dans *Dragon Quest XI* est le phénomène des « murs invisibles » : si la joueuse tente de diriger son avatar vers un endroit d'apparence accessible, mais dont l'exploration mettrait en péril la cohérence narrative du jeu, le héros se butera à un « mur invisible » et émettra une pensée dans un phylactère, expliquant pourquoi il ne veut pas aller à cet endroit. Il s'agit d'un marqueur d'allosubjectivité particulièrement puissant, puisque les motivations du personnage joué se trouvent en conflit explicite avec celles de la joueuse.

À l'inverse, la virtualisation identitaire est à l'honneur dans *Skyrim* : la première action demandée à la joueuse est de modifier l'apparence de son avatar, après qu'un personnage non-joueur lui ait adressé la parole en regardant la caméra et en employant la deuxième personne : « You! You're finally awake! » La personnalisation occupe une place prépondérante dans les systèmes de jeu : la joueuse peut modifier selon ses désirs non seulement l'aspect de l'avatar, mais aussi sa façon de combattre. Au contraire de *Dragon Quest*, qui présente une variété de personnages pour couvrir les différentes préférences possibles en matière de styles de combat, de personnalité et d'apparence, *Skyrim* n'offre qu'un avatar qui est un canevas « vide » qui peut être peint au moyen des différents outils disponibles en jeu. Avec assez de patience, il est possible que le personnage maîtrise autant le combat à l'arc que la magie. La seule limite qui encourage la joueuse à faire des choix et à spécialiser le développement de son personnage est le temps



dont elle dispose pour jouer. De plus, il est possible de changer d'arme rapidement en combat, passant de l'épée lourde à deux mains à l'arc, et de l'arc à la magie, le tout en quelques secondes. Il n'y aura donc jamais de situation où le système de jeu force la joueuse à se cantonner à certaines armes ni à des styles de combat. Tous ces éléments poussent à la virtualisation identitaire : l'avatar possède une identité projective puisque l'absence d'éléments identitaires forts laisse à la joueuse le loisir de s'y projeter. Il devient son instrument dans l'environnement du jeu. D'autres aspects du système de combat de *Skyrim* sont également des marqueurs de virtualisation identitaire. Notons premièrement le fait que le combat se déroule dans le même environnement que l'exploration, sans qu'il y ait d'effet visuel de transition entre ces deux activités, au contraire des *Dragon Quest*. Le fait de ne contrôler qu'un seul personnage permet également une virtualisation identitaire, puisque l'attention de la joueuse se trouve dévouée à une seule entité qui la représente au sein du jeu. La vue à la première personne et le déroulement du combat en temps réel encourage également la joueuse à considérer la *dragonborn* comme son double virtuel et non comme un simple pion manipulable de manière stratégique, au contraire de l'équipe de personnages de *Dragon Quest XI*.

Enfin, sur le plan narratif, notons que *Skyrim* est doté d'un système de conversation simple : en parlant à des personnages non joueurs, il arrive que des choix se présentent. La joueuse doit alors sélectionner l'option qui lui convient le mieux. Aucune option n'est fondamentalement meilleure ou moins bonne que l'autre : le choix se fait en fonction de la représentation virtuelle de son avatar que la joueuse veut construire. Ces choix n'ont pas de conséquence narrative majeure : la fin de la quête principale reste la même quoiqu'il advienne. Les choix servent davantage à construire l'identité de l'avatar : par exemple, au début du jeu, la joueuse doit choisir si elle suit Hadvar, un soldat, ou Ralof, un prisonnier, pour fuir une ville soudainement attaquée par un dragon. Une fois en sécurité, le personnage choisi demandera à la *dragonborn* de rejoindre sa faction. Ce choix n'altère aucunement ni la quête principale, ni de compétence particulière. Seule l'identité de l'avatar se trouve modifiée, ce dernier devenant agent de l'Empire, de la Rébellion, ou sans allégeance. Une nuance s'impose : bien que ce système conversationnel vise la virtualisation identitaire, il peut se montrer par moments allosubjectif. En effet, les choix étant limités, il est possible qu'aucune des options ne convienne à la joueuse. De

plus, certains pans de la communication interpersonnelle, comme le ton ou l'expression faciale, ne sont pas précisés dans les choix, seulement les lignes de texte. Les actions du personnage peuvent alors diverger des attentes de la joueuse, devenant ainsi un marqueur d'allosubjectivité.

À la différence des définitions de l'avatar vues plus haut, le problème avec les concepts d'allosubjectivité et de virtualisation identitaire n'est pas qu'ils s'appliquent difficilement à des personnages de jeux japonais. Ils permettent, au contraire, de mettre des mots précis sur la façon dont les personnages de JRPG sont traités ; seulement, il se situent tous du même côté du continuum : l'allosubjectivité. En effet, ces personnages sont tous dotés d'une identité propre et prennent « eux-mêmes » les grandes décisions qui guident le récit ; contrairement aux RPG occidentaux, où la joueuse personnalise son avatar et où l'accent est mis sur la possibilité de faire ses propres choix. Dans les JRPG, la joueuse observe la progression d'une équipe de personnages hétéroclites à travers un univers donné afin de sauver le monde, et elle contrôle à tour de rôle chaque membre lors des phases de combat. Même si les concepts d'Arsenault à eux seuls ne suffisent pas à l'approfondissement de l'analyse, la structure générale de son modèle épouse la structure de la jouabilité des JRPG : une oscillation entre phases d'exploration et phases de combat. Penser en termes de marqueurs caractérisant certains moments du jeu s'accorde avec ces changements soudains et radicaux de modes de jeu, permettant une analyse plus fine de l'expérience de ces jeux. En vertu de cette observation, il faut trouver d'autres outils conceptuels pour relever et distinguer les tendances historiques d'évolution de ces jeux. Maintenant que la dimension jouable de ces personnages est mieux cernée, il est temps d'intégrer une seconde variable à leur équation : leur genre.

## Chapitre 2 : Agentivités ludique et narrative

« I am proud of the path I have chosen. »  
Milla Maxwell (Tales of Xillia, Namco Bandai 2011)

Les questions de genres occupent une place particulière au sein de cette recherche qui concerne des personnages de jeu vidéo. La féminité des personnages à l'étude est à l'origine de cette recherche : une prémisse de ce mémoire est que les personnages féminins offrent une expérience de jeu différente de leurs équivalents masculins, souvent omise dans les analyses de relation entre les personnages jouables et la joueuse. Comme mentionné en introduction, je souhaite reconnaître et considérer les spécificités du médium vidéoludique. Or, le genre des personnages étudiés ne constitue aucunement un aspect exclusif aux jeux vidéo : au contraire, il existe dans tous les récits mettant en scène des personnages. Les analyses genrées de jeu vidéo portent principalement sur les aspects visuels et narratifs des personnages, mais peu abordent la jouabilité qui leur est associée. Ce chapitre a l'ambition de montrer les interactions qui peuvent émerger entre le ludique et le narratif à partir d'une notion commune aux deux domaines : l'agentivité. Cette notion importante des études féministes (philosophiques, littéraires et sociologiques, entre autres), empruntée à la philosophie analytique de l'action (Guillemette 2005, p. 155 ; Lord 2014, p. 87), est également communément employée en études vidéoludiques. L'objet dont l'agentivité est étudiée diffère selon la discipline : en études littéraires, il est question de celle des personnages. Dans les études du jeu vidéo, l'attention est plutôt portée sur l'agentivité de la joueuse. Ce chapitre opérera en trois temps : premièrement, j'exposerai quatre conceptions de l'agentivité, deux pour chaque domaine d'études. Deuxièmement, j'effectuerai une synthèse des points communs et des dissensions théoriques des définitions exposées, ce qui mènera à l'élaboration d'un outil d'analyse établissant des liens prégnants entre jouabilité et genre du personnage : la comparaison des agentivités ludique et narrative. Enfin, dans le but de démontrer sa pertinence et son potentiel pour l'étude de personnages féminins, je procéderai à une analyse exploratoire au moyen de l'appareillage théorique ainsi dégagé au cours du chapitre.

## 2.1 L'agentivité en études littéraires

### 2.1.1 Butler : résistance

Spécialiste de rhétorique, Judith Butler envisage l'agentivité comme partie intégrante de son approche des identités sexuelles. Il convient alors de débiter par l'explication de la thèse de son ouvrage phare, *Trouble dans le genre*<sup>20</sup>. Cet ouvrage marque un tournant dans les études de genre pour diverses raisons ; entre autres, parce qu'il propose une déconstruction du concept « sexe » ainsi que de son lien arbitraire, culturellement construit avec le « genre ». La distinction entre sexe et genre existait déjà avant Butler : Robert Stoller, dans son ouvrage *Sex and Gender : On the Development of Masculinity and Femininity* (1968), établit cette division à des fins psychiatriques, à partir de ses observations de patients présentant des troubles liés à l'identité sexuelle. Avec elle, il différencie et explique certains écarts à la norme : travestissement, intersexuation, hermaphrodisme, transsexualisme<sup>21</sup> et homosexualité. Cette distinction aujourd'hui conventionnelle précéderait peut-être même Stoller, puisque les sociologues Candace West et Don Zimmerman, dans leur article « Doing Gender », affirment qu'elle était déjà enseignée en cours de sociologie dès les années 60 : « Sex, we told students, was what was ascribed by biology : anatomy, hormones, and physiology. Gender, we said, was an achieved status: that which is constructed through psychological, cultural and social means. » (West et Zimmerman 1987, p. 125). Leur article vise une redéfinition du genre comme processus en perpétuelle mutation au cours de la vie d'un individu, et non un statut acquis et statique. Butler, trois ans plus tard, complète cette redéfinition en critiquant la conception du sexe comme fait biologique naturel : les critères biologiques, génétiques ou physiologiques retenus pour diviser les sexes féminin et masculin – sans tenir compte de ceux « intermédiaires » – sont construits socialement. Elle critique également la binarité de la division antagonique des positions identitaires, alors que les personnes intersexuées existent et subissent encore de nos jours des

---

<sup>20</sup> Bien que sa publication initiale (en anglais) date de 1990, la traduction française n'a été faite qu'en 2005.

<sup>21</sup> Ce terme n'est plus utilisé de nos jours, notamment en raison de son association avec une logique pathologisante dans laquelle s'inscrit d'ailleurs la démarche de Robert Stoller, par laquelle ces écarts à la norme hétérosexuelle étaient considérées comme des déviances à corriger. Pour cette raison, on lui préfère « transsexualité » ou « transidentité ».

opérations à la naissance pour se faire caser dans le féminin ou le masculin (Wilcox *et al.* 2015). De même, la binarité entre les genres masculins et féminins est critiquable : peu de personnes correspondent à l'entière des stéréotypes de leur genre assigné selon le sexe biologique. Butler introduit dans le débat l'idée de « performativité du genre » (Butler 2002 [1990], p. XVII) : le genre d'un individu est actualisé à travers des comportements et des attitudes stéréotypés, traduisant dans chaque performance son idée personnelle de la masculinité ou de la féminité. Butler explique que le binarisme des identités genrées conventionnelles est un modèle qui se présente comme naturel, autrement dit prédiscursif; or, « gender parody reveals that the original identity after which gender fashions itself is an imitation without an origin. » (*ibid.*, p. 175). Le genre est donc lui-même une parodie d'un modèle faussement supposé originel : nous copions (imparfaitement) notre conception (subjective) de notre genre<sup>22</sup>, bien que cette conception soit « an ideal that no one *can* embody » (*ibid.*, p. 176).

Cette déconstruction de la binarité sexuelle implique une possibilité de résistance à cette identité genrée : l'agentivité. « [I]f the subject is culturally constructed, it is nevertheless vested with an agency, usually figured as the capacity for reflexive mediation, that remains intact regardless of its cultural embeddedness. » (*ibid.*, p. 182) La philosophe la définit comme la capacité du sujet de se prendre en charge et de faire preuve d'autonomie, ainsi que le désir d'agir sur son destin en résistant aux normes sociales et identitaires qui le déterminent : « In a sense, all signification takes place within the orbit of the compulsion to repeat; "agency," then, is to be located within the possibility of a variation on that repetition. » (*ibid.*, p. 185). En ce sens, l'agentivité butlérienne intervient dans le processus de construction du sens, un phénomène également présent chez Murray, qui utilise le terme « meaningful » comme critère discriminant des choix reflétant une agentivité chez la joueuse. La définition de Butler trouve alors un écho particulier en jeu vidéo, un média interactif basé plus souvent qu'autrement sur la répétition : la joueuse échoue de multiples fois, jusqu'à la réussite lui permettant d'accéder à de nouveaux

---

<sup>22</sup> Par ailleurs, cette conception de l'identité genrée rappelle la définition de l'avatar proposées par Waggoner et Gee : une identité projective, résultat d'un double mouvement. D'une part, la conception d'une identité idéale qui constitue un projet identitaire, vers lequel son avatar tend ; d'autre part, l'influence de l'identité du joueur sur l'identité de l'avatar.

défis. J'irais même jusqu'à qualifier la définition butlérienne de presque équivalente à celle de Murray. Une différence majeure subsiste : pour Butler, l'agentivité est une possibilité prenant source dans la prise de conscience des normes stéréotypées du genre, alors que la définition de Murray implique que le sujet doit agir pour démontrer son agentivité.

L'agentivité butlérienne porte également une dimension politique et constitue un outil puissant pour examiner le rapport aux normes et aux contraintes genrées avec lesquelles un sujet doit négocier dans un contexte social donné. Dans *Trouble dans le genre*, le concept est surtout appliqué à des pratiques culturelles de personnes réelles, par exemple le drag (*ibid.*, p. 174-175) ou Herculine, un/e hermaphrodite dont le cas a d'abord été décrit par Michel Foucault afin de mettre à mal les modèles binaires du sexe et du genre (*ibid.*, pp. 123-135). L'étude de l'agentivité d'« agents » fictifs nécessite une adaptation, étant donné que les personnages écrits ont un destin tout tracé par la plume de leur auteure : il est alors difficile de parler de possibilité de résistance ou de déviation à la norme, surtout lorsque les normes sociales d'univers de fiction ne sont pas forcément les mêmes que les nôtres. Par exemple, dans *Tales of Graces* (Bandai Namco 2009), Pascal est une jeune ingénieure prodigue. Elle appartient aux « Amarcians », les mécaniciennes et ingénieures chargées de l'entretien de la planète voisine maintenant déserte. Elles sont toutes des femmes. Autrement dit, dans ce jeu, l'ingénierie est un domaine à prédominance féminine, au contraire de la réalité actuelle dans nos sociétés occidentales (ainsi qu'au Japon). Il faut en tenir compte lors de l'analyse afin d'éviter d'éventuels contresens causés par une transposition imprudente de la norme de notre société à celle, fictive, du jeu en question. On ne saurait interpréter la fonction de Pascal comme étant une marque de résistance de sa part, ni même un effort supplémentaire dans un domaine majoritairement masculin. En contrepartie, on pourra souligner que le stéréotype du masculin associé à la machinerie se voit transformé et renversé par la diégèse. Bien qu'il soit facile d'y percevoir une intention féministe, un détail gêne cette interprétation : toutes ces femmes portent des noms d'hommes européens, tous reconnus pour leurs apports aux mathématiques, dont Pascal, Poisson, Fourier, Fermat et Gauss. En raison de ces immixtions du réel au sein, de la fiction, il devient difficile de déterminer si ces femmes ingénieures font preuve d'agentivité au sens de Butler : bien qu'elles semblent suivre un destin tout tracé et déterminé par leur genre au sein de la fiction, le rappel de la masculinité

traditionnelle de leur travail par le choix des noms indique que ces personnages sont volontairement dépeints comme allant à contre-courant des stéréotypes genrés de notre société. Cet obstacle théorique s'explique par le fait que Butler ait surtout développé sa pensée à partir de cas réels. Heureusement, d'autres théoriciennes ont résolu ce problème théorique et adapté l'agentivité à l'analyse de personnages fictifs.

### **2.1.2 Boisclair : production**

L'agentivité butlérienne a été reprise et appliquée à des récits n'offrant aucune interactivité avec ceux et celles s'y plongeant, tels que les romans. Pour beaucoup de cas, aucune adaptation théorique supplémentaire n'est nécessaire. Notons entre autres les travaux de Véronique Lord qui, dans son article de 2014, s'intéresse à la protagoniste de *Dans les ombres* (1931), un roman d'Éva Sénécal. Après avoir présenté l'agentivité d'une manière similaire à celle ci-dessus, elle en souligne la pertinence dans l'analyse de récits fictifs :

Le concept d'agentivité permet de distinguer de quelle façon un personnage s'écarte des normes de sa société et de voir si sa représentation constitue une forme de transgression. Il s'agit donc d'une notion pertinente pour décrire le processus par lequel l'héroïne de *Dans les ombres* en vient à se distancier de plusieurs prescriptions et à agir de manière plus autonome bien qu'elle reste entravée par les valeurs dominantes et les limites sociales. (Lord 2014, p. 87)

Dans son analyse, Lord évoque elle-même les travaux d'Isabelle Boisclair et s'inspire de son cadre théorique (2014, p. 87-89). Cette dernière est spécialiste des enjeux d'identités sexuelles et sexuées dans les textes littéraires. Dans son chapitre « Laure Clouet, femme de personne », elle analyse un personnage fictif au moyen de plusieurs critères intradiégétiques et donne une définition plus précise de l'agentivité telle qu'utilisée en littérature, reprise d'ailleurs dans nombre d'analyses littéraires québécoises de personnages féminins (dont Lord 2014, mais aussi Maréchal 2011, Comtois 2018 et bien d'autres) :

L'agentivité se définissant au moins en partie par la liberté d'action, on peut comprendre cette notion en assimilant agent à sujet et instrument à objet. L'agent se définit par rapport à sa production et son action sociale, tandis que l'instrument est agi par un agent, au profit de ce dernier. (Boisclair 2000, p. 86)

Par conséquent, l'agentivité littéraire se définit par la relation entre les différents personnages et ses actions au sein de la diégèse, plutôt que par la *possibilité* d'actions (comme c'est le cas en études du jeu vidéo, dont il sera question sous peu). Boisclair emploie le terme « production » dans un sens très économique, décrivant le rôle de chaque personnage au sein de « l'économie patriarcale » décrite dans la nouvelle *Laure Clouet*. En effet, l'« agent » se trouve opposé à l'« instrument ». Le critère définitoire distinguant les deux est la raison d'être de ce qui est produit par le personnage à l'étude : si la production sert le personnage lui-même, alors il est agent autonome. À l'inverse, si la production se fait au profit d'une tierce personne, alors le personnage est instrument de cette personne (*ibid.*, p. 86). Boisclair se limite à la production intradiégétique des personnages qu'elle étudie, mais il me semble opportun de considérer « production » dans un sens élargi, c'est-à-dire en considérant que le récit lui-même est produit par les actions des personnages. Un personnage-agent produit des événements en fonction de ses propres désirs et caractéristiques, alors qu'un personnage-instrument agit en fonction des besoins d'autres personnages : c'est un personnage de soutien. La production d'un personnage désigne les événements racontés qui sont causés par lui. Autrement dit, il s'agit de la contribution du personnage au récit.

Cet apport théorique ouvre de nouvelles possibilités d'analyse. Boisclair donne l'exemple d'une figure qui, au premier abord, semble avoir un statut social peu enviable : la vieille fille. Elle démontre que sa marginalité sociale lui permet d'atteindre une certaine agentivité dont ne pourraient jamais rêver les femmes mariées : « La seule chance pour la femme de s'extraire du système [de l'économie patriarcale] est de s'émanciper du père ou du mari auquel elle est subordonnée et du capital auquel elle est inféodée » (*ibid.*, p.90). Sa conception de l'agentivité permet, à l'inverse, de nuancer l'indépendance apparente des personnages féminins qualifiés d'héroïne d'action : les femmes souvent qualifiées de fortes qui présentent des traits de caractère typiquement « masculins », tels que la force physique et l'agressivité, et des rôles d'avant-plan, ce qui les mène à avoir un impact significatif sur le récit. Seulement, ces figures agissent bien souvent au profit d'autres personnages masculins, que ce soient le protagoniste ou des figures secondaires. D'un point de vue butlérien, elles sont clairement dotées d'une forte agentivité puisqu'elles transgressent les normes de leur genre. L'agentivité boisclairienne permet de



nuancer cette affirmation : dans la mesure où leurs actions sont faites au profit d'un autre personnage, elles deviennent des instruments plutôt que des agents. Malgré cette contribution théorique importante, les conceptions de l'agentivité exposées jusqu'ici demeurent insuffisantes pour traiter de médias interactifs. Dans les prochaines sous-parties, je présenterai comment les études du jeu vidéo ont importé et adapté l'agentivité.

## 2.2 L'agentivité en études vidéoludiques

### 2.2.1 Murray : sentiment

Dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray définit explicitement l'agentivité comme le « pouvoir satisfaisant de poser une action signifiante et de voir les résultats de nos décisions et choix<sup>23</sup> » (Murray 2016 [1997], p. 123, ma traduction). Deux épithètes d'apparence anodine de cette définition sont révélatrices d'aspects implicites de la définition de l'agentivité chez Murray. « Satisfaisant » indique que l'agentivité doit être ressentie par la joueuse pour être effective ; elle dépend de sa subjectivité, qui doit constater les effets de ses actes et être satisfaite de leur impact. Il faut noter que cette satisfaction n'implique pas un jeu obéissant aux moindres désirs de l'interactrice, mais bien que celle-ci voit ses actions être prises en compte par le système, de sorte que si ses buts ne sont pas atteints, l'échec lui apparaît justifié, voire surmontable. Le deuxième adjectif de cette définition qui mérite un commentaire est « signifiante » (*meaningful*). Murray n'apporte pas de précision sur le terme, mais Salen et Zimmerman, dans leur ouvrage *Rules of Play*, posant des bases de la conception de jeux, définissent ce qu'est le « jouer signifiant » (*meaningful play*)<sup>24</sup> :

Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaning of an action in

---

<sup>23</sup> En anglais, la formulation de Murray se lit ainsi: « the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices ».

<sup>24</sup> L'anglais sépare en deux termes les deux sens du mot « jeu » en français (*play* et *game*). Pour pallier cette lacune sémantique sans recourir à l'anglais, la substantivation du verbe « jouer » s'est répandue en études du jeu pour référer au jeu comme « activité de jouer » (*play*), et « jeu » comme traduction de « *game* ».

a game resides in the relationship between action and outcome. (Salen et Zimmerman 2004, p. 34)

Le sens ne vient ni de l'action (de la personne qui joue), ni du résultat (montré à l'écran), mais du lien entre les deux. Ce critère semble alors plus objectif que « satisfaisant », puisqu'il qualifie deux phénomènes observables et non une perception. Le résultat d'une action occupe également une partie importante dans la définition de l'agentivité proposée par Murray.

Il n'en reste pas moins difficile de discerner ce qui rend une action signifiante ; pour être porteuse de sens, l'action doit être tautologiquement interprétée comme telle, que ce soit par une observatrice extérieure ou la joueuse elle-même. Dans le cadre de cette définition, le mot « signifiant » apparaît cependant redondant. Plus précisément, une action sera toujours satisfaisante dès lors qu'elle a un sens pour la personne qui l'initie; la satisfaction implique qu'au moins un besoin sera comblé par l'action exécutée. Dans le cadre d'un jeu vidéo, le besoin potentiellement comblé est ce qui pousse la joueuse à agir : par exemple, d'une manière très littérale, si, dans *Age of Empires* (Ensemble Studios 1997), la joueuse constate un manque de nourriture, elle commandera aux villageoises d'aller chasser pour s'en procurer. Si les villageoises chassent avec succès un animal, l'action aura été satisfaisante. À l'inverse, dans *Mega Man* (Capcom 1987), si la joueuse appuie sur le bouton de saut pour sauter au-dessus d'un robot ennemi, mais que celui-ci, contre toute attente, bondit lui aussi, fonçant dans l'avatar et empêchant la manœuvre, l'action n'aura pas été satisfaisante ; non pas en raison de l'échec de la joueuse, mais parce que rien ne laissait présager un tel comportement de la part de l'ennemi : ainsi, même si la joueuse a pris la décision qui semblait la meilleure selon les informations dont elle disposait, elle est révélée trop tard comme menant à l'échec. C'est pour cette raison que la joueuse ne ressentira pas d'agentivité à ce moment. Cela n'implique pas que pour qu'il y ait agentivité, tout doit toujours se dérouler comme prévu. Seulement, il faut que l'imprévu soit gérable ou, dans certaines situations, surmontable. Dans *Mega Man*, la joueuse pourra employer l'une des nombreuses armes à sa disposition pour vaincre le robot, plutôt que sauter par-dessus. Si rien n'indique un danger, échouer contre celui-ci se révèle source de frustration plutôt que d'agentivité. Un contre-exemple serait le jeu *I Wanna Be The Guy : The Movie – The Game* (Kayin 2007), qui caricature une « mauvaise » conception de niveaux. En effet, dès le premier niveau,

d'apparence banale, une pomme tombe d'un arbre lorsque l'avatar passe en dessous, le tuant dans une explosion hyperbolique de pixels rouges, alors que l'arbre semblait être un inoffensif élément de décor, conformément aux traditions dans les jeux de plateforme. Forte de cet échec, la joueuse peut alors tenter d'utiliser les plateformes au-dessus des arbres pour éviter les pommes, avant de découvrir rapidement que certaines d'entre elles défient la gravité pour « tomber » vers le ciel et tuer son avatar ! Ainsi, puisque les obstacles mortels n'obéissent jamais aux mêmes règles, la joueuse est amenée à mourir un nombre de fois considérable. Ce qui rend le jeu frustrant, ce n'est pas en soi l'échec répété : d'autres jeux réputés très punitifs, tels que *Cuphead* (Studio MDHR 2017), n'ont pas pour autant ce désir avoué de frustrer les personnes qui s'y aventurent. La source de cette frustration est l'incompréhension face aux raisons de l'échec, à la fois imprévisibles *et* changeantes. Ainsi, l'agentivité de la joueuse se trouve sévèrement handicapée puisque l'échec apparaît inévitable. De plus, une fois les multiples obstacles irrationnels intégrés par la joueuse, les surmonter n'est pas davantage satisfaisant : pour la plupart d'entre eux, il n'y a qu'une façon de les éviter (pour les pommes susmentionnées, il faut les « appâter » en faisant légèrement avancer son avatar, puis en le faisant reculer dès que la pomme commence à bouger). Cela ne correspond pas tout à fait à la définition de l'agentivité chez Murray : s'il n'y a qu'une façon de faire, les décisions et les choix de la personne qui joue importent peu. Ainsi, la meilleure attitude pour progresser devient paradoxalement la résignation : accepter l'inévitabilité de l'échec.

