

Université de Montréal

Entre amour de l'autre et navigation d'embranchements narratifs : la jouabilité double du *visual*  
*novel*

*Par*

Fabienne Sacy

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

Novembre 2022

© Fabienne Sacy, 2022

Université de Montréal

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

Faculté des arts et des sciences

---

*Ce mémoire intitulé*

**Entre amour de l'autre et navigation d'embranchements narratifs : la jouabilité double du visual novel**

*Présenté par*

**Fabienne Sacy**

*A été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes*

**Joëlle Rouleau**

Président-rapporteur

**Carl Therrien**

Directeur de recherche

**Jonathan Lessard**

Membre du jury

## Résumé

Au moment de déposer ce mémoire, la base de données créée par les fans, pour les fans nommée The Visual Novel Database (<https://vndb.org/>) liste plus de 37 000 *visual novels*. Ce corpus non-négligeable demeure peu abordé dans la recherche vidéoludique, particulièrement dans une perspective englobant les différents sous-genres qui lui sont associé, telles que « simulateur de drague » (*dating simulator*), jeu *bishoujo* ou jeu *otome*. Ce mémoire se penche sur des éléments culturels et de jouabilité récurrents dans ces sous-catégories à l'aide des études des genres (*gender studies*), des études queer, des études *otaku* et des études narratologiques. Il propose un cadre conceptuel afin d'articuler l'expérience particulière qu'offrent les *visual novels*, l'employant ensuite pour les analyses des jeux *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015), *Hustle Cat (Date Night)*, 2016) et *Gnosia* (Petit Depotto, 2021).

**Mots-clés** : visual novels, dating simulator, jeu bishoujo, jeu otome, jeu queer, études des genres, études otaku, narratologie, jeu littéraire, récit arborescent

## Abstract

At the time of handing in this thesis, the database created by fans, for fans called The Visual Novel Database (<https://vndb.org/>) lists over 37,000 visual novels. This significant corpus remains barely addressed in videogame research, particularly from the perspective of the various sub-genres associated with it, such as dating simulator, *bishoujo* game and *otome* game. This dissertation examines recurring cultural and gameplay elements in these subcategories using gender studies, queer studies, otaku studies and narratological studies. It proposes a conceptual framework to articulate the distinct experience that visual novels offer, before employing it to analyze the games *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015), *Hustle Cat* (Date Nighto, 2016) and *Gnosia* (Petit Depotto, 2021).

**Keywords** : visual novels, dating simulator, bishoujo game, otome game, queer game, gender studies, otaku studies, narratology, literary game, branching narrative

# Table des matières

Résumé .....	3
Abstract.....	4
Table des matières.....	5
Liste des figures .....	8
Liste des sigles et abréviations.....	9
Remerciements.....	11
Introduction .....	13
Axes de recherche et structure du mémoire .....	15
Définition du <i>visual novel</i> .....	18
Chapitre 1 – Le <i>visual novel</i> et son contexte culturel .....	20
1.1 Un genre à plusieurs noms .....	20
1.2 Un genre aux publics-cibles définis.....	22
1.3 Un genre <i>otaku</i> .....	27
1.3.1 Centralisation sur le personnage : le <i>media mix</i> japonais.....	27
1.3.2 Construction du personnage : les éléments <i>moe</i> .....	29
1.4 Analyse exploratoire : <i>bishoujo</i> et <i>otome</i> .....	32
1.3.1 <i>World End Syndrome</i> (Toybox Inc., 2018) .....	33
<b>1.3.1.1 Saya Kamishiro</b> .....	33
<b>1.3.1.2 Miu Amana</b> .....	35
1.3.2 <i>Amnesia: Memories</i> (Design Factory Co. et Otomate, 2011).....	37
<b>1.3.2.1 Toma</b> .....	38
<b>1.3.2.1 Ukyo</b> .....	40