Sous cet angle, la satisfaction apparaît comme le critère principal pour déterminer si l'action est signifiante : son sens réside alors en la cause et la conséquence attendue de l'action effectuée. Elle a du sens si elle s'inscrit dans une suite causale raisonnablement prévisible et contrôlable par la joueuse, et que le système de jeu reconnaît l'action et y réagit, tel que décrit plus haut par Salen et Zimmerman. C'est la relation de cause à effet qui est perçue comme étant le sens de l'action. Or, la satisfaction éprouvée est directement causée par la capacité du jeu à communiquer à la joueuse les raisons de son échec ou de sa réussite. Dans le cadre de cette définition de l'agentivité, une action n'est signifiante que si elle est satisfaisante pour la personne qui l'initie. L'agentivité ne dépend donc que de la perception de la personne qui l'exerce : c'est un sentiment. Un exemple définitoire que Murray donne quelques pages plus loin le confirme :

« When things are going right on the computer, we can be both the dancer and the caller of the dance. This is the feeling of agency. » (Murray 2016 [1997], p. 124) Ainsi, le lien entre l'action et le résultat en jeu est plus important que le nombre d'actions effectuées par la joueuse elle-même :

Some games, like chess, can have relatively few or infrequent actions but a high degree of agency, since the actions are highly autonomous, selected from a large range of possible choices, and wholly determine the course of the game. (Murray 2016 [1997], p. 125)

L'agentivité ne vient pas simplement de l'actualisation consciente et insistante d'une succession d'actions, mais de l'offre d'une variété d'actions importantes au déroulement du jeu. Le terme *importance* est, bien sûr, lui aussi imprécis. Il l'apparaît cependant moins si la progression du récit se trouve modélisée comme un déplacement, ce qui correspond à la vision de Murray. En effet, elle établit certaines nuances entre les types d'agentivités en fonction de leurs origines : celle qui nous intéresse ici prend source dans le plaisir de la navigation, ce qui signifie évoluer à travers la structure d'un univers virtuel, qu'il soit hypertextuel ou modélisé graphiquement, en procurant du plaisir à « l'interactrice », pour reprendre le terme murrayien<sup>25</sup>. Le fait de passer d'un « espace » à l'autre est plaisant, même si l'interaction n'influence pas directement le contenu (comme dans le cas de la navigation internet, dont Murray donne l'exemple à la p. 125). Ce qui génère l'agentivité n'est pas la capacité d'effectuer un choix, mais la possibilité d'y associer un changement de direction au sein de l'œuvre. Si ce changement de direction est appréciable au niveau du récit et opéré en fonction de celui-ci, il s'agit d'« agentivité dramatique », pour reprendre encore Murray :

When the action is motivated by something in the story, by an anticipation of some story event or action or revelation, and when the response rewards that anticipation in some appropriate way, then the interactor experiences dramatic agency. (Murray 2016, p. 144)

---

<sup>25</sup> Murray emploie le terme « interactor » à travers son ouvrage sans le définir. Elle l'emploie comme synonyme de « joueuse », puisque ses travaux de 1997 portent sur diverses formes de fictions interactives outre le jeu vidéo.

À l'opposé, l'action peut être davantage motivée par des éléments de jouabilité, tels que le score ou la nécessité de compléter certains objectifs vérifiés par l'ordinateur pour progresser. Dans ce cas, s'il y a expérience d'une certaine agentivité, elle ne sera pas de type dramatique. Murray n'examine que très rapidement ce cas, s'attardant plutôt aux jeux en tant que récits interactifs. L'agentivité n'en restera pas moins un sentiment résultant de la perception des conséquences de ses choix par la joueuse. Néanmoins, étant donné que la majeure partie du travail de Murray dans *Hamlet* porte sur l'agentivité dramatique, cette forme sera privilégiée lorsqu'il sera question de l'agentivité murrayenne, sauf exception explicite. Cette définition de l'agentivité est ancrée dans son approche narratologique du jeu vidéo, qui met l'accent sur les moyens par lesquels les programmes informatiques peuvent être employés pour la création de récits interactifs. Étant donné que cette vision des jeux informatiques ne fait pas l'unanimité au sein des études vidéoludiques, il est important d'examiner la conception de l'agentivité d'un théoricien dont les idées s'éloignent de celle de Murray.

### **2.2.2 Klevjer : avatar**

À l'inverse de Murray, Rune Klevjer envisage d'abord les jeux informatiques en tant que simulation. Cette vision conditionne certains aspects de sa conception de l'agentivité. Ainsi, Klevjer énonce trois principes pour qu'il y ait « agentivité réaliste », c'est-à-dire pour que la relation entre simulation et expérimentateur ressemble à celle entre ce dernier et le monde réel. Ces principes font en sorte que l'agentivité de la joueuse est, elle aussi, simulée de façon à ressembler à celle dont nous pouvons bénéficier dans le réel :

Realistic agency is when you do not have to perform the simulation by following a set of instructions, and when the behaviours of agents, objects and processes in the environment can be ascribed to their own properties and capabilities rather than to formal procedures that are external to them. (Klevjer 2006, p. 110)

Pour que l'interaction puisse se faire de cette façon, le contrôle qu'exerce la joueuse passe par un lieu particulier de l'univers virtuel simulé : l'avatar. C'est, pour Klevjer, le véhicule privilégié de la joueuse à travers l'environnement virtuel. Ce n'est pas forcément un personnage : il se définit par le lieu où la joueuse peut agir directement. Un exemple est ce que le théoricien nomme l'« agentivité prothétique » : l'avatar devient une extension du corps de la joueuse, sans

présenter de corporalité propre. Un exemple de jouabilité mettant de l'avant cette vision de l'agentivité serait une voiture de course avec vue à la première personne du conducteur. Le volant qui tourne, les cadrans, etc. sont des instruments qui prolongent le corps du joueur à l'intérieur de l'univers du jeu.

Il est difficile de circonscrire précisément l'agentivité klevjerienne puisqu'elle est surtout définie par la négative. Klevjer souligne à quelques reprises ce que son concept n'est pas : « Rather, within the game of the fiction, the question of agency is irrelevant; we neither can nor cannot. » (Klevjer 2006, p. 27) Ainsi, dans un récit fictionnel non-interactif tel que ceux étudiés par Isabelle Boisclair, l'agentivité de Klevjer ne s'applique pas. Une définition rapide de cette dernière serait qu'elle s'oppose à la représentation, processus par lequel des informations de l'univers de jeu sont transmises à la joueuse. L'agentivité vient de l'impact que cette dernière *peut* avoir sur le monde fictionnel par le biais de son avatar. Elle est donc liée à l'incarnation de cet avatar et ne se définit pas simplement par les capacités/mécaniques auxquelles une personne qui joue a accès :

When « agency » is being defined in opposition to (visual) « representation » or appearance, and « capacity » is contrasted with (diegetic and cinematic) « character », embodiment gets lost in the analysis, and fiction is assigned to the inconsequential (and Off-Line) realm of visual appearances. (Klevjer 2006, p. 62)

Dans le cadre d'une étude de personnages féminins dans les JRPG, cette compréhension de l'agentivité n'est que partiellement pertinente. En effet, si lier agentivité et avatar de manière intrinsèque s'avère très productif pour formaliser les relations entre l'univers du jeu et la joueuse, la manière de le faire subordonne grandement l'agentivité à l'avatar, faisant du premier un simple critère permettant de définir le second. De plus, il faut relever l'emploi du singulier du terme « avatar » : comme discuté précédemment, les jeux qui forcent les joueuses à alterner fréquemment entre plusieurs personnages, dont les JRPG, ne se prêtent pas réellement à une telle définition. En revanche, l'association de l'agentivité à l'impact de la joueuse sur le déroulement des événements au sein du monde fictionnel est une idée majeure, que j'utiliserai principalement lors de l'analyse de séquences de combat : lors de celles-ci, un seul personnage est utilisé à la fois, que ce soit en rapide succession (dans le cas d'un système tour par tour) ou

par le choix. Examiner l'influence potentielle d'un personnage sur l'issue de la bataille est révélateur de l'agentivité qu'il offre à la joueuse qui le contrôle.

## **2.3 Comparaison des agentivités comme méthode d'analyse**

### **2.3.1 Synthèse et explications**

Quatre manières de comprendre et de définir l'agentivité ont été exposées au cours des deux dernières parties. Deux d'entre elles viennent des études du jeu vidéo : celle de Murray qui envisage l'agentivité comme un sentiment de la joueuse, et celle de Klevjer qui définit le terme plutôt par sa fonction, c'est-à-dire ce qui, par la volonté de la joueuse, a un impact sur l'univers du jeu. Les deux conceptions féministes de l'agentivité décrites dans la deuxième partie se ressemblent et connaissent des applications similaires : leur intérêt porte davantage sur les personnages que les joueuses. Le terme « personnage » est cependant inexact, étant donné que Butler, comme susmentionné, ne l'applique qu'à des phénomènes réels comme le drag ou l'intersexualité de Herculine. Ajoutons que la perspective de la philosophie de l'action permet de nuancer la posture de Klevjer qui définit l'avatar vidéoludique comme véhicule de l'agentivité. En effet, si la joueuse a l'intention de forcer son adversaire à frapper son allié, et prend une action qui provoque directement cette conséquence, qui est l'origine du coup porté à l'allié de l'adversaire ? Pourquoi serait-elle une partie intégrante de l'action de la personne qui joue ? Dans un jeu où l'adversaire peut être manipulé de manière à se prendre lui-même pour cible, l'adversaire devient alors également un lieu d'exercice de l'agentivité de la joueuse. Ainsi, la perspective analytique permet de remettre en question ce qui constitue une action et ce qui peut être considéré comme étant sous l'influence de l'avatar, élément central de la définition de l'agentivité selon Klevjer. Cependant, une telle remise en cause est moins pertinente pour l'agentivité murrayenne, étant définie par le ressenti de la joueuse. Sous cet angle, il n'importe pas de définir ce qui constitue une action, mais ce qui est perçu par la joueuse comme étant son action et ses résultats. De même, la définition butlérienne de l'agentivité ne tient pas compte de l'action elle-même, mais de son inscription au sein du contexte social duquel émerge l'agente.

Malgré les agentes très différentes des agentivités murrayennes et butlérienne (respectivement « joueuse » et « personnage »), toutes deux décrivent un mouvement semblable : une déviation. En effet, l'agentivité de Butler décrit une résistance à la norme, à ce qui est attendu. L'agentivité de Murray, pour sa part, décrit le sentiment de pouvoir agir sur les événements représentés. Ce sentiment revient à la perception d'une structure en réseau, au sein de laquelle il est possible de naviguer, anticiper une trajectoire et en dévier selon son bon vouloir, le tout au moyen d'éléments internes audit réseau. L'exemple le plus flagrant de ce processus est sans doute les jeux de course : pour que la joueuse se sente en mesure d'influer sur le déroulement de la course, le jeu doit lui permettre d'anticiper clairement sa trajectoire et de la corriger au besoin. Si l'un ou l'autre de ces éléments est absent, la joueuse ne sera certainement pas en mesure de « danser tout en menant la danse »<sup>26</sup>. À l'inverse, les agentivités de Klevjer et Boisclair examinent les actions plutôt que la manière dont elles sont reçues. Plus largement, toutes ces applications de l'agentivité lui attribuent un champ d'action similaire : un univers fictionnel<sup>27</sup>. Autrement dit, étudier l'une ou l'autre de ces agentivités revient à envisager les possibilités de manipulation d'un environnement virtuel par une agente. Outre les différences de traditions théoriques évoquées dans le premier chapitre du mémoire, la distinction entre ces domaines repose sur ce qui est considéré comme « agente ». Dans le cas des *game studies*, l'agente est la joueuse ; son avatar est le moyen privilégié par lequel l'agentivité s'exerce, il s'agit de l'instrument par lequel la joueuse peut agir sur le monde virtuel : « Comme vecteur de l'action, le personnage est la source de jouabilité pour le joueur car il délimite l'étendue du champ d'actions. » (Arsenault 2013, p. 17). Si l'on déplace la question dans le domaine des études féministes, l'agente est le personnage ; s'il s'agit de l'avatar de la joueuse, celui-ci est alors davantage considéré comme une entité dotée d'une identité et d'une volonté propre, agissant

---

<sup>26</sup> Je reprends et traduis ici l'expression de Janet Murray déjà mentionnée plus haut : « we can be both the dancer and the caller of the dance. This is the feeling of agency. » (2016 [1997], p. 124)

<sup>27</sup> Klevjer préfère parler de « gameworld » lorsqu'il est question de jeux : à la fois un environnement simulé, un monde fictionnel et un espace de possibilités signalées à la joueuse (Klevjer 2006, p. 127). Cette définition implique que le *gameworld* est un monde fictionnel. À travers sa thèse, il insiste sur l'importance de ces trois aspects pour l'étude des jeux vidéo. Pour cette raison, le terme d'« univers fictionnel » lui semblerait sans doute limité, ou du moins imprécis, puisqu'il omet les dimensions interactive et simulée du médium vidéoludique, mais il est nécessaire à ma réflexion de laisser temporairement de côté cette spécificité du jeu vidéo afin de construire un pont entre les agentivités ludique et narrative.



sur le récit en conséquence<sup>28</sup>. Comment relier ces deux agentivités ? Encore une fois, le chapitre « Qui est "je" ? » de Dominic Arsenault, exposé dans le premier chapitre du présent mémoire pour la conception des marqueurs d'allosubjectivité et de virtualisation identitaire, apporte des réponses. L'auteur modélise la relation joueuse-personnage en quatre phénomènes distincts, mais reliés : l'agentivité<sup>29</sup> (de la joueuse et du personnage) et la corporéité<sup>30</sup> (de la joueuse et du personnage). Il s'agit d'un modèle fort intéressant puisque d'habitude, l'agentivité en études du jeu est strictement ludique : il s'agit de l'analyse des possibilités d'actions de la joueuse. Peu de textes la définissent explicitement, mais ils ont en commun de poser la joueuse comme agente et ne s'intéressent pas à l'agentivité des personnages. La virtualisation identitaire, qui entraîne la corporéité, n'est guère présente. C'est justement le cas des JRPG, à la narration plus présente et à la linéarité plus courante que chez leurs confrères occidentaux (Lucas 2014, p. 192). Certains aspects de l'évolution des personnages, en particulier leur progression sur un éventuel arbre de compétences et leur équipement, sont normalement laissés à la discrétion de la joueuse ; on a donc plutôt affaire à une agentivité basée sur l'éventail de ses actions possibles. Pour le reste du présent mémoire, nous qualifierons l'agentivité de « ludique », lorsque son domaine est la joueuse et que son application est surtout pertinente pour l'analyse d'éléments relevant du jeu, en particulier les possibilités d'actions de la joueuse. S'y oppose l'agentivité « narrative », qui sied plutôt à l'analyse d'éléments scriptés et décidés d'avance, comme dans le cas de la progression d'un récit tel qu'écrit par une auteure ou une développeuse.

---

<sup>28</sup> Dans le premier chapitre, j'ai retenu les définitions de l'avatar basées sur l'hybridité des identités de la joueuse et du personnage, ce qui peut sembler contredire cette affirmation. La dissonance n'est qu'apparente : dans le premier chapitre, il est question du rapport joueuse-personnage dans son ensemble. Dans le cas présent, les études littéraires féministes ne portent que sur le récit. Or, force est de constater que les JRPG ne permettent que rarement à la joueuse d'incorporer ses propres valeurs et désirs au récit.

<sup>29</sup> À noter qu'Arsenault préfère le terme « actantialité », en référence au schéma actantiel de Greimas, comme traduction de « agency ». De mon côté, je privilégie « agentivité » afin de respecter la traduction qui a cours en études littéraires féministes. De plus, cela évite la confusion entre ce que je nomme « agentivité narrative », c'est-à-dire l'agentivité de personnages, étudiée suivant les définitions de Butler ou Boisclair, et ce qu'Arsenault appelle « actantialité narrative », soit la capacité de la joueuse à influencer de manière significative sur le récit.

<sup>30</sup> La corporéité, qu'emprunte Arsenault à Gregersen et Grodal, se définit comme la sensation d'appartenance à un corps (Gregersen et Grodal p. 66). Elle se distingue de l'agentivité, définie par eux comme le sentiment de possession d'une action. La corporéité s'intègre mal à l'objet qui nous occupe ici ; les jeux étudiés étant à dominance allosubjective, il y a séparation nette entre les identités des personnages et celle de la joueuse.

Ce travail ne privilégiera pas une vision de l'agentivité plutôt qu'une autre en tant que « véritable » définition. Au contraire : le concept d'agentivité est semblable à une hydre. Il est vain de chercher à trancher ses têtes en niant l'une ou l'autre de ses définitions, puisque chacune est adaptée à certaines approches et/ou certains corpus. En revanche, à la différence de l'hydre, le problème n'est pas réglé en l'enterrant et en l'oubliant. Au contraire, intégrer pleinement ces différences au sein d'une même analyse permet de souligner les interactions entre narration et jouabilité. En effet, les domaines d'action des agentivités ludique et narrative étant respectivement joueuse et personnage, examiner leurs liens permet de dégager des associations entre les rôles genrés des personnages et l'expérience du jeu par la joueuse. Comme l'enseigne Arsenault (2013 p. 17) au début de cette partie, des interactions entre récit et jouabilité dépendent l'agentivité de la joueuse et celle du personnage. Alors que les conceptions précédentes de l'agentivité semblent travailler en vase clos, se cantonnant au domaine des études du jeu ou des genres, accepter ces différentes définitions pour étudier l'agentivité de manière transversale permet de mettre en lumière l'aspect genré de certaines mécaniques de jeu et, ainsi, analyser de manière rigoureuse les interactions entre genre et jouabilité, en dépit de l'aspect fondamentalement narratif de la majorité des modes d'expression d'identités sexuelles. Le lien entre l'agentivité d'un personnage et celle d'une joueuse guidera le reste de ce travail puisqu'il met en relation d'aspects narratifs du jeu (dont l'identité sexuelle des personnages) avec la jouabilité.

### **2.3.2 Mise en pratique : prêtresse, démons et protagoniste**

Dans le but de souligner ce que permet la comparaison des agentivités ludique et narrative, j'examinerai les cas de deux personnages particuliers de la série *Tales of* : Mint Adenade, le personnage féminin le plus important du premier jeu de la série, *Tales of Phantasia* (Namco 1995), et Velvet Crowe (de *Tales of Berseria*, Bandai Namco 2016), premier personnage féminin à occuper le rôle principal sans vis-à-vis masculin dans la série. Je n'exposerai pas dès maintenant le détail des jeux auxquels elles appartiennent, étant donné qu'il sera également question de cette série dans la quatrième partie et que l'analyse des agentivités de Mint et Velvet ne le nécessitent pas. Il est suffisant de considérer qu'il s'agit de JRPG classiques tels qu'exposés lors de l'introduction. La seule précision importante est que les séquences de combat sont en

temps réel : la joueuse peut choisir en tout temps le personnage qu'elle contrôle, même en pleine bataille. Dans un premier temps, je comparerai l'agentivité narrative de chacun des deux personnages en décrivant rapidement les éléments du récit sur lesquels elles agissent ou, à l'inverse, qu'elles subissent. Dans un second temps, je comparerai leurs agentivités ludiques : d'abord en présentant les attributs qui conditionnent leur efficacité en combat, puis en décrivant l'expérience de jouabilité offerte à la joueuse qui choisit de les incarner.

### **2.3.2.1 Rôle au sein du récit**

Dans *Tales of Phantasia*, Mint Adenade est le premier personnage féminin à se joindre au groupe du héros, Cless Albane. Son agentivité narrative est nulle au moment où celui-ci la rencontre : elle est emprisonnée et se fait sauver par Cless car elle possède un pendentif permettant de libérer Dhaos, l'antagoniste du jeu, de sa prison magique. Elle se voit alors envoyée dans le passé aux côtés de Cless afin de ramener dans le présent des mages capables de vaincre Dhaos. Alors que le héros se montre prêt et même enthousiaste à cette idée, Mint ne manifeste jamais son opinion. Il est simplement considéré comme naturel qu'elle l'accompagne dans le passé, suivant les traces de ses parents qui ont eux aussi combattu Dhaos. Elle n'a aucune influence directe sur l'histoire : si elle guide le groupe par moments, c'est en raison de visions et de rêves qui lui viennent de sa mère, et non grâce à ses propres talents stratégiques. Elle ne résiste aucunement à ce fait et n'agit que pour le bien d'autrui : son agentivité narrative est non seulement nulle, elle est même niée. Par exemple, Cless lui cache la mort de sa mère pendant la majorité du jeu. Ce n'est qu'avant d'entrer dans le dernier donjon avant l'affrontement final qu'elle a une conversation avec lui sur le sujet, où elle affirme d'ailleurs qu'elle n'aurait pas pu tenir le coup si elle avait été en deuil. Autrement dit, sa participation à cette quête épique est due à un mensonge par omission de la part du personnage principal.

Quant à Velvet Crowe, son agentivité narrative est manifeste dès le début du récit. L'élément déclencheur de celui-ci est la tentative de sauvetage qu'elle entreprend dans le but que Laphicet, son petit frère, échappe au sacrifice orchestré par Arthur, son beau-frère. Elle rate, devient une démons en raison de ses sentiments de haine envers son beau-frère, et se retrouve enfermée dans une prison pour démons. Pendant trois ans, elle rumine, jusqu'à ce qu'elle réussisse à s'échapper par elle-même ; contrairement à Mint, qui se fait sauver par le protagoniste

de son jeu, Velvet permet à un samurai de s'échapper en lui redonnant son sabre. Le guerrier, du nom de Rokurou, remercie sa bienfaitrice en lui jurant fidélité, et devient son allié. L'initiative de la démonsse se mue en agentivité ludique, puisque la joueuse obtient un personnage jouable supplémentaire. Une fois Velvet libre, elle découvre que son beau-frère est maintenant considéré comme le sauveur du monde, puisque le sacrifice de Laphicet a permis aux humains de domestiquer les anges et en faire des soldats protégeant des démons. Elle décide de se venger et de tout faire pour tuer Arthur, convaincue qu'elle agit ainsi pour le bien de la mémoire de son petit frère. Suivant la définition d'Isabelle Boicclair, Velvet semblerait être une agente : elle prend les décisions en exerçant son libre arbitre, sans que ses actions ne profitent à autrui... du moins en apparence. Un coup de théâtre révèle que son petit frère avait lui-même choisi de se sacrifier pour le bien de l'humanité et qu'il est maintenant réincarné en séraphin quasi divin, allié d'Arthur. La quête de Velvet perd alors tout son sens et elle commence à sombrer dans le désespoir. Cette révélation faisait même partie de la machination de son beau-frère, qui avait besoin de recueillir le désespoir de la démonsse pour que Laphicet acquît des pouvoirs divins : malgré les apparences, Velvet n'était qu'un instrument pour Arthur, et non une agente. Alors que tout semble perdu, Phi, l'enfant séraphin recueilli par Velvet, se fâche et rappelle à la protagoniste ce qu'elle lui a enseigné : la vie n'a que le sens qu'on lui attribue. Cette maxime permet à l'anti-héroïne de rejeter son désespoir, qui avait pour source son sentiment d'impuissance face à une machination de la part des êtres qui lui étaient chers. Or, elle réalise à ce moment que sa vengeance n'était pas vraiment pour le bien de son petit frère, mais pour assouvir ses propres désirs égoïstes, qui restent inchangés : elle veut tuer Arthur. Elle conclut que « the only one [she] can fight for is [her]self », perdant son statut d'instrument et acquérant celui d'agente.