1.4 Conclusion.....	42
Chapitre 2 – Une jouabilité double .....	44
2.1 Marie-Laure Ryan et les dualités interne/externe et ontologique/exploratoire .....	44
2.1.1 Interne-ontologique .....	46
2.1.2 Externe-exploratoire .....	51
2.2 Analyse exploratoire : basculement entre deux pôles.....	57
2.2.1 Système de survie et système d’affection .....	57
2.2.2 Une première traversée .....	60
2.2.3 Exploration de l’arborescence .....	62
2.3 Conclusion.....	67
Chapitre 3 – Le <i>visual novel</i> et ses différentes itérations .....	69
3.1 <i>Psychedelica of the Black Butterfly</i> (Sting et Otomate, 2015).....	71
3.1.1 Personnages non-joueurs et renversement des attentes.....	71
3.1.2 Naviguer le labyrinthe du passé.....	76
3.1.3 Des frontières brouillées.....	78
3.2 <i>Hustle Cat</i> (Date Nighto, 2016) .....	81
3.2.1 Personnages et identité .....	82
3.2.2 Rendre le simulateur de drague <i>queer</i> .....	84
3.3 <i>Gnosia</i> (Petit Depotto, 2019) .....	87
3.3.1 Personnages à présence forte.....	88
3.3.2 Jouabilité cachée.....	93
3.3.3 Visée interne-ontologique .....	98
Conclusion.....	104
Synthèse.....	104

Limites du mémoire et pistes de recherches futures..... 106

Références bibliographiques ..... 109

Filmographie ..... 114

Ludographie ..... 115

## Liste des figures

Figure 1 : Image comparant Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion) et Maris Stella (Kara no Shoujo).....	30
Figure 2 : Image provenant de la route de Saya Kamishiro (World End Syndrome).....	35
Figure 3 : Image provenant de la route de Miu Amana (World End Syndrome) .....	37
Figure 4 : Image provenant de la route de Toma (Amnesia: Memories) .....	38
Figure 5 : Image provenant de la route d'Ukyo (Amnesia: Memories).....	41
Figure 6 : La rose des vents de l'interactivité de Ryan (2006).....	45
Figure 7 : Les personnages-joueurs de Mystic Messenger et Clannad .....	48
Figure 8 : Les informations fournies au début de Lake of Voices .....	58
Figure 9 : Le panel de Psychedelica of the Black Butterfly (à l'exception de Monshiro/Kazuya)..	73
Figure 10 : Image provenant de la « fin de Karasuba », soit la mauvaise fin de ce personnage, dans Psychedelica of the Black Butterfly.....	75
Figure 11 : Les différents portraits d'Avery dans Hustle Cat.....	83
Figure 12 : La fiche de personnage de Yuriko dans Gnosia.....	92
Figure 13 : La séquence de déplacement dans le vaisseau de Gnosia.....	94
Figure 14 : Le nouveau menu d'accueil de Gnosia, une fois le jeu complété .....	102

## Liste des sigles et abréviations

RPG : Jeu de rôle (*role-playing game*)

JRPG : Jeu de rôle japonais (*Japanese role-playing game*)

*Aux personnes LGBTQ2S+ ou queer qui, comme moi, ont eu besoin d'un simulateur de drague ou  
deux pour découvrir ou comprendre leur identité.*

## Remerciements

Je me suis imaginé bien des choses il y a deux ans, lorsque j'ai pris la décision d'intégrer ce programme de maîtrise, mais ce que je n'aurais absolument jamais envisagé, c'est que la grande majorité de mon parcours aux études supérieures se déroulerait durant une pandémie.

J'aimerais prendre le temps de souligner les efforts que plusieurs ont fait pour briser cette distance qui s'est installée malgré nous, et de les remercier de tout cœur.

Merci, d'abord, à Louis, sans qui ce mémoire ne serait même pas la moitié de ce qu'il est. Ta présence constante est source de réconfort indescriptible. Merci de m'accompagner, toujours. Et merci aussi de comprendre – ou d'essayer de comprendre – quand j'essaie de t'expliquer une réflexion obscure à propos du dernier *visual novel* auquel j'ai joué.