### **2.3.2.2 Armes de prédilection et attributs**

Le choix d'armes utilisables par les personnages sont des indicateurs privilégiés des liens existant ou non entre l'agentivité du personnage et celle qu'ils procurent à la joueuse. Par exemple, la rage de Velvet se trouve transposée dans la jouabilité qu'elle offre à la personne qui joue. Elle attaque au corps-à-corps au moyen de son bras démoniaque rouge et noir, qu'elle a obtenu lors de l'échec du sauvetage de son frère. Ce faisant, elle désobéissait aux ordres de la figure patriarcale d'Arthur : elle a exercé une agentivité narrative en prenant cette initiative par

elle-même, en dépit des instructions. L'agentivité ludique qu'offre ce bras est liée au récit de son acquisition. Il a fait de Velvet une démons sanguinaire et vengeresse ; entre les mains de la joueuse, il est un outil de destruction qui ne peut être utilisé que pour l'offensive. Si l'arme de prédilection de Velvet est uniquement tournée vers l'offensive et au centre du récit, c'est tout le contraire pour celle de Mint. La soigneuse se bat avec un simple bâton qui ne fait jamais l'objet d'un quelconque intérêt narratif. Sur le plan de la jouabilité, elle ne l'utilise jamais, ayant plutôt recours aux prières pour invoquer ses pouvoirs bénéfiques. Ainsi, au déficit d'agentivité narrative de Mint correspond un manque d'agentivité ludique : tant au niveau de la jouabilité que du récit, Mint est un personnage de soutien et au service du protagoniste (Cless). Son attribut principal est la Chance (« Luck »), alors que celui de Cless est la Force (« Strength »). La Chance n'affecte même pas les capacités de combat du personnage, mais les possibilités d'obtenir de bons objets en vainquant les monstres. Ces objets peuvent être des potions ou des armes, surtout utiles pour les autres personnages. Là encore, Mint n'a pas d'influence directe sur le déroulement du combat. Les sorts que Mint utilise en combat ne dépendent pas d'un attribut particulier : alors que l'efficacité de la sorcière Arche dépend de son Attaque Magique pour causer des dégâts à son adversaire, les sorts de Mint soignent ses alliés non pas en fonction de ses capacités, mais des points de vie totaux de ses alliés. De son côté, les attributs de Velvet dépendent de l'équipement qu'elle porte. Ainsi, elle peut être axée sur l'Attaque Physique (qui augmente l'efficacité de ses coups normaux), l'Attaque Magique (qui améliore ses techniques spéciales) ou même la Concentration (qui augmente les chances d'étourdir temporairement l'adversaire), selon les goûts de la joueuse. Il est à noter que ces trois styles restent toujours tournés vers le combat rapproché, mais offrent néanmoins un éventail de possibilités absent chez Mint. L'agentivité ludique de la joueuse se trouve bonifiée, puisqu'elle peut prendre des décisions sur sa manière de combattre et en constater directement les résultats pendant les affrontements. On constate déjà une certaine résonance entre agentivités ludique et narrative : les deux sont fortes chez Velvet et faibles chez Mint. Il s'agit maintenant de voir si ce constat reste juste lors des séquences jouables de combat. Ces dernières forment un troisième espace au sein duquel peuvent s'articuler de différentes manières agentivités ludique et narrative au sein des JRPG, qu'il conviendra d'examiner afin de terminer le bout d'essai de cet outil d'analyse.

### 2.3.2.3 Jouabilité en combat

Mint n'offre qu'un faible défi à la joueuse. Alors qu'incarner Cless ou Velvet implique une négociation entre l'attaque et la défense en alternant entre le combat rapproché pour infliger des dégâts les ennemis et l'éloignement rapide pour se protéger de possibles contre-attaques, jouer Mint ne nécessite qu'enchaîner le plus vite possible les sorts de soutien auxquels elle a accès. En fait, le mieux est carrément de ne pas bouger du tout afin de maximiser le temps passé à incanter des sorts. Ce style de « combat » est très répétitif et ne demande que peu d'adaptation en fonction du déroulement des événements. Puisque la stratégie optimale à entreprendre est claire et que son actualisation ne pose aucun défi, le résultat de l'affrontement ne dépend pas de la joueuse incarnant Mint, mais des personnages qu'elle soutient. Le lien de causalité entre les actions de la joueuse et l'issue du combat est alors ténu, limitant l'agentivité ludique puisque s'il y a échec, la joueuse ne peut aisément déterminer si ses actions en sont à l'origine, et encore moins ce qu'elle aurait pu faire pour vaincre ses adversaires.

Les attaques les plus puissantes de chaque personnage sont sans doute les reflets les plus évidents des conclusions de cette étude. Mint peut lancer *Time Stop* : elle empêche ses ennemis d'agir pendant quelques secondes... mais en subit également l'effet. En somme, Mint nie entièrement sa propre agentivité afin de décupler celle de ses alliés. Au contraire, Velvet utilise un *Break Soul* : elle consomme ses propres points de vie pour obtenir un bonus temporaire et des techniques spéciales adaptées à son adversaire actuel. Une fois le *Break Soul* déclenché, la joueuse doit rapidement construire une stratégie, puis l'exécuter en tenant compte de la déplétion de sa jauge de vie. L'agentivité de la joueuse se trouve bonifiée par l'utilisation de cette attaque : en cas d'échec, les causes de celui-ci et les moyens de le surmonter seront clairs. Si Velvet sort de l'assaut meurtrier, la joueuse doit travailler ses capacités d'esquive et de parade, ou encore restreindre son utilisation du *Break Soul* puisqu'il sacrifie ses points de vie. Si certains des coups de Velvet ont raté leur cible, la joueuse doit faire attention à ne pas être trop loin de son adversaire lors de ses assauts. En somme, les observations faites à l'issue de l'étude des armes et des attributs se trouvent confirmées : la forte agentivité de Velvet résonne à tous les niveaux : récit, armes et styles de combat ; à l'inverse, la faible agentivité narrative de Mint trouve écho dans sa faible agentivité ludique.

### 2.3.3 Apports et limites de l'outil

Cette première analyse exploratoire basée sur une comparaison des agentivités ludique et narrative associées à deux personnages féminins met en lumière deux phénomènes importants. Premièrement, à la présence ou à l'absence d'agentivité narrative d'un personnage correspond une présence ou une absence d'agentivité ludique offerte par ce même personnage. Deuxièmement, alors que dans le cas de Mint, sa faible agentivité ludique n'a pas de justification narrative directe, l'agentivité ludique de Velvet est reliée à des éléments narratifs où elle a fait preuve d'agentivité narrative. Afin de vérifier si ces observations sont des cas particuliers ou une tendance générale de la série *Tales of*, l'analyse d'autres personnages féminins de la série serait nécessaire ; ce sera l'un des buts du quatrième chapitre du présent mémoire. En plus de la comparaison des agentivités, elles feront appel aux autres concepts et notions retenus dans les précédentes parties afin de mettre en lumière différents phénomènes ayant marqué l'évolution des personnages féminins jouables de la série. Toutefois, force est de constater que ces définitions de l'agentivité ne prennent aucunement en compte la spécificité culturelle de l'objet d'étude à examiner dans le présent mémoire, soit les jeux de rôle japonais. Au contraire, il s'agit d'une grille de lecture théorique abstraite et assez générale qu'il faut davantage resserrer pour tenir compte des divergences spécifiques propres aux JRPG, notamment en raison de leur origine culturelle différente.





## Chapitre 3 : Considérations culturelles

« It just goes to show, brawn *is* better than brains! »  
Reyn (*Xenoblade Chronicles*, Monolith Soft 2010)

Les personnages auxquels est consacré le présent travail de recherche ne sont pas de simples personnages : il s'agit de personnages féminins de jeux vidéo de rôle japonais. La question du rapport joueur-personnages a été abordée et le concept de marqueurs a été retenu comme outil pour comparer des entités jouables dont le rapport avec le joueur varie au fil du jeu. Il s'agit désormais d'inclure à l'analyse les aspects féminins et japonais de ces figures. Ce chapitre répondra à deux questions : 1) Comment comparer les personnages féminins de jeux vidéo ? 2) Comment s'assurer de respecter le contexte de production qui les a vues naître ?

Afin d'étudier les personnages féminins dans les jeux de rôle japonais, deux types d'approches me semblent être des portes d'entrée toutes désignées : les théories féministes occidentales et les *otaku studies*. Si certaines des premières ont été abordées précédemment, ce n'est pas le cas pour les secondes. En raison de ce déséquilibre, la structure de ce chapitre sera quelque peu particulière, d'autant plus que les *otaku studies* sont moins connues sur le continent nord-américain. En ce sens, j'exposerai trois de ses pionniers et leurs principaux apports au domaine : Ōtsuka Eiji, Azuma Hiroki et Saitō Tamaki<sup>31</sup>. Par la suite, je procéderai à l'étude du jeu *Bayonetta* (PlatinumGames 2009)<sup>32</sup> au moyen des *otaku studies*, jeu sur lequel les féministes occidentales Pascale Thériault et Marion Coville se sont penchées. Par cette mise en dialogue, des contradictions théoriques seront mises en évidence. Les raisons de ces divergences interprétatives seront examinées en dégagant les fondations théoriques de ces approches. Des

---

<sup>31</sup> À noter que la préférence japonaise, que je respecte ici, est de commencer par le nom de famille et terminer par le prénom, et ce même en langue étrangère.

<sup>32</sup> Il ne s'agit pas d'un JRPG selon la plupart des systèmes de classements génériques, bien qu'il inclue un certain nombre d'éléments typiques du genre. J'ai privilégié ce jeu en raison de sa pertinence illustrative et l'existence d'analyses féministes à son sujet.

avenues de résolution seront proposées, en empruntant à d'autres auteurs, Kotani Mari et Carl Therrien, des idées qui répondront aux contradictions soulevées.

### 3.1 Les otaku studies en trois auteurs

#### 3.1.1 Ōtsuka : microrécits

Dans son article « World and Variation »<sup>33</sup>, Ōtsuka Eiji décrit l'avènement d'un mode de consommation qualitativement différent du grand récit usuel. Au moyen de l'exemple des chocolats *Bikkuriman*, l'auteur détaille le processus par lequel un récit émerge de fragments narratifs :

The following are the devices built into Bikkuriman (this repeats what I have written elsewhere) :

1. Every sticker contained the drawing of one character. On the reverse side of the sticker there was a short bit of information called "Rumors of the Devil World," describing the character drawn on the front of the sticker.
2. With one sticker alone this information amounted to little more than noise. But once the child had collected a number of them and put them together, the child began to vaguely see a "small narrative" emerging—the rivalry between characters A and B, the betrayal of D by C, and so on.
3. This unexpected appearance of narrative functioned as a trigger to accelerate children's collection.
4. Moreover, with the accumulation of these small narratives, a "grand narrative" reminiscent of a mythological epic appeared.
5. Child consumers were attracted by this grand narrative, and tried to gain further access to it through the continued purchase of chocolates. (Ōtsuka 2010, p. 106).

Le glissement vers le mode de consommation médiatique est marquant, puisqu'il permet de comprendre la production d'œuvres basées sur le principe de microrécits. Ainsi, les thèses d'Ōtsuka permettent d'approcher efficacement le *media mix*, équivalent japonais et influence majeure du transmédia occidental (Steinberg dans Ōtsuka 2010, p. 103). Cette idée maîtresse permet de considérer non seulement les jeux vidéo japonais qui occupent le présent mémoire, mais aussi leur stratégie de mise en marché qui inclut systématiquement des éléments narratifs racontés dans d'autres médias, tels que de longs ou courts métrages, des séries animées ou

---

<sup>33</sup> À noter que bien que cet article ait été originellement publié en 1989, il n'a été traduit du japonais qu'en 2010.

encore des mangas. Ōtsuka ne se penchant que sur les œuvres elles-mêmes, d'autres théoriciens prolongent ses idées en s'intéressant aux particules qui les composent : les personnages.

### **3.1.2 Azuma : base de données**

Dans *Génération Otaku*, Azuma Hiroki formalise davantage les idées d'Ōtsuka : alors que ce dernier illustre, au moyen d'études de cas, un mode de consommation narrative particulier chez les otakus, Azuma en décrit la structure de manière précise, en postulant que les œuvres appréciées des otakus sont des bases de données. En effet, l'approche d'Azuma postule que ce type de consommateurs pense ses produits culturels à la manière de simulacres copiant des éléments désirables (*moe*) à partir d'une base de données collective construite à partir d'œuvres marquantes (Azuma 2008, p. 89). Selon cette vision, un personnage est une structure « réagencant » des éléments *moe* préexistants sous une nouvelle forme. Dès lors, les otakus deviennent des « database animals » ; avides de certains éléments *moe*, ils cherchent sans cesse des produits où seront réactualisés les éléments qu'ils affectionnent particulièrement : « les Otakus recherchent une combinaison d'éléments d'attraction qui leur apportera le plus efficacement possible une satisfaction émotionnelle. Ils consomment, les uns après les autres, de nouveaux produits qu'ils jettent ensuite. » (*ibid*, p. 140). C'est particulièrement cette mise en structure qui retient mon attention : il est intéressant de concevoir les personnages comme des amalgames d'éléments combinés et recombinaison afin de plaire à un public aux goûts hétérogènes. En revanche, elle n'inclut pas de composante historique : il reste à synthétiser ces changements de manière à souligner les tendances historiques.

### **3.1.3 Saitō : généalogies**

L'approche de Saitō Tamaki est d'inspiration psychanalytique. Il cherche à expliquer les comportements des otakus au moyen de leurs désirs sexuels, conscients ou non. Son ouvrage *Beautiful Fighting Girl* ([2000] 2011) recueille dans une première partie des témoignages d'otakus japonais et étrangers. Saitō les commente et relève leurs points communs afin d'en tirer les conclusions suivantes : une particularité notable de la psyché des otakus résiderait dans leur capacité à fantasmer sur des corps fictifs dessinés (Saitō 2011, p. 16). Cette partie ne porte aucunement sur des œuvres particulières, mais sert de fondation à son analyse. Les fantasmes

masturbatoires ne sont évidemment pas exclusifs aux otakus ; seulement, Saitō, dans une perspective lacanienne, considère la masturbation et le sexe comme équivalents, de même que la réalité<sup>34</sup> et la fiction sont équivalentes chez Lacan puisqu'elles appartiennent toutes deux à l'imaginaire. La principale différence réside dans la conscience que la fiction est médiatisée, contrairement à la réalité. La réalité est également médiatisée par notre perception, mais nous n'en avons pas conscience. La prolifération médiatique de notre époque entraîne une expansion de cette conscience de médiatisation. Un rapprochement entre réalité et fiction s'opère alors, et est accompagné par un sentiment de crise chez les consommateurs habitués à maintenir une frontière hermétique entre les deux (Steinberg dans Saitō 2011, p. 188, note 26)<sup>35</sup>. Or, les otakus naviguent entre ces domaines avec aise, au point de voir leur attirance sexuelle majoritairement dirigée envers des dessins de femmes fictives. Dans ses notes de traduction de *Beautiful Fighting Girl*, par lesquelles l'édition anglaise de l'ouvrage débute, Marc Steinberg explique que dans la pensée de Saitō, les fantasmes otakus deviennent une « ancre ontologique » qui permet à l'otaku de conserver son rapport à la réalité (Steinberg dans Saitō 2011, p. xix).

De ce mode de pensée, qu'il considère caractéristique des otakus, il déduit les principales figures du féminin se prêtant aux fantasmes dans les œuvres « consommées », pour reprendre de terme d'Ōtsuka, par les otakus. Par exemple, il élabore deux figures typiques de la féminité, la fille phallique et la mère phallique. « [T]he phallic mother symbolizes omnipotence and perfection » (Saitō 2011, p. 159) et a une raison précise de se battre, souvent associée à un événement traumatique comme une trahison, un exil, ou autre, tandis que la fille phallique incarne l'inverse : immaturité émotionnelle, incapacité à protéger les autres et agissements en vertu de principes plus ou moins abstraits. Ces figures s'inscrivent autour d'une autre, qui est,

---

<sup>34</sup> On parle bien ici de *réalité*, perçue et envisagée à travers le langage, et non du *réel*, qui est pour Lacan le domaine de l'impensable, inaccessible à l'humain. La réflexion de Saitō ne traite que du symbolique, c'est-à-dire le domaine des signifiants, et de l'imaginaire, soit l'ensemble des perceptions humaines informées par le langage.

<sup>35</sup> Saitō Tamaki ne détaille que peu les concepts lacaniens ayant mené à ses théoriques, d'où la nécessité de faire appel aux notes de traduction de Marc Steinberg pour les présentes explications.

pour Saitō, l'ultime réponse aux désirs charnels des otakus : la *beautiful fighting girl*<sup>36</sup>. Il la résume ainsi :

The icon of the beautiful fighting girl is an extraordinary invention capable of encapsulating polymorphous perversity in a stable form. She radiates the potential for an omnidirectional sexuality latent with pedophilia, homosexuality, fetishism, sadism, masochism, and other perversions, yet she behaves as if she were completely unaware of it all. She will probably continue to be seen as the companion to the boy hero character and protected as a feminist icon. (*ibid.*, p. 158)

Ces mots de Saitō sont sujets à controverse facile, puisqu'il associe ici « homosexualité » et « perversité », dont certaines illégales comme la pédophilie. Bien qu'il s'agisse d'une association que je trouve malheureuse, d'autres éléments éclairent et nuancent cette définition. Il ne s'agit pas d'une (homo)sexualité entre personnages, mais bien d'une homosexualité entre l'otaku et la *beautiful fighting girl*. L'homosexualité vient de la possession d'un phallus par cette dernière, en raison d'attributs traditionnellement associés au genre masculin. Il s'agit de « traces d'homosexualité » (*ibid.*, p. 31) et non d'une homosexualité représentée. Autrement dit, le phallus, en tant que symbole de pouvoir, peut être possédé par un personnage féminin. L'attirance sexuelle pour ce personnage est dirigée vers plusieurs de ses traits caractéristiques, dont ceux qui signifient cette possession de phallus – force, combativité, courage, etc. La préférence de l'otaku pour ces personnages implique un penchant pour le phallus. Il y a alors homosexualité, non pas entre le personnage lui-même et l'otaku, mais entre ce dernier et le phallus symbolique – et c'est la possession de ce dernier qui fait du personnage féminin une *beautiful fighting girl*. Il en est de même avec les autres « perversions » énumérées : le potentiel pervers de la *beautiful fighting girl* ne se révèle que sous l'œil d'un otaku, naviguant si facilement à travers une variété d'univers fictifs médiatisés que sa sexualité se développe majoritairement autour de ces derniers.

Pour catégoriser les différentes *beautiful fighting girls* et donner une perspective historique à ses analyses, Saitō a recours à ce qu'il nomme des « lignées » (*lineage* dans la version anglaise, ma traduction). Il établit une généalogie de la *beautiful fighting girl* en la découpant en

---

<sup>36</sup> L'emploi des minuscules pour parler de cette figure est un calque de la traduction anglaise du livre de Saitō. De plus, cela permet de différencier aisément la figure de l'ouvrage.

lignées, chacune rassemblant un certain nombre d'éléments formels. Il n'est pas question d'associer simplement chaque personnage à une lignée unique dans une catégorisation simpliste : des hybridations peuvent émerger, les lignées étant d'abord un outil de comparaison historique afin de poser des balises auxquelles se référer. Je ne décrirai pas ici les nombreuses lignées définies au cours du chapitre 6 du livre de Saitō ; ces figures ayant été développées à des fins d'analyse de dessins animés japonais, il serait imprudent de les transférer directement à l'étude des JRPG. Afin d'éviter pareil écueil, les cas à l'étude reprendront et prolongeront la structure des généalogies de la *beautiful fighting girl* pour étudier la construction et la transformation de figures du féminin à travers différents jeux. Les deux figures principales convoquées seront la *Battling Beauty* et la *Hyper-Girl* de Kotani Mari, que je décrirai plus loin dans ce chapitre. Auparavant, il m'est important de démontrer la nécessité de faire appel à cette théoricienne féministe japonaise au moyen d'une analyse double. Les différentes notions examinées jusqu'ici (agentivité, éléments d'attraction et *beautiful fighting girl*) sont pertinentes pour le présent mémoire en raison de leur objet d'analyse commun : les personnages. À partir de deux courtes analyses, où les mêmes œuvres seront étudiées au moyen de concepts d'approches féministes et otakus, je montrerai en quoi la conjugaison de celles-ci provoque des contradictions propres à souligner leur insuffisance à décrire de façon cohérente le cas particulier des personnages féminins des JRPG.

## **3.2 Divergences interprétatives avec les féminismes occidentaux**

### **3.2.1 Montage kairologique et découpage de corps**

Prenons comme premier exemple le cas de *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009), plus précisément de la nudité de sa protagoniste éponyme. Femme fatale, elle prend plaisir à dominer les hommes (et les anges) au moyen de mouvements amples exposant généralement ses fesses, ses seins, son entrejambe ou les trois à la fois, au moyen de contorsions fantaisistes et de jeux de caméra. Sorcière pour le moins atypique, ses armes de prédilection sont des fusils, mais surtout ses longs cheveux, qu'elle peut allonger à sa guise pour invoquer divers démons, des poings géants ou des talons hauts écrasant les ennemis. Elle utilise également ses cheveux pour s'habiller : ainsi, lorsqu'elle les emploie à des fins guerrières, elle se trouve dénudée. Plus

puissante l'attaque, moins son corps est vêtu. Pour Pascale Thériault, qui analyse le personnage dans le cadre de sa maîtrise sur la figure de l'héroïne d'action dans les jeux vidéo, nonobstant la personnalité aguichante de Bayonetta qui justifie diégétiquement son impudeur, l'attachement de la caméra à représenter longuement son corps de manière érotique « demeure un choix créatif délibéré et non pas d'une volonté de l'héroïne, qui, étant virtuelle, n'a pas réellement conscience de son objectification. Ce choix créatif n'ajoute en rien au déroulement du récit, et n'existe qu'à cause de décisions de marketing [...] » (Thériault 2017, p. 70) De plus, le joueur ne fait pas que regarder le personnage dénudé, mais déclenche lui-même cette impudeur d'une façon prévue par les concepteurs : « la décision de dévêtir Bayonetta revient ultimement aux joueu-rs-ses plutôt qu'au personnage, puisqu'il s'agit d'une attaque qui n'est disponible que dans certaines séquences de jeu plutôt que dans le récit. » (Thériault 2017, p. 67) Sous cet angle, le seul critère d'apparition du corps féminin est sa capacité à être sexualisé.

Bien sûr, les théories féministes ne forment pas un ensemble cohérent et monocorde. D'autres théoriciennes ont tiré des conclusions dissemblables à partir des mêmes éléments, entre autres Marion Coville qui, dans un article de 2015, qualifie la mise en scène du corps de la sorcière de « parodie » (p. 61) :

Cette conscience donnée à l'héroïne tout comme l'exagération et la répétition de gestes et de clins d'œil semble désamorcer le regard possiblement objectivant ou érotique en rappelant sans cesse que ce qui se déroule est un spectacle, une performance, un jeu : d'ailleurs, l'héroïne indique souvent qu'elle s'amuse beaucoup. (*ibid*, p. 63)

Malgré cette divergence interprétative, un fait demeure : Bayonetta est regardée et conçue pour l'être, ce qui implique une reconnaissance de l'existence d'une structure patriarcale au sein de la production vidéoludique. De plus, tout comme Thériault, Coville s'intéresse à des cas particuliers de jeux (dont *Bayonetta*), qu'elle met en relation avec la culture dans laquelle l'œuvre est reçue. Ces deux auteures ont également une base théorique similaire, une adaptation au médium vidéoludique du « male gaze » développé par Laura Mulvey pour une analyse psychanalytique du cinéma américain :

Le *male gaze* définit des rapports de pouvoir genrés et asymétriques dans les films hollywoodiens, où les personnages féminins sont objectivés, notamment par la

manière dont ils sont regardés par les autres personnages, mais également filmés et présentés au spectateur : ces personnages semblent être créés par les hommes et pour les hommes. Dans le cas des héroïnes [de jeu vidéo] à la troisième personne, il est possible de les observer sans être vu, puisque cette dernière est observée de dos. Le concept de *male gaze* trouve aussi un écho dans le fait de procurer un plaisir visuel aux hommes (hétérosexuels), souvent considérés comme le public type des jeux vidéo. (Coville 2015, p. 61)

Cette similarité de courant de pensée entraîne d'autres : elles étudient toutes deux l'impact de l'œuvre au sein de la culture qui les accueille. De leur côté, les théoriciens des *otaku studies* se penchent davantage sur le contexte de production des œuvres qu'ils étudient et dégagent les influences ayant marqué le processus créatif de leurs auteurs.

À cet effet, Saitō fait état d'un traitement particulier du temps dans les mangas et les *animes* japonais, les comparant aux comics américains. Il note que l'atemporalité caractérise les *animes* et les films japonais. Notons que cette observation s'applique à d'autres produits culturels partageant le même public cible (*otaku*), dont les JRPG, ceux-ci intégrant des techniques propres à ces médias, de la conception des personnages jusqu'à l'utilisation de cinématiques *animes* à des moments-clé du récit. Les techniques descriptives du cinéma d'animation japonais prennent une forme qui fait fi de la chronologie habituelle : le but est d'attirer l'attention sur les moments importants, particulièrement lors de compétitions sportives ou de batailles (Saitō 2011, p. 138). Cet ensemble de techniques forme ce qu'il nomme le montage *kairologique* ; de *Kairos*, divinité grecque de l'opportunité. Dans *Bayonetta*, l'atemporalité est même diégétisée puisque les sorcières peuvent suspendre le cours du temps chronologique à volonté, ce qui augmente leur puissance. Cela n'explique pas les longs plans sur les membres dénudés de l'héroïne bougeant au ralenti pendant les cinématiques puisque cette suspension temporelle ne les affecte pas, mais il est possible de considérer l'abondance de ralentis extradiégétiques comme un écho à l'atemporalité intégrée au récit.

Sous cet angle, la tendance de *Bayonetta* à découper le corps féminin n'apparaît plus comme une objectification et une hypersexualisation, mais bien comme une modulation *kairologique* du temps typique de la fiction japonaise telle que décrite par Saitō, c'est-à-dire que



la temporalité n'obéit pas à une chronologie stable et lisse, mais est fonction de l'intensité dramatique et émotionnelle. Ainsi, selon ce code formel classique, les parties intéressantes sont montrées plus longuement, donnant lieu à un montage répétant plusieurs fois le gros plan où un coup puissant atteint sa cible. Or, dans *Bayonetta*, les coups les plus puissants dénudent la protagoniste, ce qui explique pourquoi son corps est si souvent placé au centre de l'intérêt de la caméra.

### 3.2.2 Agentivité narrative et insertion d'éléments d'attraction

Le deuxième exemple de friction théorique oppose agentivité et éléments d'attraction ; si l'utilisation de la féminité comme arme dans certaines œuvres semble mettre de l'avant une certaine agentivité chez les personnages la maniant, dans un « girl power » nouveau genre, l'approche d'Azuma semble plutôt indiquer qu'il s'agit de stratagème pour plaire à un public masculin plus large, en utilisant des prétextes narratifs pour insérer davantage d'éléments d'attraction. Dès lors, non seulement le fait d'employer des attributs féminins comme armes peut être envisagé comme un élément *moe*, mais cet arsenal peut être analysé en tant que réceptacle d'éléments *moe*. L'exemple de *Bayonetta* est particulièrement frappant : tel que mentionné plus haut, elle utilise des attributs de sa féminité pour combattre, dont ses cheveux ou ses talons hauts (sur lesquels sont fixés des pistolets). Il s'agit là de résultats de son agentivité : elle aime se battre ainsi et le montre, s'exhibant et prenant plaisir à humilier ses adversaires. Cependant, il est également possible d'interpréter ces particularités comme des justifications narratives pour mettre de l'avant ces éléments désirables auprès d'un public masculin hétérosexuel lors de ses combats. Bien sûr, ces éléments auraient pu être présents sans prétexte narratif ; d'autres œuvres sont peuplées de « panty shots »<sup>37</sup> gratuits sans que cela ne soit un problème. L'insertion de ces « panty shots », et leur aspect impromptu, en détachement complet avec la diégèse, sont cependant en soi un élément *moe*, recherché par les otakus.

---

<sup>37</sup> Selon le site internet *vtropes*, un « panty shot » se définit ainsi : « a gratuitous exposure of a female character's panties ». Pour approfondir le phénomène, l'article à ce sujet peut être consulté dans son intégralité à l'adresse suivante : <https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PantyShot> (consulté le 24 juin 2019).

Ces exemples ont souligné les contradictions qui émergent lorsque les mêmes éléments sont interprétés par les deux ensembles d'approches précédemment exposées. Là où les féministes occidentales voient des prétextes sexistes, les approches otakus discernent des traditions formelles. Un présupposé théorique central en études féministes est l'existence du patriarcat, c'est-à-dire un système hégémonique d'oppression des femmes (Butler 2007 [1990]). Cette affirmation ne peut être vérifiée par quelques l'analyse de quelques d'œuvres, comme celles faites précédemment. Le patriarcat est une prémisse nécessaire pour arriver à la conclusion que les scènes des exemples précédents sont le résultat d'une logique sexiste. Or, Butler met en garde contre de telles suppositions :

As feminism has sought to become integrally related to struggles against racial and colonialist oppression, it has become increasingly important to resist the colonizing epistemological strategy that would subordinate different configurations of domination under the rubric of a transcultural notion of patriarchy. (Butler 2007 [1990], p. 46)

Ce n'est pas une remise en question du concept du patriarcat ; au contraire, il s'agit de considérer que ses preuves sont spécifiques à un contexte social, puisque les féminismes occidentaux ont été élaborés à partir de constats culturels propres à la société qui les a vu naître, constats qui peuvent ne pas correspondre à la réalité outre-Pacifique. Ainsi, appliquer des concepts d'analyse féministes (tels que l'agentivité, discutée plus haut) à un corpus de JRPG se révèle un exercice périlleux : il faut alors faire appel à des théories japonaises, ou du moins qui en considèrent la culture particulière. Or, celles exposées précédemment ne mentionnent jamais la notion de patriarcat ou d'idées qui seraient reliées à un sexisme systémique.

Il est intéressant de constater que les approches d'Azuma et de Saitō ne contredisent pas l'idée que ces personnages sont produits afin de plaire à un public masculin et hétérosexuel. Si les personnages féminins sont constitués d'éléments désirables (*moe*), c'est qu'ils sont créés pour être désirés. Le mode de consommation des otakus étant spécifique à cette sous-culture, on peut comprendre qu'il s'agit pour eux de cas particuliers au sein de la production culturelle japonaise et non d'un sexisme systémique sous-jacent à l'ensemble de cette culture. Saitō ne critique jamais la production *anime* comme étant sexiste ou patriarcale, au contraire : il associe le féminisme à la montée de la rectitude politique, menant à l'émergence de femmes fortes combattantes

(Saitō 2011, p. 127). Ces personnages sont créés pour ne pas choquer, plutôt que pour répondre aux désirs de la population masculine hétérosexuelle. Ainsi, de son point de vue, le féminisme a « gagné » et il n'existe pas de système d'oppression sexiste qui imprègne la société dans son ensemble tel que le patriarcat pour Judith Butler – et bien d'autres féministes occidentales. Si elles peuvent être considérées comme objets sexuels, ce n'est qu'en raison des spécificités de l'otaku, dont la sexualité est dévouée à des personnages fictifs.

Afin de pallier cette discordance, je présenterai la perspective de Kotani Mari et celle de Carl Therrien, qui offrent chacune des pistes de réflexion complémentaire à sa résolution. Ces auteur-es ont repris certaines idées et modèles des auteurs japonais susmentionnés, tout en les adaptant d'une manière qui sied davantage au sujet du présent travail : d'une part, en y intégrant des problématiques féministes ; d'autre part, en considérant les apports du médium vidéoludique.

### **3.3 Pistes de résolution**

#### **3.3.1 Kotani : science-fiction et féminisme**

Une avenue de résolution de ces frictions théoriques entre féminisme occidental et *otaku studies* se situe du côté des féministes japonaises, qui combinent à la fois les considérations culturelles susmentionnées et la revendication d'égalité des sexes. Leurs écrits ne traversent néanmoins que trop rarement l'océan Pacifique. Kotani Mari est l'une des rares auteures japonaises dont les écrits ont été traduits non seulement en anglais, mais aussi en français. Spécialisée dans la science-fiction, son article le plus connu est « Evangelion as the Immaculate Virgin », une relecture post-structuraliste féministe du dessin animé japonais *Neon Genesis Evangelion* (Gainax 1995). Dans cet article initialement publié par *Magazine House* et repris dans son ouvrage *Seibo Evangerion* (1997), Kotani indique que l'histoire de *NGE* s'inscrit dans une tradition discursive occidentale de crise identitaire causée par la remise en question d'idéologies par l'avancement technologique. Son approche, qui s'inscrit dans le post-structuralisme littéraire, emprunte à Julia Kristeva, à la perspective davantage psychanalytique, et Alice Jardine, dont les travaux portent sur l'action des mécanismes du pouvoir patriarcal sur les arts et le monde

universitaire. Dans une entrevue de 2002 entre Kotani, Azuma et Saitō, que le traducteur J. Keith Vincent transcrit dans sa note introductive de *Beautiful Fighting Girl* (Saitō 2011), la position de Kotani sur la nature de l'otaku se trouve clarifiée : elle affirme que nombre d'otakus ont fait un « coming out » semblable aux personnes des minorités sexuelles (Vincent dans Saitō 2011, p. xxiii). Dès lors, les fantasmes masturbatoires des otakus relèvent d'une résistance aux normes. Ils deviennent un acte politique et une sexualité à part entière : la connotation négative du terme « otaku » en est une preuve supplémentaire. Si tel n'était pas le cas, la sexualité *otaku* serait assimilable à une hétérosexualité « normale » et ne saurait être qualifiée de « marginale ».

Dans « Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Battling Beauty » (2006), Kotani utilise le modèle généalogique de Tamaki Saitō d'une manière résolument féministe, analysant le dessin animé *Revolutionary Girl Utena* (J.C. Staff 1997) et sa protagoniste comme une *Battling Beauty* :

While ordinary girls are frequently seen as incapable of fighting and thus as nothing more than “in-animate things,” the Battling Beauty proves as aggressive as any boy. Yet she does not seem to hold out any hope or desire for liberation. The Battling Beauty is a beauty, which configures her in relation to boys' desires. Thus she may function as a mirror of boys' desires, for their liberation. (Kotani 2006, p. 166)

Cette figure désignée par sa beauté ne présente pas de désir de libération, elle est surtout présente en tant qu'objet du désir masculin (protagoniste et spectateurs), permettant leur libération sexuelle. Même lorsque les personnages féminins se détachent des stéréotypes de genres associant féminité et faiblesse, leur présence reste soumise au regard masculin. Ces critiques rejoignent celles de féministes occidentales, dont celles de Thériault au sujet de *Bayonetta*. La figure de l'héroïne d'action s'apparente d'ailleurs à la *Battling Beauty*, dans la mesure où il s'agit de personnages féminins se détachant des rôles traditionnellement associés à leur genre sur le plan narratif (et ludique, dans le cas des JRPG), mais à l'apparence et à la personnalité ultimement conditionnées par le désir masculin. À cet effet, Kotani établit d'ailleurs des liens avec une autre figure s'apparentant à la *Battling Beauty* : la *Hyper-Girl*, assimilable à l'héroïne d'action occidentale (*ibid.*, p. 165). Ces deux figures partagent un point commun important : une agentivité narrative forte. Kotani souligne néanmoins leurs différences notables : alors que la *Battling Beauty* relève du travestissement (dans le sens butlérien), revêtant des

caractères masculins tels que l'habit, l'agressivité ou la capacité de combattre (de manière temporaire ou permanente à l'échelle de l'œuvre), la *Hyper-Girl* transcende son genre féminin sans en transgresser les codes typiques. La source de puissance de ces deux figures mène à des représentations genrées opposées, bien que mues par un même désir de se détacher des stéréotypes de la féminité. Ces figures s'inscrivent en continuité de la *beautiful fighting girl* : on pourrait les considérer comme une catégorisation des lignées de Saitō.

De plus, Kotani note la fluidité possible entre ces catégories, permise par la notion de traumatisme. En effet, la défaite d'une *Battling Beauty* peut mener à une évolution vers la *Hyper-Girl*, tout comme une simple fillette peut voir son potentiel éveillé et s'élever en tant qu'*Hyper-Girl* après une rencontre l'exposant à la diversité sexuelle et les possibilités de négociations de son propre genre (*ibid.*, p. 168). Cette notion est également présente chez Saitō ; il s'agit même de la distinction majeure entre mère et fille phallique chez lui, qu'il développe à la suite d'un commentaire de la théoricienne : « Kotani Mari has made the very suggestive observation that most phallic mothers are marked with some sort of wound (such as having been raped). Kotani's comment made me realize that the phallic girls have not experienced any trauma. » (Saitō 2011, p. 159). Si le passage de l'un à l'autre n'est que temporaire, dans le cas des *Magical Girls*<sup>38</sup> par exemple, la transformation symbolise et rappelle le traumatisme qui leur confère du pouvoir, établissant un cloisonnement entre leurs vies parallèles. On observera cependant que Kotani reprend les arguments de Saitō sans se montrer critique à l'égard du vocabulaire psychanalytique pour le moins phallogentrique (*phallic mother, phallic girl*) qui tend à centrer la notion de féminité comme marge du phallus. À cet égard, les écrits de Kotani se rapprochent du combat de la *Battling Beauty* : empruntant des atours conceptuels masculin(iste)s, elle en tire une agentivité théorique permettant de transformer la réception d'œuvres japonaises mettant en vedette des personnages féminins. La féminité devient à la fois source de puissance et prétexte narratif pour montrer les parties du corps de façon fragmentée.

---

<sup>38</sup> Il s'agit d'un sous-genre de manga destiné à un public féminin jeune, bien que fort populaire auprès des garçons, où des fillettes doivent jongler entre leur quotidien scolaire et leur vie secrète de superhéroïnes aux couleurs éclatantes.

### 3.3.2 Therrien : récompenses ludiques

L'autre manque des approches abordées jusqu'ici est leur objet d'étude. En effet, les champs d'application d'origine de ces théoriciens sont le cinéma et la littérature<sup>39</sup>, et non le jeu vidéo. Carl Therrien, dans le troisième chapitre de son livre *The Media Snatcher*, traite des économies ludiques, c'est-à-dire des différents modes par lequel un joueur se fait récompenser pour ses investissements en matière de temps, d'efforts et d'implication affective ou narrative. Le troisième chapitre de cette monographie retient mon intérêt pour le sujet qui m'occupe puisqu'il y aborde la représentation de la sexualité comme récompense dans les jeux vidéo. En effet, bien que la représentation graphique de la sexualité soit utilisée depuis fort longtemps dans les films, l'idée de récompense n'y est pas associée aussi explicitement qu'en jeux vidéo : elle est plutôt un « come on », pour reprendre l'expression que Therrien emprunte à Sacha Howells, c'est-à-dire une incitation à poursuivre la consommation du récit (Therrien 2019, p. 80). Bien que Therrien relève certains exemples de scènes de l'intime venant couronner un investissement psychoaffectif dans des médias non interactifs, les jeux vidéo soulignent souvent très clairement que certains éléments sont des récompenses par l'affichage des conditions à remplir pour débloquent ou déclencher certaines scènes autrement inaccessibles. Les facteurs transformant de simples images animées en récompense sont doubles : d'une part, l'attraction technologique, qui ne m'occupera que peu ; d'autre part, la sexualisation, qui me paraît plus pertinente (*ibid.*). Il faut cependant souligner l'interrelation de ces deux éléments : en représentant les images connotées sexuellement d'une manière plus détaillée et en faisant appel à davantage de ressources, l'importance de la sexualisation est renforcée. Therrien observe que les jeux vidéo récompensent le joueur de plusieurs manières, bien souvent sur le plan de la jouabilité, dans le but de créer une synergie entre mécaniques et narration : « There is a sort of synching effect at play: the player progressively gains proficiency with the game apparatus, and much of this process is mapped to a fictional scenario which is itself about gaining power. » (*ibid.*, p. 83) L'insertion d'images superflues en tant que récompenses semble aller à l'encontre de ce principe, puisqu'elles n'ont aucun impact sur le déroulement du jeu. Leur présence serait justifiée par la « tradition » littéraire

---

<sup>39</sup> J'inclus la bande dessinée, dont les mangas, dans la littérature.

de satisfaire sexuellement le sauveur du monde, phénomène relevé dans les contes russes traditionnels par Vladimir Propp dans *Morphologie du conte* publié en 1928, et toujours bien présent dans le médium vidéoludique (*ibid.*, p. 79). Dans le cas des contes, c'est le protagoniste qui reçoit la récompense ; dans un jeu, le joueur s'est porté au secours d'un monde virtuel à travers son avatar : c'est donc lui qui se fait récompenser.

Une autre contradiction apparente au sein de ce phénomène prend source dans une particularité visuelle de maints jeux japonais : le *kawaii*. Il s'agit de l'esthétique typique des mangas et des dessins animés japonais, donnant des caractères poupons et mignons aux personnages autant féminins que masculins : têtes et yeux grossis, courbes exacerbées, expressions faciales exagérées, etc. Malgré son apparence enfantine, ce style graphique était présent dans les années 1980, dans des jeux à la difficulté relevée visant un public adulte et averti : « The integration of *kawaii* aesthetics throughout the 1980s provoked a striking clash between the simulation's audiovisual output and the actual challenge faced by players. » (Therrien 2019, p. 71) La présence du *kawaii* dans ce contexte s'explique alors par le modèle d'Azuma : ce mignon caricatural est un élément d'attraction, remédié par le jeu vidéo en tant que moyen de séduire un certain auditoire dont l'imaginaire avait été précédemment peuplé par d'autres œuvres relevant du *kawaii*. Ainsi, les personnages féminins des jeux japonais sont caractérisés par trois idées significatives : ils sont mignons, sexualisés et ils s'efforcent d'accomplir leurs objectifs. Cette combinaison se trouve particulièrement mise de l'avant lors des passages des personnages dans des sources thermales, donnant lieu à des scènes cocasses et révélatrices des stéréotypes genrés inscrits dans ces jeux.

### **3.3.3 Cas à l'étude : les sources thermales dans *Tales of***

Les bains chauds (*sentō*) occupent une place importante dans la culture japonaise : ce sont des services de proximité, aux tarifs très bas et fixés par le gouvernement local. Les sources thermales (*onsen*) sont des bains chauds plus luxueux, dont l'eau de source est chauffée naturellement par géothermie, contrairement aux *sentō* qui emploient l'eau courante. Malgré le prix plus élevé des *onsen*, leur rôle culturel et les rituels qui y sont associés restent les mêmes que pour leurs versions moins dispendieuses. Il s'agit d'un endroit d'égalité, où la nudité est

obligatoire et symbole d'aplatissement de la hiérarchie sociale, dont le vêtement est souvent révélateur. Cette tradition japonaise ancestrale est devenue tout autre dans la série *Tales of*. Les jeux de rôle japonais empruntent aux récits de mangas et de dessins animés nippons le concept de « fillers », des moments de pause narrative où le récit est suspendu l'espace d'un chapitre ou d'un épisode. Les protagonistes surhumains se désintéressent alors temporairement de l'apocalypse généralement imminente pour s'adonner à des activités de détente. Il n'est pas rare que certains de ces loisirs exigent des personnages féminins un changement de vêtements, par exemple la baignade ou les compétitions sportives. Dans la série *Tales of*, c'est souvent sur les sources thermales que les personnages jettent leur dévolu afin de s'accorder un moment de répit. Étant donné qu'il s'agit de lieux d'intimité fréquemment non mixtes, l'analyse de leur représentation permet de dégager des conceptions sous-jacentes liées au genre et à la sexualité.

Une particularité de ces scènes est qu'elles sont exclusivement cinématiques. Elles ne présentent aucune interactivité, aucune jouabilité, mais uniquement des dialogues pré-scriptés. En ce sens, elles sont résolument allosubjectives : l'identité du joueur est simplement spectatrice des interactions cocasses entre les personnages, aucun d'eux n'est davantage mis de l'avant : l'égalité symbolique des bains japonais est respectée, le protagoniste occupant un rôle aussi voire moins important que celui de ses adjutants. Les traits de personnalités de chaque personnage sont soulignés, parfois même exagérés, lors de péripéties cocasses et sans conséquences sur le reste du récit. Sous cet angle, l'analyse est relativement simple : on ne constate aucun marqueur de virtualisation identitaire, l'allosubjectivité est complète. Les personnages vidéoludiques semblent assimilables à des personnages de cinéma non-interactif. Même si ce mémoire se concentre sur les composants ludiques des objets étudiés, ces scènes de bain purement cinématographiques permettent, d'une part, de nuancer le continuum allosubjectivité-virtualisation identitaire présenté dans le premier chapitre et, d'autre part, de souligner l'apport de l'approche de Therrien quant à l'économie psycho-affective dans les jeux vidéo. Elle permettra d'expliquer les fonctions et les raisons de la présence de longs moments dénués d'interactivité dans ces jeux vidéo. En détaillant ainsi les différentes séquences de sources thermales de plusieurs *Tales of*, j'observerai une évolution entre les premiers et les derniers jeux de la série.



### **Une représentation conventionnelle entre voyeurisme et pudeur**

Dans *Phantasia*, il y a une certaine symétrie puisque Arche cherche également à observer les garçons dans leur plus simple appareil. L'objet des conversations diffère : les femmes parlent de leurs seins (Arche mentionne que ceux de Mint sont plus gros que les siens), les hommes de leur musculature (Cless souligne que les bras et les abdominaux de Chester se sont développés). Dans les deux cas, il y a une certaine symétrie puisque les deux conversations portent sur des qualités physiques pouvant être attirantes sexuellement. Cependant, même si les deux subissent le voyeurisme de la part de personnages du même genre et du genre opposé, leurs réactions diffèrent : alors que Mint est gênée des compliments de son amie sur son corps, Chester est content et fier que son camarade ait remarqué ses gains en masse musculaire, expliquant même qu'ils sont sans doute imputables à son entraînement rigoureux. La gêne et la force sont des stéréotypes respectivement féminin et masculin qui se trouvent affirmés dans cette saynète, et présents dans toutes les autres séances de bains chauds de la série. Il importe maintenant d'examiner comment de nouveaux éléments s'intègrent à cette recette originelle des scènes de bain de *Tales of*.

Le scénario du voyeur masculin tentant d'observer les personnages féminins lors de bains est repris avec peu de modifications dans la plupart des jeux suivants de la série. Avec *Symphonia* (2003), l'aspect humoristique de ces scènes est renforcé par la présence d'un quiproquo : le voyeur Zelos est pris sur le fait par le protagoniste Lloyd, adolescent d'ordinaire innocent et plein de bonnes intentions. Cependant, Zelos s'enfuit, laissant Lloyd se faire attraper par les personnages féminins, qui ne croient pas à sa version des faits. D'autres personnages masculins font porter le chapeau du voyeur à des personnages d'ordinaire peu attirés par la féminité dans l'opus suivant de la série, *Tales of the Abyss* (2005) : le protagoniste Luke, accompagné du colonel Jade, « encouragent » leur ami Guy à combattre sa phobie des corps féminins : ils éteignent les lumières et poussent leur pauvre compagnon sur les femmes légèrement vêtues. Une fois la clarté de retour, les personnages féminins affirment ne pas avoir vu Luke ou Jade et blâment Guy d'essayer d'évoquer sa phobie pour se disculper.

Malgré cet effort d'ajouter une grande part de comique de situation à ces courtes scènes, un élément demeure : les personnages féminins parlent et commentent leurs corps respectifs,

même si elles sont parfois reléguées à l'arrière-plan. Le choix du texte plutôt que de l'audiovisuel comme médium de récompense psycho-affective a pu être guidé par des choix technologiques, mais ce n'est pas l'unique facteur. Dès le deuxième jeu de la série, *Destiny*, des scènes animées en « full-motion video », dans une esthétique typique de l'animation japonaise, apparaissent dans les moments importants du jeu sur le plan narratif ou émotif. Or, seul *Tales of Xillia 2* (2012) offre une telle cinématique à l'occasion des scènes de bain. Même en présence de dispositifs technologiques aptes à représenter visuellement l'intimité avec davantage de détails, la récompense continue d'être majoritairement textuelle pour deux raisons. En premier lieu, les mots conservent leur plein potentiel évocateur, quelle que soit la place occupée à l'écran par le personnage qui les prononce, au contraire du corps dudit personnage. C'est pour cela que ces scènes parviennent à combiner grivoiserie, humour et parodie : en reposant sur le dialogue plutôt que sur la représentation visuelle qui ferait pencher la scène vers le premier des trois termes de la précédente énumération. En second lieu, avec le temps ces scènes sont devenues des symboles d'elles-mêmes ; le fait même de parvenir à regarder ces scènes est devenu un accomplissement pour les joueurs assidus de la série. Elles sont devenues des récompenses symboliques : un signe de reconnaissance des efforts du joueur pour y accéder. Le caractère grivois n'occupant plus (à lui seul) la fonction de récompense, il laisse alors la place à une nouvelle mise en scène du voyeurisme, plus subversive.

### **Une évolution vers un voyeurisme implicite, voire subversif ?**

Les jeux plus récents de la série font néanmoins preuve d'un certain changement, puisqu'on constate que le scénario éculé et énoncé plus haut n'est plus : dans *Xillia 2* (2012) et *Berseria* (2016), aucun personnage jouable ne tente d'en relayer un autre. Pourtant, l'idée de voyeurisme y est malgré tout explicitement évoquée. Dans cette scène, le groupe de personnages jouables se rend à une source thermale avec bains mixtes. Alors que le début de la scène présente la relaxation bien méritée des personnages féminins, on découvre que les personnages masculins sont enfermés, nus, dans une marionnette caoutchouteuse géante. La protagoniste féminine, Milla, explique ne pas se sentir assez proche du reste du groupe pour accepter de se baigner avec les garçons. La possibilité de voyeurisme est la raison pour laquelle les hommes du groupe sont confinés, partageant d'ailleurs entre eux une grande proximité physique : l'un d'eux, croyant avoir

trouvé une fermeture-éclair qui permettrait de sortir de la marionnette, agrippe le pénis d'un de ses camarades par erreur.



Figure 2. Un contact intime involontaire entre les deux personnages masculins

Dans la même scène, la simple possibilité qu'un homme voie un corps féminin nu est traitée comme une grande impudeur, alors que la saisie d'un phallus par un (autre) homme n'a aucune connotation autre qu'humoristique. L'idée butlérienne d'une matrice hétérosexuelle dominante

permet d'expliquer cette différence : la norme sociale pose l'hétérosexualité comme seule possibilité d'attraction sexuelle, toute gêne entre personnes du même genre devient infondée, y compris dans des lieux d'intimité physique inhabituelle comme les bains chauds. L'identité sexuelle des personnages jouables n'est jamais énoncée explicitement ; elle est présumée hétérosexuelle. Par conséquent, la mise en contact de la main d'un homme avec le membre viril<sup>40</sup> d'un autre ne peut en aucun cas signifier une attraction sexuelle : toute pudeur serait alors déplacée. À l'inverse, selon l'hétéronormativité, la vue d'un corps féminin causerait forcément une attraction sexuelle chez les hommes du groupe : la pudeur de Milla est alors justifiée. Malgré une représentation visuelle mettant la virilité à l'honneur, la gêne féminine et le voyeurisme masculin sont réaffirmés comme normalité inévitable. Autre fait à noter, on note l'apparition explicite d'une dimension parodique : lorsque l'idée d'une journée de relaxation dans des sources thermales est évoquée, un des personnages demande à voix haute s'il s'agit du meilleur moment pour ce genre d'activité, la fin du monde étant potentiellement proche. Une fois à l'intérieur de la marionnette, un autre personnage souligne l'écart surprenant entre son rôle important (commandant des armées d'un des plus importants pays du monde) et sa position inconfortable, sa figure faisant face aux bas des dos de deux de ses compagnons : le mécanisme comique de la scène est dévoilé et explicité.