Ils ne savent pas lire à ma connaissance, mais merci à mes deux adorables oiseaux Shady et Brendon, qui savent me motiver à me lever et à faire de mon mieux même durant les jours les plus sombres.

Merci à ma mère Lucie et à ma sœur Èvelyne, dont le courage et la force m'inspirent toujours.

Merci à Gab, dont les *livestreams* étaient une immense source de réconfort durant les mois d'isolation les plus durs, même si je n'étais pas le spectateur·rice le plus constant·e. Merci pour ton amitié et ton humour toujours plein d'esprit. Et aussi de m'avoir laissé·e spammer « Glory to mankind » dans ton *chat* chaque fois que 2B Taro faisait de quoi.

Merci à Noémy, ma psychoéducatrice, dont l'accompagnement est infiniment précieux pour moi. Grâce à toi, je n'aurai plus jamais à craindre le nettoyage de mon *blender*.

Merci à Kevser, qui a su me motiver à retourner sur le campus de l'université pour y travailler. On s'est rencontré·e·s plutôt récemment, mais c'est un véritable plaisir d'échanger des idées avec toi, que ce soit sur les jeux vidéo ou sur la vie. Et si on n'est toujours pas allé·e·s au karaoké au moment où tu lis ce mémoire... Allons-y bientôt !

Merci à Laurie, pour ton mémoire génial, et aussi pour ton ouverture et ta gentillesse. On a travaillé sur plusieurs projets ensemble dans les deux dernières années, et j'ai beaucoup appris de toi. Il faut VRAIMENT qu'on s'organise de quoi !

Merci à Samuel, qui a su m'encourager à plusieurs reprises, en plus de m'aider à développer ma pensée. Sans compter le cercle de lecture Pika-Pi ! C'était un véritable plaisir d'y participer.

Merci également à Dany, Pascale et tou-te-s les membres du Collectif XP. On ne s'est pas vu-e-s bien souvent, pandémie oblige, mais c'était vraiment une source de fierté pour moi d'avoir l'occasion d'en apprendre sur vos différents projets, et de bénéficier de vos réflexions.

Je tiens à remercier mille fois plutôt qu'une mon directeur, Carl Therrien. Même si le nombre de fois où nous nous sommes vu-e-s en personne se compte sur les doigts d'une main, tu as su me soutenir, me guider et m'offrir des opportunités que je n'aurais jamais imaginé avoir. Je ne sais plus à combien de reprises j'ai répété à qui voulait bien l'entendre à quel point j'avais de la chance de t'avoir pour mentor. Merci pour ta compréhension et ton ouverture.

Finalement, merci au jury de mon mémoire, composé de Joëlle Rouleau et de Jonathan Lessard. C'est un immense honneur de bénéficier de votre expertise pour la rétroaction de ce mémoire.

## Introduction

Je devais être âgé·e de 15 ou 16 ans lorsque j'ai découvert un jeu Flash auquel je pouvais jouer sur mon navigateur Web, et qui se présentait comme étant à la fois un simulateur de cuisine (*cooking simulator*) et un simulateur de drague (*dating simulator*). Ayant passé de nombreuses heures de mon enfance sur le jeu *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* (Tose Co., 2003), l'idée d'ajouter des mécaniques en lien avec la romance à un jeu vidéo ne me semblait pas particulièrement étrange. Comme il était facile d'accès, j'ai envoyé le lien à mes amies, et nous avons tout·e·s entamé une partie le soir même, chacun·e de notre côté. La dimension largement textuelle du jeu était bien loin de nous décourager, puisque nous étions tou·te·s d'avidés lecteur·rice·s.