Cet aspect parodique se retrouve approfondi et associé à l'identité sexuelle dans le dernier opus de la série, *Tales of Berseria* (2016). Chaque personnage échange son corps avec celui de son homologue du sexe opposé le temps du bain. Le joueur ne voit pas les corps féminins totalement immergés, mais les personnages masculins deviennent involontairement voyeurs. Laphicet, un enfant, se cache les yeux alors qu'il est dans le corps de la protagoniste – qui est par

---

<sup>40</sup> Au sujet de la virilité : même si un œil occidental peu habitué aux codes de l'animation japonaise pourrait penser que les personnages ici représentés ont des caractères androgynes et pourraient signaler une intention *queer*, ce n'est aucunement le cas. Les *bishōnen*, « jolis garçons », sont une représentation courante de masculinité conventionnelle dans les mangas, dessins animés et JRPG. Pour preuve, ces personnages sont le protagoniste et l'antagoniste du précédent jeu de la série (*Tales of Xillia*) : un sauveur du monde prêt à aller jusqu'au bout de ses idéaux et un conquérant au cœur de pierre cherchant à réduire les esprits élémentaires en esclavage. Ils sont tous deux des icônes de la masculinité telle que représentée dans l'animation japonaise et agissent habituellement avec fougue en aplomb. Pour aider le lectorat occidental à mieux saisir le décalage qui a lieu à l'occasion de cette « baignade », je l'invite à remplacer mentalement les deux personnages par Rocky Balboa et Rambo, respectivement. Pour plus d'information sur les *bishōnen* et la représentation de cette « soft masculinity » (Jung 2009) dans les médias japonais, je conseille les articles de Kam Louie (2012) et Sun Jung (2009) sur le sujet.

ailleurs sa tante, occupant un rôle maternel depuis la perte de sa mère. Un des personnages féminins, Magilou, réalisant qu'elle est dans le corps de l'un des hommes, se lève pour montrer qu'elle n'est aucunement gênée face à la situation. Elle affirme être contente d'être aussi grande, et se met à tester les nouvelles capacités permises par son corps masculin musclé. Le but est comique : l'humour vient du décalage entre le comportement attendu (pudeur féminine) et représenté (exhibitionnisme d'un corps masculin). Cette transgression se trouve éclipsée par l'échange de corps : même si c'est techniquement une femme qui s'exhibe, rompant avec les stéréotypes expliqués plus hauts, elle le fait dans un corps d'homme. Dans les scènes de bains des précédents jeux, tout voyeurisme résultait en une certaine réprimande venant de la gente observée. Ce n'est pas le cas ici puisque le voyeurisme est involontaire et implique également tous les membres du groupe.

Enfin, cette scène comporte un élément fort original sur le plan extradiégétique : les doubleurs se retrouvent à prêter leurs voix à d'autres personnages que le leur. Les doubleurs masculins, eux, font appel à leur voix de fausset et adoptent des intonations féminines, ce qui n'est évidemment pas le cas dans le reste du jeu. Ces procédés impliquent une association entre genre et voix : les doubleurs parodient leur idée d'une voix opposée à leur propre genre. Ils performant un genre qui n'est pas le leur à partir de l'idée construite qu'ils ont de ce genre. En termes butéliens, on pourrait affirmer qu'il s'agit d'une parodie sans original, copiée à partir d'un idéal subjectif, dont il était question au chapitre 2. Dans le cas présent, la parodie gagne en complexité en raison du cas de Laphicet, qui est doublé par des femmes à la fois en anglais et en japonais en raison de son jeune âge : ces doubleuses performant une voix masculine, mais modulent leur hauteur de sorte que le joueur entende qu'un personnage féminin parle à travers ce corps d'homme. Sous la loupe de la conception butélienne du genre comme « imitation sans original », comme précédemment discuté dans le chapitre 2 de ce mémoire, ces procédés paraissent diluer l'association entre sexe et genre. En l'absence de corps sexué correspondant, le genre de chaque personnage ne s'exprime qu'à travers simagrées et comportements exagérés de doubleurs, à partir de leur propre idée du genre opposé.

En somme, analyser des segments de jeu à partir du concept de récompense visuelle apporte une dimension nouvelle au continuum allosubjectivité-virtualisation identitaire : l'impact

de ces scènes sur la relation entre le joueur et les personnages ne vient pas de la présence ou de l'absence d'une confusion de leurs identités, mais bien de la gratification sexuelle et ludique résultant d'un accès privilégié à l'intimité des personnages. La position de ces scènes dans les jeux le confirme : elles se situent systématiquement à la fin des jeux et nécessitent souvent la complétion de quêtes facultatives secondaires. Voir ces scènes est signifiant pour le joueur en raison du bagage émotionnel accumulé avant le début de la scène, et non de sa position purement spectatorielle. Il est intéressant de constater qu'à première vue, la recette de ces scènes n'a pas changé : elles sont toujours dénuées de la moindre trace de jouabilité et reproduisent des situations similaires, généralement basées sur une hétéronormativité supposant une pudeur féminine et une scopophilie double. À l'intérieur du récit, elle est symétrique : personnages masculins et féminins se regardent et s'entregardent, même si le voyeurisme masculin est plus souvent représenté que le féminin. Mais une certaine scopophilie est également attendue d'une autre instance : le joueur-spectateur. Ces scènes sont créées pour le plaisir voyeur d'un public masculin hétérosexuel qui prend plaisir à s'immiscer dans l'intimité des personnages qu'il voit évoluer. Ainsi, la scopophilie présumée par ces scènes se produit sur deux niveaux : intradiégétique et extradiégétique. Cependant, la notion de récompense permet de souligner un certain glissement : alors que les premiers jeux décrivent des corps nus féminins dans un but de *fanservice*, les jeux plus récents représentent des corps nus masculins à des fins humoristiques. Il est toujours question d'encourager l'accomplissement d'une quête annexe par la promesse de récompense grivoise, mais la fonction de celle-ci a évolué. Dans les derniers opus, la nudité représentée ou sous-entendue n'est plus féminine, même si le public cible est toujours masculin et hétérosexuel. L'accès à ces saynètes est maintenant en soi un accomplissement. Les récentes scènes de sources thermales reconnaissent que le joueur est probablement passé au travers des précédents jeux de la série et utilisent cette supposition à des fins humoristiques. En cela, elles jouent avec les attentes créées par les versions précédentes, devenant plus ludiques qu'érotiques.

### **3.4 Synthèse et historicisation**

Cette mise en dialogue du féminisme occidental et des *otaku studies* démontre les contradictions entre deux « catégories » quelque peu arbitraires de modèles d'analyse des

personnages féminins, tout en proposant des pistes théoriques pour les résoudre. Elle reste cependant dans une perspective synchronique, alors que la problématique de ce mémoire demande une pensée diachronique et historique, soit l'évolution des personnages féminins dans les jeux de rôle japonais. Ce sous-genre existant depuis plusieurs décennies, les réflexions abordées au cours de ce chapitre doivent être combinées à un modèle historique pour être opératoires. Or, l'exposition des fondements et des buts des approches expliquées précédemment permet de dégager des tendances qui s'inscrivent dans les trois circuits d'analyse du modèle historique décrit dans *Digital Play* (Kline et al. 2003); culturel, industriel et technologique. En effet, certaines approches portent davantage sur ce que Kline, Dyer-Witford et Peuter nomment le circuit culturel, « [where] the game player is discursively positioned as a protagonist within a fictional scenario. Here we "read" the video game as a semiotic apparatus that invites players to assume an imaginary identity [...] » (2003, p. 53). Les écrits de Kotani, ainsi que les considérations sur l'agentivité décrites dans le précédent chapitre, correspondent à cette description.

D'autres spécialistes, dont Ōtsuka et Azuma, décrivent ou critiquent la machine économique dans laquelle s'inscrivent les objets culturels étudiés, ce à quoi Kline *et al.* réfèrent comme circuit industriel :

At the marketing level, we examine the interaction between marketers, commodities, and consumers. Cultural studies scholar Angela McRobbie notes that marketing professionals have a privileged status in cultural industries today; consequently, cultural analysis must not be limited to the final "cultural product" but must encompass the whole "commercial process" [...]. (*ibid.*, p. 56)

C'est ainsi que les idées d'Ōtsuka et Azuma ne traitent pas tant des phénomènes culturels eux-mêmes que des modes de consommation auxquels ils répondent. Ces différences sont l'origine des divergences interprétatives illustrées plus haut. Alors que d'un point de vue strictement intradiégétique, un personnage féminin peut être vu comme puissant et indépendant, une mise en perspective de ces éléments dans leur contexte de production et un examen des raisons économiques de leur présence dans son jeu peut révéler un assujettissement du féminin à une logique industrielle purement capitaliste. Autrement dit, l'intention n'était pas tant de mettre en scène des modèles féminins alternatifs, mais bien d'attirer un public large qui les affectionne.

Le troisième circuit d'analyse décrit par Kline *et al.*, le circuit technologique, s'intéresse à l'évolution des technologies impliquées dans le développement et la consommation de jeux vidéo (*ibid.*, p. 50-51). Peu d'approches susmentionnées l'incluent, principalement parce qu'elles ne sont pas spécifiques aux jeux vidéo, mais ont d'abord été développées pour d'autres modes d'expression : la bande dessinée et le dessin animé. Therrien y fait référence plus amplement dans son ouvrage, indiquant que l'amélioration des capacités de représentation visuelle des consoles était d'abord utilisée pour afficher des récompenses visuelles d'ordre souvent sexuel aux joueurs.

Associer les concepts précédemment expliqués aux circuits d'analyse historique permet de mettre en lumière les tendances et les influences propres à chaque circuit au sein de l'évolution des personnages féminins. Suivant le modèle de Kline *et al.*, il ne faut cependant pas considérer ces circuits séparément, mais bien comme un ensemble de facteurs interreliés. Il importe d'intégrer l'ensemble des aspects traités jusqu'ici en vue de l'analyse historique de ces figures féminines. Le troisième chapitre de ce mémoire a examiné des aspects plus spécifiques aux objets d'étude de ce mémoire : le genre féminin des personnages et leur appartenance à la culture japonaise. De nombreux concepts et notions ont été exposés au cours de cette partie : les lignées de la *beautiful fighting girl*, la dichotomie *Hyper-Girl* et *Battling Beauty*, l'utilisation de la technologie comme récompense érotique et, enfin, les trois circuits d'analyse historique. Il reste à compléter le puzzle des personnages féminins de JRPG avec une dernière pièce : la jouabilité qu'ils offrent au joueur



## Chapitre 4 : Les personnages féminins de la série *Tales of*

« Everything in the world slowly fades with time. It is very difficult to remain still and keep things exactly as they are in just one particular moment. But because everything shifts only a little bit at a time, no one really notices the change. »  
Frédéric François Chopin<sup>41</sup> (*Eternal Sonata*, tri-Crescendo 2007)

Le présent chapitre a pour but de dresser le portrait des personnages féminins jouables de la série *Tales of* (Namco Bandai 1995 -) au moyen des notions et des figures abordées jusqu'à présent. Cela permettra d'offrir un aperçu des jeux étudiés tout en prenant en compte les mises en garde de Simon Dor (2015), au sujet de la nécessité d'intégrer une analyse de la jouabilité dans l'étude des personnages de jeux vidéo. Il sera alors possible d'établir des comparaisons entre les différentes époques de publication des jeux afin d'en examiner l'évolution. Plusieurs raisons justifient le choix de *Tales of* comme source principale d'exemples de ce mémoire. D'une part, il s'agit d'une série de jeux de rôle japonais moins connue en Amérique du Nord que *Dragon Quest* ou *Final Fantasy* en raison de l'absence de volonté d'adaptation à un public occidental de la part de l'éditeur jusqu'en 2010, année à partir de laquelle la traduction et la publication hors Japon sont devenues systématiques. D'autre part, dans chacun des jeux, trois ou quatre des membres du groupe du protagoniste sont des personnages féminins, ce qui la distingue nettement des deux autres séries. Un seul jeu peut alors présenter une variété d'entités féminines contrôlables, ce qui sera plus intéressant pour la profondeur de l'analyse.

Cette qualité a une contrepartie : elle implique que la série comporte un grand nombre de personnages féminins jouables (plus d'une trentaine). Il serait impossible et improductif de faire une lecture approfondie de chacun, puisque ma question de recherche se fait essentiellement dans une perspective historique : je ne m'intéresse pas tant aux cas individuels qu'aux tendances générales quant à l'évolution des personnages féminins. C'est

---

<sup>41</sup> À noter qu'il ne s'agit pas d'une citation réelle du compositeur, mais du personnage fictif le représentant.

pourquoi les analyses de ce chapitre, à la différence des autres études de ce mémoire, seront en grande partie basées sur deux tableaux offrant une vue d'ensemble sur tous les personnages jouables de *Tales of*. Ces tableaux seront construits à partir des notions abordées dans les chapitres théoriques, particulièrement le deuxième et le troisième. Le premier tableau portera sur les rôles en combat des personnages. En définissant ceux-ci à partir de l'agentivité ludique, il devient aisé de catégoriser les personnages en fonction de leur impact direct sur le déroulement du combat. Il sera suivi par une analyse plus large de l'évolution de certaines mécaniques de jeu qui, même si elles ne sont pas spécifiques aux personnages féminins, ont eu un impact plus important sur ceux-ci que sur leurs homologues masculins. Le deuxième tableau, quant à lui, reprendra les résultats du premier, mais y adjoindra la dimension narrative à partir de signes de l'importance narrative d'un personnage vidéoludique féminin observés aux chapitres 2 et 3 : un fort lien entre agentivités ludique et narrative et le passage d'une figure de la *beautiful fighting girl* de Saitō et Kotani à l'autre. Il sera précédé de l'analyse de quelques exemples de ces passages dans le but d'illustrer la pertinence d'utiliser ces motifs pour repérer les personnages féminins importants au niveau du récit, malgré la variété des formes sous lesquelles ils peuvent s'incarner. Je terminerai ce chapitre en approfondissant le cas de certaines mécaniques de jeu qui floutent l'existence de liens entre jouabilité et genre, prémisse maîtresse de ma réflexion. En me penchant sur les jouabilités particulières ainsi créées, je soulignerai certaines limites de ma méthode et des pistes de designs cantonnant moins les personnages féminins dans des rôles traditionnels.

## 4.1 Présentation de la série

Les origines de la série *Tales of* remontent à 1995. Depuis, dix-sept jeux ont été publiés comme « jeux vaisseau mère » (*mothership titles*), et autant comme « jeux d'accompagnement » (*escort title*). Elle comprend également dix jeux mobiles, onze œuvres d'animation (séries et films) et huit séries de mangas (en deux à huit volumes chacune), ce qui s'inscrit dans l'esprit du *media mix* japonais : un amalgame de récits d'une pluralité de médias, rassemblés sous une unique bannière. La majorité de ces récits ne concordent pas : quelques exceptions mises à part, les jeux ne se déroulent pas dans le même univers fictionnel. Les séries

d'animation ou de mangas récupèrent à leur manière les personnages et la trame narrative générale de l'un des jeux, s'en écartant souvent, de sorte que des événements du jeu aussi majeurs que la manière de battre l'antagoniste se trouvent altérés. Le but n'est pas de développer une franchise transmédiatique d'une parfaite cohérence, mais d'offrir à un averse lectorat otaku l'opportunité de continuer à consommer des histoires mettant en vedette leurs personnages préférés.

Les fondements narratifs de la série reprennent de grands pans du *nekketsu*, cadre normatif sur lequel se basent la plupart des mangas destinés aux adolescents (*shōnen*). Le personnage principal est bien souvent un garçon en fin d'adolescence, orphelin ou arraché à sa famille lors de la séquence d'exposition, qui rencontre des compagnons, avec qui il reçoit la mission de sauver le monde. Cette tâche implique que le groupe ainsi formé doit voyager de ville en ville, explorant et visitant de nombreux lieux du monde fictionnel. Au cours de ce périple, les personnages grandissent, acquièrent une plus grande maturité et tissent des liens indéfectibles entre eux. Cette amitié profonde se transforme en puissance très concrète, puisqu'elle est souvent la raison diégétique de la victoire du groupe sur l'antagoniste généralement solitaire.

Sur le plan ludique, le premier opus de la série, *Tales of Phantasia*<sup>42</sup>, s'est taillé une place dans le marché du jeu de rôle japonais en proposant des combats en temps réel. Cette particularité est mise de l'avant dans le discours publicitaire de ce premier opus : sur le verso de la boîte japonaise, le « LMB system » était nommé. Il s'agit de l'abréviation de *linear motion battle system* (ci-après abrégé LMBS), un sobriquet créé pour le distinguer des combats tour par tour offerts par ses contemporains les plus célèbres : *Final Fantasy VI* (Square 1994), *Chrono Trigger* (Square 1995) et *Dragon Quest VI* (Enix 1995). L'adjectif « *linear* » souligne la différence entre *Phantasia* et les autres jeux de la même console proposant un système de combat en temps réel, tels que *Secret of Mana* (Square 1993) ou *Legend of Zelda : A Link to*

---

<sup>42</sup> À des fins stylistiques, une fois un titre de la série *Tales of* nommé, il sera par la suite désigné uniquement par ce qui suit le « *Tales of* » : *Tales of Phantasia* deviendra simplement *Phantasia*, etc.

*the Past* (Nintendo 1991). Dans ces derniers, exploration et combats ont lieu dans le même environnement, sans qu'il n'y ait de transition marquée entre l'un et l'autre, dans une vue aérienne. Même si le système a beaucoup évolué depuis le premier opus de la série, ses fondements sont restés les mêmes jusqu'à nos jours : les belligérants se déplacent le long d'une ligne, face à leurs adversaires. Chaque entité en vise une autre et ne peut se déplacer le long de l'axe qu'en relation à elle : impossible d'aller frapper une autre créature sans d'abord la cibler. En raison des limites technologiques de la Super Famicom (Nintendo 1990), le LMBS originel était en simple 2D, avec une vue de côté et un mouvement uniquement horizontal, auquel s'ajoutait tout de même la possibilité de sauter. De plus, comme mentionné dans le premier chapitre, les JRPG plus classiques sont généralement tour par tour et séparent en phases distinctes les deux activités. La dénotation de cette division sur le boîtier de *Phantasia* réaffirme l'appartenance du jeu au genre du JRPG malgré l'abandon du tour par tour.

Depuis la naissance de la série, le combat repose sur l'utilisation alternée d'une variété de techniques, divisées entre coups normaux et coups spéciaux. Les coups normaux, exécutés au moyen du bouton de validation<sup>43</sup>, sont génériques et communs à tous les personnages, bien que certains soient plus puissants en fonction des attributs et de l'équipement de chacun. Ils restent les mêmes tout au long du jeu et permettent de récupérer du mana. Le mana est une ressource mystique<sup>44</sup> qui est employée pour lancer des sorts et produire des techniques spéciales. Présente dès le début de la série, elle n'est pas seulement figurée par des « points de magie » dépensée par les personnages pour exécuter des techniques spéciales, mais constitue aussi un phénomène naturel à la base des histoires de la série. Sa définition générale dans les *Tales of* est la suivante : une énergie spirituelle à l'origine de la vie, qui peut être utilisée pour produire ce qui est appelé magie. Elle peut aussi être consommée dans des appareils dits *magitech*, une combinaison de magie et de technologie qui se révèle le plus souvent dangereuse, puisque dans tous les *Tales of* où la *magitech* est présente (*Phantasia*,

---

<sup>43</sup> Il varie selon la console : A pour les consoles Nintendo, X pour les versions occidentales des consoles Sony.

<sup>44</sup> À noter qu'il s'agit d'une appropriation d'un concept spirituel important et commun à un grand nombre de cultures polynésiennes. Voir Tomlinson et Tengan (2016) pour un examen des différents mécanismes de cette importation conceptuelle.

*Symphonia, Xillia*), son usage abusif mène le monde entier à la catastrophe<sup>45</sup>. Au contraire, les coups spéciaux, nommés « artes<sup>46</sup> », sont des techniques uniques à chaque personnage, apprises au cours de l'aventure, qui nécessitent du mana. Elles sont exécutées en appuyant sur le bouton d'annulation<sup>47</sup> accompagné d'une direction : haut, bas, côté ou aucune. Chaque combinaison peut être assignée à une technique différente et est modifiable en tout temps, y compris durant les combats. Ces derniers, en tant que séquences de jouabilité où de nombreuses mécaniques de jeu s'entrechoquent quasi-simultanément, constituent d'ailleurs un point d'entrée de choix dans l'analyse de l'agentivité ludique offerte par les personnages féminins.

## 4.2 Classification et analyse historique

### 4.2.1 Agentivité ludique et rôles en combat

Dès les premiers temps de la série, chaque personnage avait à sa disposition son propre arsenal, modelant sa manière de jouer et cimentant son rôle dans l'équipe. Par « rôle », je n'entends pas le rôle narratif, auquel le joueur souscrit en s'adonnant à un jeu *de rôle*, mais bien la fonction et l'utilité tactique du personnage dans les séquences de combat du jeu : en tant qu'entité contrôlable, à quoi peut-elle servir ? Ces rôles, strictement ludiques, ne paraissent pas *a priori* genrés, puisque le genre d'un personnage est un aspect narratif qui n'affecte la jouabilité que si une mécanique de jeu en dépend explicitement. Par exemple, dans *Tales of Symphonia* (Namco 2003), si le joueur incarne Zelos, un prince séducteur populaire, et débloque une certaine compétence, les femmes qu'il rencontrera sur son chemin lui donneront de l'argent et des cadeaux. Cette mécanique de jeu est explicitement genrée, puisqu'elle repose sur le genre des entités non jouables. Ce n'est pas le cas des rôles de

---

<sup>45</sup> Cette association entre utilisation humaine de la magie et désastre écologique est un motif récurrent dans les jeux de rôle japonais, qui prend sa source dans la peur du nucléaire bien ancrée dans la culture japonaise depuis 1945. Voir Hutchinson (2018) pour approfondir ce sujet fascinant quoiqu'éloigné des préoccupations de ce mémoire.

<sup>46</sup> Bien qu'il s'agisse d'un mot originellement latin, il est employé comme nom commun dans les jeux et non comme un emprunt à une langue étrangère. Pour respecter cela, je l'emploierai sans italique.

<sup>47</sup> B sur les consoles Nintendo, O pour les versions occidentales des consoles Sony.

combat, propres à chaque personnage jouable, mais rarement reliés de manière évidente à son genre. Pour établir ce lien, les différents rôles qu'adoptent les personnages en combat seront définis par un résumé de l'éventail des capacités de chacun d'eux. Dans l'esprit généalogique de Saitō, les personnages seront catégorisés en trois grandes lignées selon leur rôle en situation d'affrontement au sein du groupe : Combattantes, Artificières et Protectrices<sup>48</sup>. Elles sont définies à partir de l'agentivité ludique de Murray : à quelles fins le personnage procure-t-il au joueur un pouvoir satisfaisant sur la situation, et sur quels paramètres du combat cette agentivité peut-elle s'exercer ? Le premier de ces trois rôles, les Combattantes, regroupe les adeptes du corps-à-corps, qui permettent une agentivité sur la santé de leurs adversaires ainsi que des dispositions à sa propre préservation, axées sur l'esquive et la parade. Deuxièmement, les Artificières<sup>49</sup> attaquent à distance, que ce soit au moyen d'une arme de jet ou de leurs pouvoirs magiques. Elles offrent également une agentivité sur les points de vie des ennemis, mais une faible agentivité sur leur propre sécurité puisque leurs capacités de préservation sont faibles. Finalement, les Protectrices manient la magie de sorte à soutenir leurs alliés. Le joueur qui les incarne bénéficie d'une agentivité sur l'équipe de personnages jouables : leurs points de vie, mais aussi leurs attributs offensifs et défensifs.

Ces lignées englobent chacune plusieurs archétypes courants dans les jeux de rôle japonais. Alors que dans *Final Fantasy*, un système de « jobs », emprunté aux classes<sup>50</sup> des jeux de rôle papier comme *Dungeons and Dragons* (Wizards of the Coast 1974), indique explicitement le rôle en combat de chaque personnage, la majorité des JRPG délaisse les

---

<sup>48</sup> Ces termes ayant été choisis spécifiquement pour l'étude de personnages féminins, leur genre générique est le féminin. Pour cette raison, et nonobstant le genre masculin du personnage cité en épigraphe, je les emploierai au masculin que s'il n'est question que de personnages masculins,

<sup>49</sup> J'ai choisi le mot « artificier » pour son double sens : il désigne à la fois les spécialistes civils de la pyrotechnie et les techniciens militaires chargés de la préparation et de l'acheminement des munitions, bombes et explosifs. Dans les *Tales of*, ces deux sens sont combinés, les bombardements magiques de haut niveau ayant d'une part un intérêt tactique majeur et, d'autre part, un esthétisme plaisant qui n'est pas sans rappeler celui des feux d'artifice.

<sup>50</sup> Une classe, dans le contexte des jeux de rôles, indique un ensemble de capacités et mécaniques de jeux. Elle est performative : le joueur choisit une classe pour son personnage, et ce choix lui donne accès aux mécaniques de jeux associées à la classe.

classes au profit de rôles implicites, chaque personnage jouable mettant à la disposition du joueur un éventail prédéfini de capacités, attributs et techniques spéciales, comme mentionné plus haut. C'est par l'expérience de jeu que le joueur découvre de quelle manière il est censé manipuler chaque personnage, et donc le rôle en combat de ce dernier. Ce passage d'un archétype imposé au personnage à un design basé sur l'individualité entraîne une plus grande variance entre les mécaniques de jeu de deux personnages occupant des rôles similaires, au contraire, par exemple, de la *job* « mage blanc » dans *Final Fantasy*, qui ne change que très peu et donne toujours accès aux mêmes sorts avec très peu de modification d'un opus à l'autre. Dans le cadre d'une analyse des personnages de *Tales of*, Regrouper de manière plus large les rôles de personnages féminins en lignées est alors nécessaire.

Les trois lignées précédemment définies prennent racine dans *Phantasia*, le premier jeu de la série, dont chacun des personnages jouables ne peut remplir qu'un seul de ces rôles : Mint est entièrement dévouée au soin et à la protection de ses alliés, Suzu ne peut que combattre au corps-à-corps en esquivant aisément les assauts ennemis et Arche mène le groupe à sa perte si elle n'est pas en train de lancer des sorts offensifs. Il en va de même pour les trois personnages masculins : deux Artificiers et un Combattant, mais aucun Protecteur. Qu'en est-il des autres jeux ? Est-ce que les personnages féminins sont davantage conçus autour de rôles de protection que leurs homologues masculins ? Pour répondre à cette question, j'ai classé tous les personnages jouables des jeux *Tales of*<sup>51</sup> dans deux tableaux, l'un consacré aux personnages masculins et l'autre aux personnages féminins, en fonction de l'agentivité ludique qu'ils confèrent au joueur. À même le tableau, j'ai souligné les personnages féminins dont les pouvoirs sont justifiés par la diégèse, occasionnant un lien fort entre agentivités ludique et narrative.

---

<sup>51</sup> Tous ceux de la série principale (qualifiés de « *mother'ship title* » publiés en Amérique du Nord, à une exception près : *Tales of Heart R*, qui n'est pas une simple republication, mais un *remake* en profondeur du jeu. Certains personnages reçoivent des sorts supplémentaires, un personnage supplémentaire est jouable, et de grands pans du système de combat ont été remaniés. Mon incapacité à lire le japonais et le grand délai entre la sortie de la version originale du jeu (2008) et la sortie américaine du *remake* (2014) font qu'il m'aurait été impossible de séparer les éléments déjà présents en 2008 de ceux qui ont été rajoutés en 2014, rendant périlleuse l'intégration du jeu au sein d'une analyse historique.

<i>Tales of...</i>	Année (initiale)	Protecteur	P+A	P+C	P+A+C	Artificier	A+C	Combattant
<i>Phantasia</i>	1995					Klarth, Chester		<b>Cless</b>
<i>Destiny</i>	1997	(Karyl)					<b>Stahn</b> , Leon, Garr	(Bruiser)
<i>Eternia</i>	2000					Keele, (Max)		<b>Reid</b> , (Rassius)
<i>Symphonia</i>	2003			Regal	Zelos, Kratos	Genis		<b>Lloyd</b>
<i>Legendia</i>	2005		Will			Moses		<b>Senel</b>
<i>The Abyss</i>	2005					Jade		<b>Luke</b> , Guy
<i>Vesperia</i>	2008					Raven		<b>Yuri</b> , Karol, Repede, (Flynn)
<i>Graces</i>	2009					Malik	Hubert, (Richard)	<b>Asbel</b>
<i>Xillia</i>	2011			<b>Jude</b>		Rowen	Alvin	
<i>Zestiria</i>	2015				Mikleo, Zaveid			<b>Sorey</b>
<i>Berseria</i>	2016		Laphicet				Eizen	Rokuro

Tableau I. Les rôles en combat des personnages masculins dans *Tales of*

<i>Tales of...</i>	Année (initiale)	Protectrice	P+A	P+C	P+A+C	Artificière	A+C	Combattante
<i>Phantasia</i>	1995	<b>Mint</b>				Arche		(Suzu)
<i>Destiny</i>	1997		<b>Rutee</b>			Phillia, (Chelsea)		(Mary)
<i>Eternia</i>	2000		Meredy	<b>Farah</b>				(Chat)
<i>Symphonia</i>	2003	Raine			<b>Colette</b>		Sheena	Presea
<i>Legendia</i>	2005		Norma, (Shirley)			Grune		<b>Chloe</b>
<i>The Abyss</i>	2005	<b>Tear</b> , Natalia					Anise	
<i>Vesperia</i>	2008			<b>Estelle</b>		Rita	(Patty)	Judith
<i>Graces</i>	2009		Cheria	<b>Sophie</b>			Pascal	
<i>Xillia</i>	2011		Elize	Leia			<b>Milla</b>	
<i>Zestiria</i>	2015				Edna, <b>Lailah</b>			Rose
<i>Berseria</i>	2016					Magilou	Eleanor	<b>Velvet</b>

Tableau II. Les rôles en combat des personnages féminins dans *Tales of*

Quand un personnage est le premier personnage de son genre à devenir jouable dans un jeu donné, son nom apparaît en gras dans le tableau. Les parenthèses indiquent que le personnage devient jouable à l'issue d'une quête optionnelle et/ou ne l'est que dans les rééditions du jeu.



Dans les deux tableaux, les personnages optionnels ou qui ne sont jouables que dans certaines versions du jeu sont indiqués par la présence de parenthèses. Dans le tableau des personnages masculins, les noms en gras sont les protagonistes du jeu. Ce n'est pas exactement le cas pour le tableau des personnages féminins. Puisque *Tales of* ne présente qu'une seule protagoniste, Velvet, et que la notion de « personnage féminin principal » se révèle très vague<sup>52</sup>, il était nécessaire de trouver un critère formel pour comparer les personnages féminins ayant un rôle de premier plan au sein de ces jeux : quand un personnage est le premier personnage de son genre à devenir jouable dans un jeu donné, son nom apparaît en gras dans le tableau. Afin de mieux visualiser d'éventuelles tendances, les colonnes du tableau sont ordonnées de sorte que les personnages se rapprochant le plus du rôle de Protecteur soient situés à gauche. Placer les Artificiers à gauche des Combattants est un choix reposant sur la proximité plus grande entre ce premier rôle de celui de Protecteur : les deux dépendent des Combattants pour fonctionner efficacement, mais le contraire n'est pas vrai. Les personnages classés dans les trois colonnes les plus à droite sont donc ceux qui ne permettent pas au joueur de bénéficier d'une agentivité sur l'état du reste de l'équipe.

Il est important de noter qu'un personnage ne remplit pas un rôle simplement parce qu'il dispose de sorts ou de techniques qui vont en ce sens. Définir ces rôles au moyen de l'agentivité ludique prend en compte l'intégralité du personnage et le contexte du jeu dans lequel il s'inscrit. Par exemple, Loni Dunamis, un personnage jouable de *Tales of Destiny 2* (Namco 2002), peut bien utiliser un sort de soin (*Heal*). Malgré tout, il est improbable qu'il joue le rôle de Protecteur : il combat uniquement au corps-à-corps et n'a aucune autre capacité de soutien<sup>53</sup>. En autres mots, malgré la connaissance de *Heal*, il n'offre qu'une agentivité ludique limitée sur l'état de santé des autres personnages jouables et ne pourrait donc pas assumer le

---

<sup>52</sup> Par exemple, dans le cas de *Legendia*, Shirley pourrait être considérée comme le personnage principal féminin en raison de son importance sans pareille dans le récit. Cependant, elle ne devient jouable que lors de quelques quêtes secondaires. D'une manière similaire, avant la sortie de *Zestiria*, Alisha était présentée dans les bandes-annonces et entrevues de développeurs comme la protagoniste féminine du jeu. Une fois le jeu sorti, il est apparu que c'était loin d'être le cas, puisqu'elle quitte rapidement le groupe du protagoniste masculin et passe la majorité du jeu à se faire manipuler par la tutrice envers qui elle avait une confiance aveugle.

<sup>53</sup> De toutes façons, *Destiny 2* n'ayant malheureusement jamais été adapté en anglais, Loni ne figure pas dans le tableau.

rôle de Protecteur. Il ne s'agit pas de comparer les compétences de personnages de différents jeux, mais bien d'examiner les dynamiques et les synergies d'entités contrôlables au sein d'un même jeu, ce qui amène certains personnages à offrir une agentivité ludique d'un certain type.

Ces tableaux permettent trois constats initiaux : 1) Les personnages masculins sont en forte majorité (25 contre 16) soit Artificiers, soit Combattants, alors que ce n'est le cas que pour 14 personnages féminins (et la première Combattante non optionnelle n'apparaît qu'en 2005) ; 2) Depuis 2005, la série *Tales of* n'a connu aucune Protectrice entièrement dévouée à son rôle, reflétant un élargissement progressif de l'agentivité ludique associée aux personnages féminins, qui ne touchait quasiment que l'état de santé des autres personnages jouables aux débuts de la série. 3) Les personnages féminins connaissent une hybridation dès le second jeu de la série, qui se maintient jusqu'à nos jours. La première observation correspond fortement à de précédentes études féministes en jeux vidéo qui soulignent le biais genré qui cantonne les personnages féminins dans des rôles « nourriciers » et maternels (Pettit 2019). Appliqué au jeu vidéo, ces stéréotypes consistent à prendre soin de leurs compagnons plutôt que d'être tournés vers l'offensive : par exemple, dans sa vaste étude de 859 personnages féminins de séries vidéoludiques de genres variés, Elizabeth Munday constate que le rôle de soigneuse (*healer*) est prédominant (2018, p. 49). Les deux dernières observations peuvent s'expliquer par des changements importants du système de combat qui, à première vue, n'ont pourtant pas d'impact spécifique sur les personnages féminins. Je présenterai ces changements et, à partir d'observations des Tableaux 1 et 2, je soulignerai en quoi ils sont facteurs de l'hybridation des personnages féminins jouables.

## **4.2.2 Complexification du système de combat**

### **4.2.2.1 Panoplie de techniques spéciales**

Même si le joueur a potentiellement accès à l'entièreté des techniques spéciales de son personnage, il est rare d'avoir recours à plus de quatre dans un combat donné, puisqu'il est alors nécessaire de mettre le jeu en pause pour accéder à un menu permettant de modifier les techniques spéciales auxquelles les personnages ont accès. À moins d'éprouver un désir

d'optimisation fort ou de constater la nécessité de certains artes, il s'agit d'une limite mécanique à la variété de capacités d'une entité contrôlable auxquelles son joueur a accès. Or, les jeux de la série ont progressivement offert au joueur l'accès à un nombre plus élevé d'artes sans devoir passer par le menu. Ces modifications ont comme particularité d'augmenter l'agentivité ludique des Protectrices et Artificières, qui dépendent beaucoup des techniques spéciales, alors qu'elles ne concernent aucunement les mécanismes de préservations comme l'esquive ou la parade, dont les Combattantes dépendent beaucoup. Ainsi, examiner l'évolution de cet aspect de la jouabilité générale renseigne sur l'agentivité ludique offerte par les deux rôles comprenant une large majorité des personnages féminins de *Tales of*, la Protectrice et l'Artificière.

À partir de *Symphonia*, le *stick* analogique droit de la manette peut être utilisé dans quatre directions (haut, bas, gauche, droite), chacune étant associée à un arte supplémentaire. Au total, la panoplie d'artes du joueur augmente alors de quatre à huit. Dans *Vesperia*, un objet spécial, la *artes sphere*, débloque la possibilité d'appuyer sur une gâchette en effectuant les combinaisons de boutons pour réaliser d'autres artes que ceux assignés simplement aux combinaisons de boutons. Par exemple, Gâchette + B + Haut peut être attribué à une autre technique que B + Haut. Le joueur peut donc assigner jusqu'à seize artes. Cette progression en complexité va de pair avec une hybridation des rôles, permettant une adaptation rapide en fonction du déroulement du combat sans même passer par le menu. Avec peu de combinaisons de boutons à sa disposition, il est généralement plus avantageux de laisser l'intelligence artificielle contrôler les Protectrices, puisque celles-ci ont un vaste arsenal de sorts qu'il faut incanter en fonction de situations très spécifiques : *Recover* si un membre de l'équipe se fait empoisonner, *Dispel* annule les malédictions, *First Aid* ou *Cure* si un seul allié a besoin de soin, *Nurse* si tous les alliés sont modérément blessés, *Barrier* contre les ennemis ayant recours à de puissantes attaques physiques, *Resurrection* si un camarade est tombé au combat... Les rôles d'Artificiers et de Combattants n'ont pas cette exigence : ils doivent utiliser la ou les techniques les plus puissantes contre les ennemis auxquels ils font face, en fonction des résistances et des vulnérabilités élémentaires : certains ennemis subissent davantage de

dégâts des artes d'eau, d'autres des artes de feu, etc. Il est rare qu'un Artificier ou un Combattant utilise plus de quatre artes différents au cours d'un seul affrontement, à l'inverse des Protecteurs. L'élargissement de la panoplie d'artes assignables à une combinaison de boutons profite alors principalement aux joueurs qui voudraient incarner des Protecteurs. Or, comme constaté plus haut, la majorité des Protecteurs sont des Protectrices. Faciliter l'emploi d'une plus grande variété d'artes est un élément de design qui encourage et légitimise l'utilisation de personnages féminins en combat. Cet apport élargit les possibilités d'action du joueur, mais non la façon dont elles doivent être exécutées : jouer une Protectrice ou une Artificière se résume malgré tout à appuyer sur une combinaison de boutons et attendre que le sort prenne effet. Un second changement aux mécaniques des combats de *Tales of* complexifie cet aspect de la jouabilité générale, avec comme effet secondaire d'augmenter l'agentivité ludique des Protectrices sur les points de vie des ennemis.

#### **4.2.2.2 Temps d'incantation dynamique**

*Tales of Graces* fait exploser le patron décrit ci-dessus : les coups normaux n'existent plus. Les capacités en combat qu'un joueur peut utiliser sont divisées entre *Assault Artes* et *Burst Artes*, respectivement activés en appuyant sur les boutons A et B de la Wii, ce qui leur donne leur surnom de A Artes et B Artes. Les *Assault Artes* sont assignés non seulement à une combinaison A + Direction, mais également à un moment du combo : plus le combo est prolongé, plus les *Assault Artes* sont complexes et puissants. Cependant, le temps d'incantation des sorts est maintenant dynamique. Alors que traditionnellement, lancer un sort requérait du temps et du mana, *Graces* renverse cette méthode. Le mana est supprimé au profit d'une jauge de points de combo (*Chain Capacity*, abrégé CC) qui limite le nombre de coups qu'un personnage peut enchaîner d'affilée. Une fois ses CC épuisés, le personnage doit battre en retraite ou parer le temps d'en regagner, avant de repasser à l'offensive. Les sorts ont globalement des temps d'incantation plus longs, mais ces derniers peuvent se voir considérablement écourtés en fonction du nombre de coups donnés avant le début de l'incantation. De ce fait, si Cheria prend normalement 8,33 secondes pour lancer *Indignation*, le sort infligeant le plus de dégâts du jeu, elle peut réduire cette durée de plus de la moitié en

exécutant un combo de trois coups (ce qui ne prend qu'une seconde) avant d'enchaîner avec le sort. En somme, le joueur doit choisir entre terminer son combo avec un A Artes puissant ou avec un sort potentiellement dévastateur, mais dont l'incantation, même accélérée, donnerait néanmoins l'opportunité à l'ennemi de réagir. Certains *Tales of* antérieurs présentaient déjà des mécaniques d'économie de temps d'incantation : dès *Eternia*, le *Mystic Symbol* apparaît ; un objet qui, lorsqu'équipé par un personnage, augmente sa vitesse d'incantation. Une fois en combat, les actions du joueur ne changent pas : il enchaîne toujours les sorts le plus rapidement possible. Dans *Vesperia*, le joueur peut déclencher un *overlimit* après avoir donné ou reçu un certain nombre de coups, ce qui octroie des capacités temporaires aux personnages, dont celle de lancer des sorts instantanément. Contrairement au *Mystic Symbol*, cette mécanique élargit l'agentivité du joueur incarnant un lanceur de sorts, puisqu'il est nécessaire de choisir le bon moment pour en maximiser l'efficacité. Il s'agit d'un outil supplémentaire qui a un grand impact sur le champ de bataille, mais à la durée très limitée. Cette modification à l'utilisation de magie en combat est aussi liée à l'hybridation du rôle de Protectrice. Si lancer des sorts est plus rapide, le joueur a l'opportunité d'utiliser son personnage de manière offensive avant que le reste de l'équipe n'ait besoin de soutien. Avec l'implémentation des CC dans *Graces*, il devient clair qu'il faut mélanger attaques et incantations plutôt que lancer un sort isolément : le gain en efficacité permis par l'introduction de mécaniques de diminution du temps d'invocation est maintenant explicite. Une Protectrice pure ne pourrait plus exister dans ce nouveau paradigme qui exige une part d'agression en combat. Les personnages féminins sont directement touchés par cette évolution dans *Graces*, puisque les arsenaux des trois personnages féminins jouables se composent majoritairement de sorts, alors que c'est le cas pour un seul des personnages masculins. Dans les *Tales of* subséquents utilisant les CC (*Zestiria* et *Berseria*), il y a parité : dans chacun d'eux, un personnage masculin et un personnage féminin n'utilisent pas de sorts, contrairement au reste du groupe (qui est également paritaire hommes-femmes). En somme, l'arrivée des temps d'invocation dynamique encourage l'hybridation des Protectrices et des Artificières. Cette modification du système de combat amène tous les personnages à offrir une agentivité ludique sur l'état de santé des adversaires. La quasi-totalité des personnages masculins offrant déjà

généralement une grande agentivité ludique à ce niveau, ce sont surtout les personnages féminins dont l'évolution est touchée par ce changement à la jouabilité générale.

### 4.2.3 Quelques figures ludiques de la *beautiful fighting girl*

Au cours du troisième chapitre de ce mémoire, j'ai convoqué différentes figures que Kotani et Saitō ont utilisé pour catégoriser des personnages féminins d'œuvres japonaises. De la première, je retiens surtout la *Battling Beauty*, qui se distingue de la *Hyper-Girl* dans la manière qu'elle a de manifester sa puissance : elle emprunte des atours du masculin, alors que la force de la *Hyper-Girl* est associée à des éléments relevant typiquement du féminin. Du côté de Saitō, le traumatisme qui provoque le passage de fille phallique à mère phallique me sera particulièrement utile dans le cas de la présente étude. Ces deux auteurs ne discutent que peu du passage d'une des figures à l'autre en cours de récit. La dimension temporelle est importante : si un personnage passe d'une figure à l'autre, cela implique une évolution significative dans sa caractérisation, qui occupe du moins temporairement l'attention du joueur. Les marqueurs d'allosubjectivité et de virtualisation identitaire d'Arsenault permettent d'approfondir la temporalité de ces figures. Les concepts d'allosubjectivité et de virtualisation identitaire ne seront pas pertinents pour la présente analyse, mais l'approche par marqueurs porte l'interrogation non pas sur la catégorisation d'un personnage dans son ensemble, mais bien sur la façon dont certains éléments du jeu modulent la conception du personnage par le joueur à certains moments. Un personnage féminin n'est pas forcément une *beautiful fighting girl* dès sa première apparition dans le jeu ; ou encore, elle peut passer de *Battling Beauty* à *Hyper-Girl*, ou de fille à mère phallique, à la suite d'un traumatisme. Ces évolutions narratives peuvent également mener à des transformations ludiques, c'est-à-dire l'acquisition ou la perte d'un rôle qui peut être partielle ou totale, mais constituent dans tous les cas un lien fort entre agentivités ludique et narrative, signe d'un personnage multidimensionnel présentant une évolution en cours de récit, plutôt qu'un simple personnage de soutien qui reste en retrait pendant l'intégralité de l'aventure. Dans les prochaines pages, j'approfondirai certains cas particulièrement représentatifs des différentes formes que peut adopter ce phénomène afin

d'en décrire les rouages et justifier son utilisation comme marqueurs d'importance narrative des personnages féminins.

#### **4.2.3.1 Raine (*Tales of Symphonia*, 2003)**

Raine est une mère phallique dès le début du jeu : le joueur apprend rapidement qu'elle est une demi-elfe, race honnie et opprimée à travers les mondes. Elle se voit obligée de cacher sa race en se faisant passer pour une elfe « pure » et occupe le poste d'institutrice dans l'école du petit village d'Iselia. C'est tout naturellement qu'elle décide d'accompagner Colette, alors une fillette, dans sa quête visant à régénérer le mana du monde. Elle est d'abord présentée comme figure autoritaire féminine, le jeu débutant par le réveil brutal du protagoniste par Raine, qui lui lance une craie en plein front. Plus tard dans le jeu, un élément traumatique de sa vie est révélé : alors qu'elle était enfant, ses parents elfe et humain ont été exilés en raison de leurs enfants demi-elfes. Poursuivis par les autorités, ses parents ont décidé d'abandonner leurs enfants dans le monde parallèle de Sylvarant. Raine, assez vieille pour se souvenir de cet abandon, a depuis pris le rôle de figure maternelle pour son petit frère Genis, un autre personnage jouable. Un deuxième épisode traumatique renforce ce fait. À l'occasion d'une visite d'un hameau proche de leur ville natale, les deux demi-elfes découvrent que leur mère est toujours en vie. Ils vont lui rendre visite, mais constatent que le deuil vécu par leur génitrice a entraîné sa perte de contact avec le présent : son esprit est retourné dans le passé. Elle prend désormais soin d'une poupée qui est pour elle Raine, enfant, en plus d'être convaincue d'être enceinte de Genis. Ce dernier, encore jeune (12 ans), ne comprend que peu la situation. Raine, de onze ans son aînée, se fâche envers leur mère et tente de la confronter, sans succès. Voyant la colère de la demi-elfe, un homme lui remet le journal intime de sa mère, dont la lecture révèle à Raine que sa mère espérait, à tort, que Sylvarant serait une terre d'accueil sans discrimination envers les demi-elfes. Le fait que frère et sœur aient subi les mêmes événements, mais n'y réagissent pas de la même façon en raison de leur écart d'âges, met de l'avant le rôle maternel de la professeure, typiquement associé au féminin. Cette différence se reflète dans leurs rôles ludiques : Raine est une Protectrice et Genis, un Artificier. Malgré l'approfondissement narratif des sources du traumatisme, Raine ne subit aucune

transformation sur le plan ludique. Cette stabilité détonne avec un second personnage féminin de *Symphonia* qui, lui, subit une métamorphose radicale au cours du récit.

#### **4.2.3.2 Colette (*Tales of Symphonia*, 2003)**

Colette est le premier personnage féminin jouable dans *Symphonia*. Amie d'enfance du héros, elle semble d'abord subvertir un trope du *nekketsu* : c'est elle, et non Lloyd, le protagoniste masculin, qui est « l'Élue de Régénération », être supérieur destiné à sauver le monde. Au contraire, Lloyd ne détient aucune capacité particulière, tandis que Colette développera des pouvoirs de plus en plus étendus, d'une manière qui établit un lien fort entre son agentivité narrative et l'agentivité ludique qu'elle procure au joueur : durant l'aventure, elle devient progressivement un ange. À chaque étape de sa transformation, elle obtient un nouvel arte dit angélique, utilisable en combat. À l'inverse, sur le plan narratif, son agentivité se révèle de plus en plus limitée : elle perd son sens du goût, de la douleur et finalement la parole. Elle se voit contrainte à continuer son dangereux périple par une figure paternelle, Remiel, un ange qui se fait passer pour son véritable père. Elle découvre par la suite que la régénération du monde est en fait un piège élaboré par l'antagoniste, Mythos, afin de récupérer un corps capable d'héberger l'esprit de sa sœur Martel, prise dans un coma depuis des siècles. Colette perd alors le contrôle de son propre corps, utilisé pour accueillir la volonté d'un autre être – qui révèle n'avoir jamais voulu cela. En effet, Martel sermonne Mythos en lui ordonnant de cesser ses manipulations, et quitte la chair de Colette.

Les précédents exemples de liens entre agentivités ludique et narrative étaient des corrélations positives ; au contraire, le cas de Colette présente une corrélation négative, puisque plus elle voit son agentivité réduite par sa transformation en ange, plus le joueur profite d'un large éventail de capacités en la contrôlant en combat. Cependant, alors qu'on pourrait s'attendre à ce que la transformation en ange et la possession de son corps fassent de Colette une mère phallique, elle paraît davantage une *Hyper-Girl*. Ses capacités angéliques sont dotées d'une coloration rose, une paire d'ailes de papillon de cette même couleur se matérialise dans son dos (plutôt que les conventionnelles ailes blanches d'oiseau) et sa technique la plus puissante fait appel à un *moe element* intimement associé au *kawaii* féminin :



sa maladresse. En incantant un sort, elle se trompe de mots, déclenchant contre toute attente une pluie torrentielle de rayons de lumière sacrée. De plus, deux autres de ses artes la font trébucher sur son adversaire. Ainsi, elle reprend des aspects codifiés du féminin pour les intégrer à son style de combat, conformément aux définitions de Kotani de la *Hyper-Girl*. Colette constitue en cela un cas classique de passage d'une figure à l'autre. Les prochains exemples étudiés porteront sur des personnages s'inscrivant moins parfaitement dans les figures décrites par Kotani et Saitō.