Le lendemain matin, alors que nous discutons du jeu, nous avons réalisé qu'aucun·e d'entre nous n'avait eu la même expérience. Nos choix disparates, faits dans les premières minutes du jeu, nous avaient engagé·e·s sur des voies différentes. Pour reformuler en employant le vocabulaire que la communauté de joueur·se·s de *visual novels* utilise : sans le savoir, nous avons tout·e·s emprunté des « routes » différentes, et, par conséquent, le récit qui nous avait été dévoilé n'était pas le même. À force d'échanger, nous avons compris que chacun·e d'entre nous détenait une pièce du casse-tête que représentait l'histoire du jeu. En choisissant (inconsciemment) qui draguer, nous avons également dévoilé une partie de l'intrigue sous-jacente.

Dans les jours qui ont suivi, nous avons chacun·e travaillé sur notre « part » du récit, progressant à travers le jeu en continuant sur le chemin que nous avons malencontreusement emprunté. S'ensuivait le lendemain une séance de discussion où chacun·e rapportait aux autres les informations amassées en lien avec l'intrigue. Ma curiosité n'étant pas rassasiée par ces bribes d'informations, j'en suis éventuellement venu·e à explorer le jeu en entier par moi-même, déterminant, à l'aide des indices fournis par mes amies et de bien des essais, comment draguer un personnage non-joueur plutôt qu'un autre et, ainsi, emprunter sa route. Lorsqu'une des amies avec qui j'avais joué à ce premier *visual novel* m'en a recommandé d'autres, je les ai approchés

avec l'attente d'une expérience similaire, et la compréhension que pour avoir accès au récit dans son entièreté, je devrais draguer l'entièreté des personnages non-joueurs. Si certains *visual novels* n'avaient véritablement rien à offrir de ce côté, la plupart récompensaient ce type d'effort de ma part.

Dans les dernières années, certains jeux ayant joui d'une popularité notable ont mis de l'avant une structure où faire plusieurs parties aux choix disparates est fortement encouragé, voire obligatoire, tels qu'*Undertale* (Toby Fox, 2015), avec ses routes neutre, pacifique et génocide (*Neutral, Pacific, Genocide*) ou encore *NieR : Automata* (Platinum Games, 2017) et ses fins A, B, C, D et E (accessibles uniquement dans cet ordre, sauf pour C et D, qui peuvent être interchangeables). Ces jeux ne sont certainement pas les premiers à mettre de l'avant une telle jouabilité, mais ils en soulignent tout de même la rareté – *NieR : Automata* est même doté d'un avertissement à la fin de sa fin A, afin d'encourager les joueur·se·s à relancer une partie. Plus récent encore, le jeu *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018), dont le penchant assurément cinématographique semble le différencier grandement du genre profondément textuel qu'est le *visual novel*, emploie une carte des possibilités (*flowchart*) à la fois pour montrer aux joueur·se·s les possibilités qu'ils ont ratées, et pour les encourager à les explorer lors de futures parties.

Malgré cela, en-dehors des communautés de fans, la pratique de parcourir toutes les possibilités narratives d'un *visual novel* semble peu documentée, menant à des analyses qui ne reflètent pas toujours la façon dont ces communautés approchent ces jeux. Lamerichs (2014) et Champlin (2014) soulignent respectivement l'existence d'une fin cachée et de mauvaises fins dans les jeux qu'ils analysent, soit *Hatoful Boyfriend* (Hato-King et Mediatonic, 2011) et *Katawa Shoujo* (Four Leaf Studios, 2012), mais sans en tirer de conclusion sur l'expérience que tend à proposer le genre dans son entièreté. Comment faire sens de ce genre vidéoludique aux multiples noms – *visual novel*, roman vidéoludique, *novel gēmu*, *dating simulator*, jeu *bishoujo*, jeu *otome* – relativement inconnu en Occident ? Qu'est-ce qui explique ce réflexe d'exploration entière et complète des possibilités narratives chez les joueur·se·s du *visual novel* ? Quel est l'effet de cette exploration sur une expérience si manifestement axée sur le dialogue, à la fois interne et avec ces personnages non-joueurs aux portraits riches et expressifs ? Cette exploration est-elle facilitée,

voire encensée par ces jeux, ou s'agit-il d'un réflexe de complétion semblable à l'accomplissement d'exploits (*achievements*) ?

Face à ces questionnements, ce mémoire propose une exploration du *visual novel*, dont l'organisation est justifiée par les hypothèses suivantes : ce genre vidéoludique est profondément ancré dans la culture d'animation et de manga japonaise, y compris le corpus produit dans d'autres pays, et cette caractéristique, de même que son public-cible (souvent explicitement identifié), influencent de façon majeure l'expérience proposée. Autrement formulé, sa représentation du rapport à l'autre (amoureux ou non) est indissociable du contexte culturel duquel le *visual novel* est issu. La mécanique de choix, plutôt que de représenter un outil d'expression de soi ou de construction d'un personnage, ou une façon de résoudre une énigme ou un défi, serait un outil navigationnel qui permet aux joueur·se·s de découvrir plusieurs facettes des personnages non-joueurs, renforçant leur crédibilité, et, par le fait même, l'attachement que les joueur·se·s développent envers elleux. Afin d'encourager cette exploration entière et complète du labyrinthe que représentent les possibilités narratives d'un jeu, le *visual novel* emploierait plusieurs tactiques, allant de l'insertion d'un récit global n'étant compris dans son entièreté que lorsque tous les embranchements narratifs ont été parcourus à un très grand nombre d'espaces de sauvegarde, invitant les joueur·se·s à enregistrer leur partie à chaque choix.

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

À travers des analyses de jeux et de leur structure, ce mémoire cherchera à identifier le type d'interactivité proposé par le *visual novel*, et à démontrer le type d'engagement que les joueur·se·s tendent à développer par conséquent. L'objectif est d'apporter à la recherche existante un angle nouveau à l'aide de concepts issus de la narratologie interactive. Le mémoire présentera donc deux chapitres théoriques, suivis d'un chapitre composé de trois cas à l'étude.

Le premier chapitre, « Le *visual novel* et son contexte culturel », cherchera à peindre un portrait de la place qu'occupe ce genre sous-étudié dans le corpus vidéoludique. Il s'agira, d'abord, d'explorer les nombreuses appellations employées pour le désigner, et de souligner la différence entre son identité au Japon, qui en est un grand producteur, et en Occident, où il gagne en popularité. Je me pencherai sur la façon dont les sous-catégories de certains *visual novels* – les

simulateurs de drague – sont établies, soit en fonction de l'identité de genre et de l'orientation sexuelle des présumé·e·s joueur·se·s. Par la suite, j'aborderai les conséquences que ce type d'approche a sur l'expérience proposée. J'emploierai ensuite des textes issus des études *otaku* (*otaku studies*) afin d'exposer l'influence massive de cette culture sur les *visual novel*. Mon cadre conceptuel s'articulera majoritairement autour de celui d'éléments *moe* (*moe elements*) développé par Azuma (2006). Finalement, je proposerai une analyse exploratoire comparative cherchant à identifier la façon dont certains concepts issus des études *otaku* se manifestent dans des simulateurs de drague visant des publics hétérosexuels et cisgenres, soit *World End Syndrome* (Toybox Inc., 2018) pour un public masculin et *Amnesia: Memories* (Design Factory Co. et Otomate, 2011) pour un public féminin. Je soulignerai les différences dans la façon dont les relations entre les personnages-joueurs et les personnages non-joueurs évoluent et, par conséquent, les choix que le·a joueur·se doit faire pour obtenir les meilleures fins.

Dans le deuxième chapitre, « Une jouabilité double », j'analyserai l'expérience particulière que proposent les *visual novels*, centrée sur l'exploration narrative. Je ferai usage de concepts de narratologie interactive développés par Ryan (2006), entre autres, pour articuler la façon dont ce genre vidéoludique facilite et encourage la pratique de passer d'un mode interne et ontologique, où le·a joueur·se ressent un arrimage avec son personnage-joueur et considère que ses choix ont un impact sur le monde-jeu, à un mode externe et exploratoire, où le·a joueur·se se détache du personnage-joueur, considérant plutôt sa pratique comme étant la navigation d'un labyrinthe dont iel doit découvrir toutes les possibilités. J'appliquerai ensuite cette conception d'une jouabilité « double » dans une nouvelle analyse exploratoire, cette fois du jeu indépendant *Lake of Voices* (GB Patch, 2018).