#### **4.2.3.3 Cheria et Sophie (*Tales of Graces*, 2009)**

*Graces* est un cas intéressant puisqu'il débute par une analepse qui se termine par la mort d'un des personnages jouables, Sophie, qui se sacrifie pour sauver le reste du groupe. Elle revient à la vie plus tard, mais ce moment de forte intensité narrative ne la transforme aucunement sur le plan ludique. Au contraire, un lien direct est établi entre le trépas de Sophie, qui devient temporairement injouable, et le passage de Cheria du statut de personnage non-joueur à celui de personnage jouable. Pendant l'analepse, Cheria est une fillette asthmatique et faible, dont la toux incessante l'empêche de prendre un rôle actif dans les pérégrinations de ses camarades. Après la mort de Sophie, sa maladie guérit et elle déclare ne plus dépendre d'Asbel, le protagoniste, pour sa propre survie. Plus loin dans le jeu, Sophie est ramenée à la vie et explique que son sacrifice a causé la dispersion d'énergie bénéfique absorbée par le corps de Cheria, menant à son rétablissement miraculeux. En plus de cet effet biologique, le décès de Sophie a eu un impact psychologique sur Cheria, qui affirme qu'être témoin de l'événement lui a donné la vocation d'aider son prochain avec les pouvoirs de guérison qu'elle a développés. La justification narrative du rôle ludique de Protectrice/Artificière de Cheria réside dans un traumatisme qu'on pourrait qualifier d'ultime : la mort de sa camarade. La perte totale quoique temporaire d'agentivité narrative de Sophie se traduit par une augmentation de l'agentivité ludique associée à un autre personnage : si Cheria atteint le statut de *Hyper-Girl*, c'est par le traumatisme de sa camarade, qu'elle fait sien. Ce processus fait écho aux motivations profondes du personnage, qui veut travailler dans le corps médical. Au lieu de devenir infirmière, elle embarque dans une aventure où elle passe la majorité du temps à

lancer des couteaux à ses adversaires, même si elle est une des soigneuses les plus efficaces du groupe. La deuxième soigneuse la plus efficace n'est d'ailleurs nulle autre que Sophie, qui malgré la mort, reste résolument davantage campée dans la figure de la *Battling Beauty* : sa puissance vient de traits de caractère typiquement associés au masculin (bagarreuse, téméraire, portée sur la résolution violente de conflits). En bref, malgré l'existence de forts liens entre agentivités narrative et ludique, et un traumatisme qui provoque une transformation en *Hyper-Girl*, *Graces* est un cas particulier puisque deux personnages s'en partagent les causes et les effets, alors que les autres cas examinés jusqu'ici ne concernaient qu'un personnage à la fois.

#### 4.2.3.4 Milla (*Tales of Xillia*, 2011)

*Xillia* débute en offrant le choix entre deux protagonistes, Jude ou Milla. C'est la première fois qu'une femme est tête d'affiche dans un *Tales of* au même titre qu'un homme, au lieu d'occuper narrativement un rôle de soutien. Milla est d'abord présentée comme toute-puissante : elle est Maxwell, déité suprême et maîtresse des *summon spirits*, des esprits élémentaires aux grands pouvoirs. Si le joueur choisit Milla comme personnage principal, il s'aperçoit rapidement qu'elle peut conjurer les quatre esprits majeurs, qui contrôlent chacun un des quatre éléments : l'eau, l'air, la terre et le feu. Les combats sont extrêmement aisés et les adversaires sont aisément terrassés par ces invocations. Arrive l'élément déclencheur : elle perd ses pouvoirs et ses quatre esprits compagnons sont enfermés dans la lance de Kresnik, une arme *magitech* expérimentale que Milla souhaite détruire. Pour atteindre ce but malgré la perte de ses compagnons, elle apprend à se battre à l'épée sans l'assistance des esprits, jusqu'à ce qu'elle les libère de la lance. Elle ne profite pas longtemps de ses pouvoirs retrouvés, puisqu'advient un moment important du récit : sa mort. Elle se résout à se sacrifier pour protéger le reste du groupe de personnages jouables pris au piège. Son âme, récupérée par les quatre *summon spirits* majeurs, se réincarne dans le monde des esprits, dénuée de la mémoire de sa vie passée. Le joueur contrôle alors « Milla », accompagnée de ses quatre esprits compagnons, jusqu'à ce qu'elle trouve un orbe contenant les souvenirs de son corps physique. Il est alors révélé qu'elle n'était pas vraiment Maxwell, mais un leurre créé par le vrai Maxwell

pour se protéger d'humains cherchant à le détruire. Les quatre esprits élémentaires s'étant attachés à Milla, ils décident de demeurer à ses côtés et utilisent leurs pouvoirs pour incarner leur amie dans le monde physique, désobéissant aux instructions du vrai Maxwell.

Sur le plan de la jouabilité, chacun de ces moments d'intensité narrative est accompagné de changements ludiques significatifs. Lorsque les esprits de Milla se font enfermer dans la lance, le joueur perd la possibilité de faire appel aux *summon spirits*, ce qui rend la protagoniste bien moins efficace en tant qu'Artificière. Pendant la majeure partie du jeu, elle devient une Combattante de plus en plus efficace : de nombreuses saynètes soulignent son apprentissage du combat à l'arme blanche et elle apprend des artes adaptés au corps-à-corps. Quand Milla revient à la vie, elle peut à nouveau invoquer les *summon spirits* : elle retrouve sa pleine efficacité en tant qu'Artificière. La trajectoire ludique de Milla n'est pas linéaire, contrairement aux autres cas vus ici : il s'agit d'un balancier, puisqu'elle perd puis récupère ses pouvoirs. Ces changements de jouabilité sont tous associés à des moments forts du récit, dont la mort et la renaissance du personnage. Celles-ci soulignent le passage de Milla de fille phallique à celui de mère phallique : alors qu'au départ, elle voulait simplement sauver le monde parce que c'était sa mission, son aventure dans le monde des humains l'amène à découvrir des raisons précises pour lesquelles elle doit protéger le monde – au prix de sa propre vie. La fin du jeu souligne son nouveau rôle maternel : après s'être rebellée contre son créateur, Maxwell, elle prend sa place avec l'intention avouée de devenir gardienne omnipotente de l'équilibre entre humains, esprits et Terre ; une Mère nature spirituelle. Ce cas, tout comme les autres exemples présentés dans cette partie, confirme que les épisodes de traumatisme d'un personnage féminin, tout négatifs soient-ils, mènent à l'accession à un statut supérieur : mage, ange ou même déesse. Ainsi, le passage d'une figure de *beautiful fighting girl* à l'autre est signe que le personnage subissant cette transformation occupe une place importante au sein du récit, mais les quelques cas étudiés ci-haut n'offrent pas une vue d'ensemble de l'importance narrative des personnages féminins de la série *Tales of*.

#### **4.2.4 Importance narrative des personnages féminins**

Afin de déterminer les personnages féminins qui occupent une part plus importante du récit de leurs jeux respectifs, j'ai repris les tableaux présentés plus hauts (Tableaux 1 et 2) et y ai repéré les personnages répondant aux critères suivants, définis à partir des réflexions des chapitres 2 et 3 du présent mémoire : les personnages présentant une interaction entre agentivités ludique et narrative qui occupe une place prépondérante du récit, et ceux subissant un traumatisme qui les fait passer d'une figure de *beautiful fighting girl* à une autre. Évidemment, ce dernier critère s'applique exclusivement aux personnages de genre féminin.

<i>Tales of...</i>	Année (initiale)	Protecteur	P+A	P+C	P+A+C	Artificier	A+C	Combattant
<i>Phantasia</i>	1995					Klarth, Chester		Cless
<i>Destiny</i>	1997	(Karyl)					Stahn, Leon, Garr	(Bruiser)
<i>Eternia</i>	2000					Keele, (Max)		Reid, (Rassius)
<i>Symphonia</i>	2003			Regal	Zelos, Kratos	Genis		Lloyd
<i>Legendia</i>	2005		Will			Moses		Senel
<i>The Abyss</i>	2005					Jade		Luke, Guy
<i>Vesperia</i>	2008					Raven		Yuri, Karol, Repede, (Flynn)
<i>Graces</i>	2009					Malik	Hubert, (Richard)	Asbel
<i>Xillia</i>	2011			Jude		Rowen	Alvin	
<i>Zestiria</i>	2015				Mikleo, Zaveid			Sorey
<i>Berseria</i>	2016		Laphicet				Eizen	Rokuro

Tableau III. Les signes de l'importance narrative des personnages masculins dans *Tales of*

<i>Tales of...</i>	Année (initiale)	Protectrice	P+A	P+C	P+A+C	Artificière	A+C	Combattante
<i>Phantasia</i>	1995	Mint				Arche		(Suzu)
<i>Destiny</i>	1997		Rutee			Phillia, (Chelsea)		(Mary)
<i>Eternia</i>	2000		Meredy	Farah				(Chat)
<i>Symphonia</i>	2003	Raine			Colette		Sheena	Presea
<i>Legendia</i>	2005		Norma, (Shirley)			Grune		Chloe
<i>The Abyss</i>	2005	Tear, Natalia					Anise	
<i>Vesperia</i>	2008			Estelle		Rita	(Patty)	Judith
<i>Graces</i>	2009		Cheria	Sophie			Pascal	
<i>Xillia</i>	2011		Elize	Leia			Milla	
<i>Zestiria</i>	2015				Edna, Lailah			Rose
<i>Berseria</i>	2016					Magilou	Eleanor	Velvet

Tableau IV. Les signes de l'importance narrative des personnages féminins dans *Tales of*

Le surlignage fuchsia indique les personnages dont l'agentivité narrative est liée de manière importante à l'agentivité ludique qu'ils offrent au joueur. Le surlignage jaune indique les personnages féminins vivant un traumatisme en cours de récit, qui les fait passer d'une figure de *beautiful fighting girl* à l'autre.



D'un coup d'œil, deux tendances émergent clairement : premièrement, chez les personnages masculins, les liens entre agentivités ludique et narrative sont concentrés autour des protagonistes combattants ; ce n'est pas le cas chez les personnages féminins. L'opposition entre masculin-Combattant et féminin-Protectrice est soulignée à grands traits : si on exclut les derniers jeux de la série, qui ne présentaient aucune Protectrice, ce sont chez ces dernières (et ses hybridations) qu'on trouve la majorité des cas de liens entre agentivités ludique et narrative. Deuxièmement, on observe une augmentation des occurrences de passages d'une figure de *beautiful fighting girl* à l'autre dans les jeux les plus récents de la série. Au début de la série, jusqu'en 2003, ils étaient rares, aucun personnage féminin ne subissant de traumatisme le faisant passer d'une figure à l'autre au cours du récit. Cependant, il y en a au moins un par jeu depuis 2003, avec une tendance à la hausse : deux des trois jeux publiés depuis 2011 présentent deux personnages féminins ainsi mis de l'avant en cours de récit plutôt qu'un seul. Ce progrès apparent est néanmoins à nuancer : ces traumatismes consistent souvent en des sacrifices ultimes, les personnages donnant leur corps et/ou leur vie pour sauver le reste du groupe. Bien que, comme précédemment décrit, il s'agit de moments de grande intensité narrative mettant de l'avant des personnages féminins, ils reposent sur un trope récurrent chez ces dernières. Blythe Adams, dans son article de 2017, décrit le motif du sacrifice féminin :

Like Andromeda, the sacrificial female helplessly awaits rescue by a hero who claims her as a romantic conquest in exchange for saving her. Both are often physically restrained while being menaced by a monster or villain. Some iterations of this trope are post-sacrifice: the hero must avenge the sacrificial female, who dies at the beginning or the middle of the game's plot (p. 106)

La mort dans les JRPG n'étant pas toujours un voyage sans retour, certains éléments de la définition de Blythe Adams méritent quelques adaptations. Le mort, même si elle est parfois temporaire, constitue une contrainte physique, le personnage ne pouvant plus agir dans cet état. Le post-sacrifice est aussi similaire : dans tous les exemples décrits plus haut, la mort du personnage n'est jamais inutile, et se trouve compensée par les actions du reste du groupe, mené par le protagoniste masculin. La question de la rescousse du personnage sacrifié permet d'observer une subversion du trope par ses récentes incarnations dans la série *Tales of*, puisque

Sophie, Milla et Velvet ne sont pas secourues par les personnages masculins. Au contraire, ce sont elles qui, plus fortes qu'avant leur mort, regagnent le monde des vivants pour sauver *in extremis* le reste du groupe.

#### **4.2.5 Conclusion partielle**

Les personnages féminins jouables, d'abord relégués à des rôles d'arrière-plan tant au niveau ludique que narratif, acquièrent peu à peu une importance grandissante. Dans les *Tales of*, le rôle de Protecteur est généralement attribué à une femme jusqu'en 2003, où le rôle s'hybride définitivement : plus un seul personnage n'occupe uniquement ce rôle à partir de cette année. De plus en plus de Combattantes font également leur apparition, alors que dans les premiers *Tales of*, elles étaient des personnages optionnels. Cette évolution de la jouabilité trouve son reflet dans les récits : les histoires des *Tales of* semblent accorder peu à peu une importance croissante aux récits du féminin, notamment par la présence d'épisodes de forte intensité narrative, souvent une mort et/ou une renaissance, qui transforment certains personnages féminins en mères phalliques. Bien que ces analyses permettent de décrire en profondeur une variété de phénomènes marquant l'histoire des personnages féminins des *Tales of*, et même si ce cadre d'analyse ayant recours à une définition de rôles ludiques en fonction de l'agentivité que les entités contrôlables procurent au joueur a été développé particulièrement pour le cas de la série *Tales of*, certains jeux de la série présentent une résistance à l'étude. Afin d'approfondir et de souligner des phénomènes autrement éclipsés par cette méthode, je présenterai deux jeux qui transforment le LMBS d'une manière à échapper, du moins partiellement, aux associations entre rôles ludiques et identités de genre.

### **4.3 Cas particuliers et designs dépassant les questions de genres**

#### **4.3.1 Les armes comme vecteurs de capacités dans *Destiny* (1997)**

Les rôles ludiques des personnages de *Destiny* tels que présentés plus haut dans les Tableaux 1 et 2 sont quelque peu arbitraires : en fait, contrairement à tous les autres jeux de la série, les armes ne sont pas tous liés à des personnages, mais à des objets particuliers, les



Swordians<sup>54</sup>. Il s'agit d'épées dans lesquelles sont enfermées les consciences de héros du passé. Elles confèrent à leurs porteurs de grands pouvoirs associés aux forces de la nature : feu, eau, éclair, air et terre. Les personnages jouables, à l'exception des personnages optionnels, sont des *Swordian Masters*, les seuls humains capables de manipuler ces armes prodigieuses. Chacun rejoint l'équipe en possédant déjà un Swordian. Ce dernier est généralement celui qui lui convient le mieux en fonction de ses attributs caractéristiques (force, agilité, etc.). Cependant, le joueur a l'entière liberté d'attribuer un Swordian différent à chaque personnage en fonction de ses propres goûts ou des besoins tactiques d'une situation particulière. Par exemple, si le groupe fait face à un monstre doté d'une faible résistance magique et d'une vulnérabilité au feu, le joueur pourra vouloir attribuer Dimlos, Swordian du feu, à Phillia, dotée de la plus grande puissance offensive magique parmi les personnages jouables. Or, le seul Swordian doté de capacités de soutien est une femme, Atwight, et sa maîtresse est Rutee, premier personnage féminin à devenir jouable. À première vue, *Destiny* s'inscrit tout à fait dans la lourde tendance à reléguer les rôles de protection à des personnages féminins. Toutefois, le joueur a toute l'agentivité ludique nécessaire pour détacher Rutee de ce rôle de protection et, par exemple, l'attribuer au protagoniste en lui confiant la garde d'Atwight, Swordian de l'eau et de la guérison, puisque c'est l'arme qui détermine la majeure partie des capacités en combat d'un personnage et non le genre de ce dernier.

Une nuance s'impose : les Swordians ont également un genre, même s'il ne transparaît que peu étant donné leur absence de forme humaine, et comme susmentionné, leurs rôles ludiques correspondent aux stéréotypes traditionnels. Les associations entre agentivité ludique et genre du personnage par lequel celle-ci est canalisée se posent donc tout autant ; seulement, il n'est pas question du genre de l'entité contrôlable, mais de celui de son arme consciente. D'autres JRPG se sont aussi aventurés à faire dépendre équipement et capacités, sans pour autant donner un genre à l'équipement. Le plus connu est sans doute *Final Fantasy VII* (Square Soft 1997) : dans cet opus, chaque technique spéciale est contenue dans une matéria, un orbe de pouvoir que les personnages peuvent équiper. Même si cela semble indiquer une multiplication

---

<sup>54</sup> Tout comme les artes, le terme « Swordian » est employé comme nom commun dans le jeu. Afin de respecter cela, je n'emploierai l'italique que lorsque d'autres mots de langue étrangère seront cités à ses côtés.

des possibilités de personnalisation de son équipe, les personnages ont malgré tout des prédispositions à certains rôles en fonction de leurs attributs : Tifa est meilleure en combat rapproché qu'en attaque magique, etc. Les exemples les plus aboutis de cet écart entre capacités et personnages sont sans doute les RPGs occidentaux comme *Mass Effect* ou *The Elder Scrolls*, qui permettent bien souvent de créer son personnage, d'en choisir le sexe, et de déterminer ses aspects ludiques d'une manière complètement indépendante. Comme souligné plus tôt dans la comparaison entre *Skyrim* et *Dragon Quest XI*, les jeux de rôle japonais insistent sur la mise en relation de personnages préconstruits, tant sur les plans narratifs que ludiques, alors que les jeux de rôle occidentaux mettent de l'avant l'exploration à son rythme d'un univers virtuel. C'est sans doute afin de respecter ce principe que *Tales of Destiny* et *Final Fantasy VII* ont fixé certaines limites à la dépersonnalisation des techniques spéciales. On peut présumer que les amateurs de *Tales of* n'ont que moyennement apprécié cette tentative, puisque ce n'est que dix-huit ans plus tard qu'un second *Tales of* s'est à nouveau démarqué par le bris de l'association classique entre capacités de combat et personnages individuels.

#### **4.3.2 Dissolution des identités individuelles dans *Zestiria* (2015)**

*Zestiria* présente un tout autre procédé qui brouille l'association entre agentivité et genre en renversant celui présenté dans *Destiny* : en situation de combat, les personnages peuvent temporairement fusionner par une technique nommée « l'armatization ». N'étant pas un personnage en tant que tel, mais une mécanique de jeu diégétisée permettant l'union temporaire des corps de deux personnages, l'armatization n'apparaît pas dans les tableaux des rôles ludiques dans *Tales of*. Or, sa présence complexifie l'analyse de l'association entre genre et jouabilité : il convient alors de l'étudier plus spécifiquement. Le groupe de personnages jouables est composé de deux humains, un homme et une femme, et de quatre anges, deux féminins et deux masculins, chacun manipulant un élément aristotélicien : terre, feu, eau et air. Un humain peut utiliser un ange comme arme, fusionnant avec lui et faisant de cette créature consciente un instrument par lequel il impose sa volonté sur l'élément correspondant. On peut y voir une mise en abyme de la vision de l'agentivité prosthétique pour Klevjer : l'avatar comme un prolongement du joueur dans l'univers de jeu, l'outil par lequel il peut agir sur l'environnement virtuel. Le lien entre agentivité ludique et narrative se trouve alors rompu au profit d'une certaine dissolution des individus.

L'entité contrôlable existe alors non seulement en tant qu'individu, mais également et surtout comme potentiel qui ne s'actualise qu'en se sacrifiant.

Toutes les capacités débloquées s'inscrivent dans le même schéma, chaque armatization offrant le même nombre d'artes de combat rapproché, de sorts offensifs et de capacités de soutien. Ne se distinguant l'une de l'autre que par l'élément qui leur est associé, elles partagent toutes le même rôle ludique, triplement hybride puisqu'elles peuvent agir à la fois comme Protecteur, Combattant ou Artificier. À cet égard, elles procurent au joueur une énorme agentivité ludique au prix de la négation de l'agentivité narrative d'un ange, qui se trouve soumis temporairement à la volonté de l'humain contrôlé par le joueur. Ainsi, le rôle ludique de la fusion des deux personnages n'est pas la simple somme des deux personnages qui la composent, mais un mélange des trois types d'agentivités propre aux armatizations : chacune d'elle offre les mêmes possibilités de combinaisons d'artes. Elles se démarquent surtout sur le plan visuel : l'armatization de l'ange d'eau attaque au moyen de flèches bleutées, alors que celle de l'ange de vent produit des courants d'air tranchants. Le choix de l'ange avec lequel fusionner est tactique, la plupart des adversaires étant résistants ou vulnérables à un ou plusieurs éléments. À première vue, le genre des personnages impliqués n'interagit aucunement avec cette mécanique de jeu.

En revanche, le résultat de l'armatization conserve le genre de l'humain l'ayant déclenchée. Si l'agentivité ludique du joueur ne s'en trouve pas modifiée, la représentation visuelle l'est grandement. Bien que, comme mentionné en introduction, ce mémoire se concentre majoritairement sur des enjeux de jouabilité plutôt que sur ceux esthétiques, dans le cas de l'armatization, traiter de l'aspect visuel est nécessaire pour mettre en évidence une différence genrée. Autrement, le lectorat de cette étude pourrait en déduire que le genre n'affecte aucunement l'armatization, ce qui n'est pas le cas. Les différences visuelles en fonction des genres sont particulièrement visibles lors des *Mystic Artes*, les techniques ultimes habituellement uniques à chaque personnage, puisqu'elles interrompent pendant quelques secondes le flot du

combat pour offrir un moment cinématique précédé par un bref « *cut-in* », une image statique bidimensionnelle qui n'apparaît qu'une seconde<sup>55</sup>.



---

<sup>55</sup> La raison d'être de ces images est d'ailleurs discutable. Il pourrait s'agir d'une récompense visuelle comme décrite par Therrien dans le deuxième chapitre, puisque les emprunts à l'esthétique de l'animation japonaise sont, dans les *Tales of*, réservés pour les moments d'importance, que ce soit narrative (à l'occasion de cinématiques de grande gravité narrative) ou ludique (lors des *Mystic Artes*, qui peuvent renverser le cours d'une bataille).



Figure 3. Comparaison des représentations visuelles des armatizations féminines et masculines pendant leurs techniques ultimes.

De haut en bas : *Flamberge*, *Sylphystia*, *Earth Revolution* et *Aqua Limit*.

Les armatizations féminines adoptent une pose rappelant la *pin-up*, avec une torsade du bassin et un dos cambré vers l'arrière, alors que les masculines se penchent légèrement vers l'avant. Les seins des armatizations féminines sont toujours dégagés, alors que le torse masculin est le plus souvent éclipsé par ses mains ou ses bras. Les sourcils de l'armatization féminine sont également peu froncés, ne laissant pas transparaître une férocité équivalente à celle de leurs homologues masculins. Enfin, sur le plan vestimentaire, l'armatization féminine dévoile davantage de peau que son équivalent masculin : en particulier, ses épaules, son dos et le haut de ses cuisses sont découverts. En somme, bien que tout comme les *Swordians*, l'armatization détache les rôles ludiques de l'identité des personnages jouables, elle souscrit malgré tout à une représentation stéréotypée du féminin.

#### 4.4 Conclusion des cas à l'étude

Au cours des pages précédentes, les interactions entre agentivités ludiques et genre ont été examinées en définissant différents rôles typiques dans les *Tales of*, chacun offrant au joueur une agentivité sur un aspect spécifique du combat. Catégoriser ainsi les personnages féminins et masculins de la série a permis de dégager des tendances intéressantes : l'hybridation, voire la disparition progressive, du rôle de Protecteur, surtout occupé par des personnages féminins. Les changements à la jouabilité générale qui appuient ces phénomènes et encouragent le joueur à incarner davantage de personnages féminins ont été expliqués. Par la suite, des exemples d'interactions entre agentivités ludique et narrative autour de cinq personnages féminins ont été

décrits et associés à des figures et sous-figures de la *beautiful fighting girl*, de manière à souligner comment la représentation des personnages féminins d'importance a un impact sur la jouabilité qui leur est associée. Finalement, deux cas de *Tales of* présentant des résistances à une analyse genrée de la jouabilité, voire des pistes de mécaniques de jeu offrant moins de typification des rôles ludiques du féminin ont été approfondis.

Dans l'ensemble, ces cas à l'étude ont permis de mettre à l'épreuve les notions abordées dans les chapitres théoriques, à la fois pour le développement d'un cadre pour l'analyse d'une série entière et pour une lecture plus fine de certains éléments détonnant par rapport à la tendance générale. On en conclut que cette dernière consiste en une évolution vers une plus grande importance narrative et une place plus centrale au sein des combats, puisque les personnages féminins des JRPG prennent peu à peu des rôles ludiques qui offrent une agentivité directe sur les points de vie des adversaires.

# Conclusion

« I'm grateful for all the words we shared. »  
Aerith Gainsborough (*Final Fantasy VII Remake*, Square Enix 2020)

## Synthèse

Ce mémoire a débuté par un constat : les théories les plus souvent employées pour analyser les personnages féminins sont adaptées à des récits occidentaux non interactifs et, de manière réciproque, les approches conventionnelles de la jouabilité des personnages vidéoludiques sont souvent peu portées sur les questions de genre, ce dernier appartenant clairement au récit. De plus, ces personnages sont indissociables du contexte culturel qui les a vu naître, fort éloigné du nôtre, nécessitant le point de vue d'autrices et auteurs qui en proviennent. Ce point de départ a circonscrit les trois grands aspects auxquels un chapitre théorique a été consacré.

Le premier a porté sur la relation entre la joueuse et les personnages jouables, souvent analysée à travers la lentille de l'« avatar », notion dont les définitions les plus usuelles ont un champ d'application très limité et ne conviennent pas aux JRPG, malgré l'utilisation répandue du terme par les joueuses au sujet des personnages de ce genre. Ce court chapitre ne s'est pas traduit par le ciblage de concepts ou d'outils directement applicables aux personnages féminins de JRPG, mais plutôt par des principes généraux sur la façon de les approcher, notamment à partir des écrits de Simon Dor et de Dominic Arsenault ; le premier affirmant qu'il est nécessaire d'intégrer la jouabilité générale à l'analyse des personnages et le second, que le rapport entre joueuse et personnages évolue en fonction du moment de jeu. De ces lignes directrices, j'ai conclu que les concepts posant la relation joueuse-personnage comme fixe (dont l'avatar) ne sont que peu pertinents pour l'étude des JRPG, dont les personnages naviguent librement entre deux natures : tantôt entités narratives qui opèrent indépendamment de la joueuse, tantôt outils tactiques aux actions et au développement entièrement soumis à cette même joueuse.

Le chapitre suivant a exposé différentes manières d'aborder l'agentivité. Cette opération a mené au constat que le concept est employé de manière fort différente en études du jeu et en

études féministes littéraires : alors que les premières concernent l'agentivité de la joueuse, les secondes analysent l'agentivité de personnages fictifs. Cette différence sur le plan de l'objet examiné entraînant une différence dans les définitions mêmes de l'agentivité, les multiples pensées autour de celle-ci se sont révélées une base théorique solide sur laquelle construire un pont entre jouabilité et genre, que j'ai nommé la comparaison des agentivités. Il s'agit d'un outil d'analyse relevant les liens entre l'agentivité d'un personnage et celle que ce dernier confère à la joueuse : l'existence de tels liens implique une richesse du personnage tant sur les aspects narratifs que ludiques. Cette corrélation suggérait l'efficacité de ce moyen pour le repérage des personnages féminins d'importance au sein des JRPG, hypothèse appuyée par la comparaison de deux personnages féminins aux agentivités opposées, par laquelle le chapitre s'est terminé.

Le troisième et dernier chapitre de la partie théorique a convoqué un corpus d'auteurs japonais spécialisés dans l'étude des objets culturels *otaku*, dont les JRPG font partie. L'exemple de *Bayonetta* a dégagé un nœud théorique d'importance : leur point de vue, plutôt basé sur les dynamiques du processus de création des personnages, peut mener à des conclusions éloignées de celles d'analyses féministes occidentales. Deux lacunes ont été relevées : en l'état, les approches *otaku* répondaient à la nécessité d'inclure des approches japonaises à l'analyse, mais ne présentaient pas de prémisse féministe, ni de considération pour l'aspect ludique des objets à l'étude. Les idées de Kotani Mari et de Carl Therrien ont été convoquées, permettant de combler deux taches aveugles. Kotani, avec la *Battling Beauty* et la *Hyper-Girl*, a placé dans un cadre féministe les concepts de fille et mère phallique de Saitō Tamaki ; Therrien, avec son approche des économies psychoaffectives du jeu vidéo, a expliqué le processus par lequel la sexualisation de personnages féminins devient un mode de récompense du joueur<sup>56</sup>.

En somme, cette réflexion théorique a décomposé les personnages féminins de JRPG en trois éléments constitutifs : jouabilité, genre et origine culturelle. Cette séparation a permis le débroussaillage de manières novatrices de les mettre en relation, par la construction de ponts entre les pensées de différents auteurs qui, d'ordinaire, ne sont pas convoqués ensemble pour parler d'un même objet. Ces ponts ont été articulés en une méthode d'analyse dans le quatrième

---

<sup>56</sup>Le masculin est employé en raison de la masculinité (et de l'hétérosexualité) présumée du public cible.



et dernier chapitre du mémoire, ce qui a exhumé plusieurs dynamiques de l'évolution des personnages féminins de la série *Tales of*. La première de celles-ci est la tendance de ces figures à évoluer vers des rôles plus actifs et exposés aux dangers lors des séquences de combat. Ce constat relevant de la jouabilité a été conjugué à une étude de l'importance narrative des personnages féminins, menant au constat que ceux qui adoptent des rôles plus actifs en combat sont le plus souvent mis de l'avant dans le récit, soit par un passage de *Battling Beauty* à *Hyper-Girl*, soit par un lien fort entre leur agentivité narrative et l'agentivité ludique qu'ils offrent à la joueuse. Enfin, le chapitre s'est conclu par deux cas particuliers de design s'éloignant de l'association entre capacités et personnages sur laquelle reposent généralement les JRPG, et, par le fait même, dont dépend la majeure partie de cette méthode d'analyse. Ces exemples illustrent la possibilité de résistance aux stéréotypes de genres et signalent que certains pans du sujet restent peu explorés par ce mémoire.

## **Pistes de recherches futures**

Une première zone d'ombre se situe au début du deuxième chapitre : comme il y est mentionné, l'agentivité est un concept provenant de la philosophie de l'action et de la sociologie. Malgré l'intérêt intellectuel de remonter plus loin dans les sources du concept, ces domaines étaient assez éloignés de mon objet d'étude, ce qui diminuait la pertinence de leur intégration au sein de ma réflexion sur l'agentivité, qui n'aurait pu se faire qu'au détriment d'autres aspects du mémoire. Par conséquent, j'ai choisi de n'y référer que brièvement, même si je crois qu'il serait productif d'examiner les définitions et les utilisations du concept dans ces autres domaines afin d'en élargir la portée au sein des études ludiques, de la même manière que l'intégration des pensées féministes de l'agentivité a inspiré la création d'un outil d'analyse pour l'analyse des personnages dans le deuxième chapitre de ce mémoire.

Le circuit technologique du modèle de Kline *et al.* constitue une deuxième *terra incognita* de ce mémoire, pour des raisons surtout techniques : une étude rigoureuse faisant appel à ce circuit demande des ressources dont je ne disposais pas, comme des connaissances en programmation ou l'accès à des données techniques spécialisées sur les appareils concernés. Les apports théoriques de Therrien font parfois appel à des phénomènes technologiques, par

exemple la nécessité d'avoir recours au texte ou à des images en l'absence d'une quantité de mémoire suffisante pour stocker des vidéos. Néanmoins, l'obtention de renseignements techniques plus poussés sur les jeux étudiés pourrait s'avérer particulièrement précieux pour l'analyse de la représentation visuelle de leurs personnages féminins, un élément que j'ai sciemment laissé de côté afin de me concentrer sur la jouabilité associée à ces figures, jusqu'ici peu explorée au sein des études ludiques.

Enfin, la méthode d'analyse proposée au chapitre 4 a été construite à partir des concepts exposés dans les chapitres théoriques, mais les termes employés pour l'analyse, dont les rôles en combat, ont été choisis spécifiquement pour la série *Tales of*. En ce sens, je ne propose pas de recette prête à être appliquée aveuglément à n'importe quelle série de JRPG, mais bien des outils facilitant l'examen d'un grand nombre de personnages féminins d'une série de JRPG donnée. Ce genre ludique comprend une variété de styles visuels, de thèmes, et même de types de jouabilité, il aurait été téméraire de prétendre avoir une solution clé en main applicable à tous les éléments de cette diversité. Même si les rôles décrits sont sans doute transférables à la plupart des jeux de rôles, certains personnages d'autres séries de JRPG s'y inscrivent mal : par exemple, les « Scholars » de *Final Fantasy* donnent accès à des informations tactiques sur les adversaires, comme ses points de vie ou ses faiblesses, permettant à la joueuse d'utiliser les autres personnages de manière plus optimale. Dans *Tales of*, ce rôle est rempli par des objets, les loupes magiques, utilisables par n'importe quel personnage. Il n'était donc pas pertinent d'en faire mention au chapitre 4, mais une analyse similaire de *Final Fantasy* – ou d'autres séries présentant des personnages dédiés à l'étude des ennemis – nécessiterait de décrire ce rôle en termes d'agentivités narrative et ludique, puisqu'à première vue ce rôle se démarque par ses actions qui n'affectent directement ni ses alliées, ni ses ennemies.

Si la plupart de ces zones d'ombre pourraient être éclaircies par un approfondissement toujours centré sur les JRPG, il en reste une qui demanderait un élargissement radical de l'objet d'étude de ce mémoire par l'inclusion d'une catégorie entière de jeux : ceux qui présentent une myriade d'entités contrôlables en succession ou en simultané. Le premier chapitre explique en quoi la présence de multiples personnages jouables rend caduques la plupart des définitions usuelles de l'avatar dans le cas des JRPG. Des recherches préliminaires tentant d'envisager le

rapport joueuse-personnages dans ce contexte ont vite dépassé ce que le cadre restreint d'un chapitre de mémoire pouvait contenir. En effet, offrir la possibilité d'incarner librement voire simultanément une variété de personnages n'est pas unique aux JRPG. C'est, au contraire, l'apanage d'objets vidéoludiques que je qualifierais du néologisme « multiavatoriels », qui qualifie des genres aussi divers que les jeux de sports, de stratégie et les *point and click*. Tout éclairant soit-il, l'avatar provoque une éclipse théorique dans les études vidéoludiques : les jeux à avatar unique, tels que les RPG occidentaux, sont l'objet d'innombrables analyses, alors que rares sont les travaux portant sur des jeux de sports (Crawford 2015, p. 3). Pourtant, ce genre ludique comprend les séries de jeux dont les sorties sont les plus régulières, en plus d'être une vache à lait privilégiée par les compagnies en exploitant les franchises, par exemple la bien connue division Sports de Electronic Arts. Il en va de même pour les jeux de stratégie, où la question du rapport entre joueuse et personnage se voit souvent évacuée : par exemple, Jørgensen affirme sans autre justification que la jouabilité axée sur la stratégie élimine le potentiel d'identification aux personnages (2009, p. 6). Or, les JRPG sont un parfait contre-exemple, leurs personnages conservant un potentiel de rapport émotif fort au joueur malgré une jouabilité encourageant à la pensée tactique. Des recherches sortant de cet « avatarocentrisme », pour reprendre le terme de Simon Dor (2015), pourraient, par exemple, consister en le développement d'un modèle général des relations « multiavatorielles », relevant la multitude des moyens de contrôle par lesquels le jeu vidéo peut offrir la possibilité de contrôler plusieurs personnages. En retour, un tel modèle apporterait une meilleure compréhension de mécanismes plus spécifiques aux JRPG, voire offrir des pistes de designs hors de la matrice hétérosexuelle, tout en respectant les éléments fondamentaux de ce genre ludique : une articulation complexe du narratif et du ludique, dans une indépendance apparente qui dissimule un profond réseau de significations, le tout accompagné d'une esthétique d'animation japonaise.



## Références bibliographiques

- Aldred, Jessica. 2014. « Characters ». Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 355-63. Routledge.
- Arsenault, Dominic. 2013. « Qui est 'je' ? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludo-narrative du joueur et son immersion fictionnelle ». Dans *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, par Renée Bourrassa et Louise Poissant, 105-15. Collection Esthétique. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec.
- Azuma, Hiroki. 2008. *Génération Otaku : les enfants de la post-modernité*. Haute Tension. Paris: Hachette.
- . 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. U of Minnesota Press.
- « Bayonetta (2009) ». s. d. MobyGames. Consulté le 1 mars 2020. <https://www.mobygames.com/game/bayonetta>.
- Beauvoir, Simone de. 1949. *Le deuxième sexe*. Paris: Gallimard.
- Bernier, Lisa. 2019. « The Only 26 JRPGs You Absolutely Have to Play ». GameSpot. 26 février 2019. <https://www.gamespot.com/gallery/the-only-26-jrpgs-you-absolutely-have-to-play/2900-464/#1>.
- Blasingim, Kerry G. 2006. « Hero MYTHS IN JAPANESE ROLE-PLAYING GAMES ». Ohio: Bowling Green State University. [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=bgsu1147711469](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1147711469).
- Blythe Adams, Megan. 2017. « Andromeda on the Rocks: Retreading and Resisting Tropes of Female Sacrifice in Tomb Raider ». *Kinephanos*, n° Special Issue : Gender Issues in Video Games (juillet): 103-26.
- Boisclair, Isabelle. 2000. « Laure Clouet, femme de personne ». Dans *La vieille fille : lectures d'un personnage*, par Annette Hayward et Lucie Joubert, 83-98. Montréal: Triptyque.
- Brienza, Casey. 2012. « Taking otaku theory overseas: Comics studies and Japan's theorists of postmodern cultural consumption ». *Studies in Comics* 3 (2): 213-29. [https://doi.org/10.1386/stic.3.2.213\\_1](https://doi.org/10.1386/stic.3.2.213_1).
- « But Thou Must ! » s. d. TV Tropes. Consulté le 5 décembre 2019. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ButThouMust>.
- Butler, Judith. 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- . 2005. *Trouble Dans Le Genre : Le Féminisme et La Subversion de l'identité*. Paris: La Découverte.

- Comtois, Charlotte. 2018. « Donner lieu(x) au pouvoir : mobilité géographique et agentivité au féminin dans quatre romans québécois contemporains ». <http://hdl.handle.net/11143/12199>.
- Consalvo, Mia. 2003. « Hot Dates and Fairy Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games ». Dans *The Video Game Theory Reader*, par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 171-94. New York ; London: Routledge.
- Coville, Marion. 2015. « L’hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror’s Edge: politique des représentations de l’héroïne de jeux vidéo ». Dans *Genre et jeux vidéo*, par Fanny Lignon, Presses Universitaires du Midi, 10. Le temps du genre. France. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01351462>.
- Crawford, Garry. 2015. « Is It in the Game? Reconsidering Play Spaces, Game Definitions, Theming, and Sports Videogames ». *Games and Culture* 10 (6): 571-92. <https://doi.org/10.1177/1555412014566235>.
- Di Marco, Francesca. 2007. « Cultural Localization : Orientation and Disorientation in Japanese Video Games ». *Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de La Informació i La Comunicació* 0 (5). <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75765>.
- Dor, Simon. 2015. « Identité(s) du joueur et du personnage : au-delà de l’analyse mimétique des jeux vidéo ». Dans *Identité et multiplicité en ligne*, par Maude Bonenfant et Charles Perraton, 69-85. Cahiers du gerse. PUQ.
- « EarthBound Series Sales Figures ». 2009. EarthBound Central. 2009. <https://earthboundcentral.com/2009/02/earthbound-series-sales-figures/>.
- Eco, Umberto. 2007. *Lector in fabula*. Essai. Paris: Livre de poche.
- FreddieForever#1. 2018. « How do you change back to Noctis from the avatar? » Question de forum. *SteamCommunity : Final Fantasy XV*. <https://steamcommunity.com/app/637650/discussions/0/1733210552693617373/>.
- Galbraith, Patrick W. 2011. « Fujoshi : Fantasy Play and Transgressive Intimacy among “Rotten Girls” in Contemporary Japan ». *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 37 (1): 211-32. <https://doi.org/10.1086/660182>.
- Gee, James Paul. 2004. *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Psychology Press.
- Goldberg, Arielle Miranda, Alexis Pulos, et Seungcheol Austin Lee. 2015. « Male Action vs. Female Inaction ». *Asian Communication Research* 12: 32-53.
- Gregersen, Andreas, et Torben Grodal. 2009. « Embodiment and Interface ». Dans *The Video Game Theory Reader 2*, par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 65-83. New York: Routledge.

- Guillemette, Lucie. 2005. « Les figures féminines de l'adolescence dans l'oeuvre romanesque d'Anne Hébert. Entre le mythe du prince charmant et l'agentivité ». *Globe : Revue internationale d'études québécoises* 8 (2): 153-77. <https://doi.org/10.7202/1000913ar>.
- Hutchinson, Rachael. 2018. « Nuclear Discourse in Final Fantasy VII ». Dans *Introducing Japanese Popular Culture*, édité par Alisa Freedman et Toby Slade, 71-80. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Ito, Mizuko, Daisuke Okabe, et Izumi Tsuji. 2012. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.
- Jørgensen, Kristine. 2009. « "I'm overburdened!"; An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld ». Dans *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference*. Vol. 5. Brunel University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.20429.pdf>.
- Jung, Sun. 2009. « The Shared Imagination of Bishōnen, Pan-East Asian Soft Masculinity: Reading DBSK, Youtube.com and Transcultural New Media Consumption ». *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, n° 20 (avril). <http://intersections.anu.edu.au/issue20/jung.htm>.
- Kim, Hyeshin. 2009. « Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction ». *Theory, Culture & Society* 26 (2-3): 165-88. <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>.
- Kim, Matt. 2016. « "Pokemon Sun" and "Moon" Finally Make the Series a JRPG ». Inverse. 7 décembre 2016. <https://www.inverse.com/article/24766-pokemon-sun-moon-nintendo-jrpg>.
- Klevjer, Rune. 2006. « What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games ». Doctorat, Norvège: The University of Bergen. <https://bora.uib.no/handle/1956/2234>.
- . 2012. « Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games ». Dans *The Philosophy of Computer Games*, édité par John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, et Tarjei Mandt Larsen, 17-38. Philosophy of Engineering and Technology. Dordrecht: Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-94-007-4249-9_3).
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greig de Peuter. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. 2nd ed. édition. Montréal ; London: McGill-Queens University Press.
- Kotani, Mari. 1997. *Seibo Evangerion : a New Millennialist Perspective on the Daughters of Eve*. New millennialist perspective on the daughters of Eve. Tōkyō: Tōkyō : Magajin Hausu.
- . 2006. « Metamorphosis of the Japanese Girl: The Girl, the Hyper-Girl, and the Battling Beauty ». *Mechademia* 1 (1): 162-69. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0090>.

- . 2017. « L'espace, le corps et les aliens dans la science-fiction féminine japonaise ». *ReS Futurae. Revue d'études sur la science-fiction*, n° 9 (mai). <https://doi.org/10.4000/resf.988>.
- Laurel, Brenda. 1993. *Computers as Theatre*. Reading, Massachusetts ; Montreal: Addison-Wesley.
- . 2013. *Computers as Theatre*. 2nd edition. Upper Saddle River, New Jersey: Addison-Wesley.
- Lavigne, Carlen. 2015. « 'She's a Soldier, Not a Model': Feminism, FemShep and the Mass Effect 3 Vote ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 7 (3): 317-29. [https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.317\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.317_1).
- Layne, Alex, et Samantha Blackmon. 2013. « Self-Saving Princess: Feminism and Post-Play Narrative Modding ». *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n° 2 (juin). <https://adanewmedia.org/2013/06/issue2-layne-blackmon/>.
- Lillah, Sarmad. 2019. « Xbox One Sales Numbers Make It The Worst Selling Console In Japan For 2018 ». *SegmentNext* (blog). 19 février 2019. <https://segmentnext.com/2019/02/19/xbox-one-sales-numbers-make-it-the-worst-selling-console-in-japan-for-2018/>.
- Lord, Véronique. 2014. « Rompre avec la norme en 1931 : Dans les ombres d'Éva Senécal, lieu d'agentivité, d'écriture et de désir féminin ». *Voix et Images* 39 (2): 85-99. <https://doi.org/10.7202/1025190ar>.
- Louie, Kam. 2012. « Popular Culture and Masculinity Ideals in East Asia, with Special Reference to China ». *The Journal of Asian Studies* 71 (4): 929-43. <https://doi.org/10.1017/S0021911812001234>.
- Lucas, Raphaël. 2014. *L'histoire du RPG*. Toulouse: Pix'N Love.
- Madsen, Hayes. 2019. « Tales of Vesperia Definitive Edition: How to Change Party Avatar ». *Twinfinite* (blog). 14 janvier 2019. <https://twinfinite.net/2019/01/tales-of-vesperia-definitive-edition-change-party-avatar-how/>.
- Maréchal, Mariève. 2011. « (Re)-faire l'histoire : agentivité et démocratisation du passé dans Cette fille-là et Surtout ne te retourne pas de Maïssa Bey ». Mémoire, Montréal: Université du Québec à Montréal. <https://archipel.uqam.ca/5146/>.
- . 2012. « Agentivité et création : l'enjeu de la représentation du réel dans Cette fille-là de Maïssa Bey ». *Postures*, n° 15: 55-64.
- M\_Project. 2018. « Does Hero have to be your avatar in the overworld? » Question de forum. *GameFAQs: Dragon Quest XI PS4*. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/179347-dragon-quest-xi-echoes-of-an-elusive-age/76578651>.



- Mulvey, Laura. 1975. « Visual Pleasure and Narrative Cinema ». *Screen* 16 (3): 6-18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.
- Munday, Elizabeth. 2018. « “Pretty Good for a Girl”: A Feminist Content Analysis of Female Video Game Characters, and Interviews with Female Gamers ». Masters, Cardiff University. <http://orca.cf.ac.uk/124182/>.
- Murray, Janet H. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Ōtsuka, Eiji. 2010. « World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative ». Traduit par Marc Steinberg. *Mechademia* 5 (1): 99-116.
- Papale, Luca. 2014. « Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar ». *Journal of Games Criticism* 1 (2). <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>.
- Perron, Bernard. 2013. « L’attitude ludique de Jacques Henriot ». *Sciences du jeu*, n° 1 (octobre). <https://doi.org/10.4000/sdj.216>.
- Pettit, Melissa-Sue. 2019. « Fight like a Girl – Marginalising Women in First Person Shooter Video Game Communities ». Dans *The 10th Debating Communities and Networks Conference*. Curtin University. <http://networkconference.netstudies.org/2019Open/2019/04/29/fight-like-a-girl-marginalising-women-in-first-person-shooter-video-game-communities/>.
- Reid, Samantha, et Steven Downing. 2018. « Survival Themed Video Games and Cultural Constructs of Power ». *Loading...* 11 (18). <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/202>.
- Roach, Jacob. 2020. « The 10 Best JRPGs of All Time Developed by Japanese Studios ». Digital Trends. 13 mars 2020. <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-jrpgs/>.
- Roberts, Katherine. 2012. « A Sociological Exploration of a Female Character in the Metroid Videogames Series ». *The Computer Games Journal* 1 (2): 82-108. <https://doi.org/10.1007/BF03395968>.
- Saitō, Tamaki. 2011. *Beautiful Fighting Girl*. Traduit par J. Keith Vincent et Dawn Lawson. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Schreier, Jason. 2019. « The 20 JRPGs You Must Play ». Kotaku. 25 décembre 2019. <https://kotaku.com/the-20-jrpgs-you-must-play-1222229344>.
- Schules, Douglas. 2015. « Geemu and media mix: Theoretical approaches to Japanese video games ». *Kinephanos* 5 (décembre): 53-76.
- Stoller, Robert J. 1968. *Sex and Gender: The Development of Masculinity and Femininity*. Karnac Books.

- Taylor, Laurie. 2003. Review of *THE VIDEO GAME THEORY READER*, par Mark Wolf et Bernard Perron. *Journal of Film and Video* 55 (4): 58-60.
- Thériault, Pascale. 2017. « L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins : une figure et ses variations ». Montréal: Université de Montréal. <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18750>.
- Therrien, Carl. 2019. *The Media Snatcher: PC/CORE/TURBO/ENGINE/GRAFX/16/CDROM2/SUPER/DUO/ARCADE/RX*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Tomlinson, Matt, et Ty P. Kāwika Tengan. 2016. *New Mana*. ANU Press. [www.istor.org/stable/j.ctt1d10hk8](http://www.istor.org/stable/j.ctt1d10hk8).
- Trépanier-Jobin, Gabrielle, et Maude Bonenfant. 2017. « Bridging Game Studies and Feminist Theories ». *Kinephanos*, n° Special Issue : Gender Issues in Video Games (juillet): 24-53.
- Wallace, Kimberley. 2018. « Myth Confirmed! Square Enix Talks Selling Dragon Quest On School Days ». *Game Informer*. 13 juin 2018. <https://www.gameinformer.com/e3-2018/2018/06/13/myth-confirmed-square-enix-talks-selling-dragon-quest-on-school-days>.
- Wardrip-Fruin, Noah. 2009. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Software Studies (Cambridge, Mass.). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- West, Candace, et Don H. Zimmerman. 1987. « Doing Gender ». *Gender and Society* 1 (2): 125-51.

# Ludographie

*Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997)

*Barbie Dreamhouse Party*, (Little Orbit, 2013)

*Bayonetta* (PlatinumGames, 2009)

*Dragon Quest*, série (Enix puis Square Enix, 1986 - )

*EarthBound* (HAL Laboratory, 1994)

*The Elders Scrolls*, série (Bethesda, 1994 - )

*Final Fantasy*, série (Square puis Square Enix, 1987 - )

*Gears of War* (Microsoft 2006)

*Gothic*, série (Piranha Bytes, 2001-2006)

*I Wanna Be The Guy : The Movie – The Game* (Kayin 2007),

*Mass Effect*, série (Bioware, 2007 - )

*Mega Man* (Capcom 1987),

*Megami Tensei*, série (Atlus, 1987 - )

*Metroid Prime* (Nintendo 2002)

*Les Sims* (Maxis, 2000)

*Tales of*, série (Namco puis Namco Bandai, 1995 - )

*The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986 - )

*Tomb Raider* (Core Design, 1996)