Finalement, le troisième chapitre, « Le *visual novel* et ses différentes itérations », se penchera sur trois cas à l'étude, soit *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015), *Hustle Cat* (Date Nighto, 2016), et *Gnosia* (Petit Depotto, 2021). Combinant les approches employées dans les analyses exploratoires des deux chapitres précédents, je tâcherai de dégager la façon dont les éléments culturels et la jouabilité proposée (ou imposée) par ces jeux peut influencer l'expérience de le·a joueur·se, tout en soulignant les différences entre ces trois jeux issus de productions différentes et visant des publics bien distincts. L'objectif ne sera pas de

proposer une conception du *visual novel* pouvant s'appliquer à chacun des (nombreux) jeux listés comme faisant partie de ce corpus. Il s'agira plutôt de relever la singularité de ce genre vidéoludique si profondément axé à la fois sur le personnage non-joueur et sur un labyrinthe de choix dont l'exploration tend à être récompensée.

Il est important de préciser que bien que l'identité de genre et l'orientation sexuelle du public-cible ne puisse être ignorée dans une exploration globale du *visual novel*, ses sous-catégories étant définies ainsi, ce mémoire n'emploiera pas d'outils conceptuels issus des études queer. Il n'emploiera également pas d'outils issus de l'étude de la jouabilité. La raison de ces deux écarts importants (qui sont assurément de riches perspectives de recherches futures) provient de ma volonté de présenter une perspective globale de ce genre vidéoludique.

Puisque plusieurs jeux du corpus ayant joui d'une popularité notoire, tant au Japon qu'en Occident, ne sont pas des jeux de nature romantique, il me semblait prioritaire de souligner leur existence et de les incorporer dans mon analyse. L'espoir est ainsi de nuancer la réputation massive du *visual novel* comme simulateur de drague (bien qu'il reste que la majorité du corpus soit de cette nature), et de chercher à découvrir si d'autres similarités que l'identité esthétique unissent ces différents jeux. Ainsi, mon mémoire n'a pas pour noyau les variations d'identité de genre des personnages-joueurs et non-joueurs, et leur effet sur l'expérience proposée par ces jeux. Il préfère voir en quoi cette dernière, que les jeux soient de nature romantique ou non, est similaire.

Dans la même perspective, les concepts issus de la narratologie interactive, notamment ceux de Ryan (2006) et de Moran (2014), se sont avérés très riches pour décrire l'expérience proposée par le *visual novel*, largement basée sur la prose (dans la majorité des cas). Bien qu'il aurait été intéressant de se tourner vers les études de la jouabilité pour analyser ce genre vidéoludique, l'exercice de ce mémoire me force à faire des choix, et il est rapidement devenu pour moi manifeste que le *visual novel* tend à désobéir à certaines conventions associées au jeu vidéo considéré plus classique. Dans le troisième chapitre de ce mémoire, je tâcherai de souligner en quoi les cas à l'étude que j'ai choisis désobéissent à certaines règles, par exemple, à la notion d'énigme ou de casse-tête (*puzzle*) à résoudre, en ne donnant que peu (voire pas) d'indices

indiquant quel choix mène à une fin désirée. Devant cette contradiction manifeste - un jeu auquel les joueur·se·s jouent sans indices, et durant lequel iels doivent tout de même trouver la « bonne » voie - il me semblait prioritaire d'employer des concepts qui se centralisent plutôt sur l'arborescence de choix proposée, et la façon dont les joueur·se·s sont invité·e·s à la parcourir.

Bien sûr, cette visée présente plusieurs défis, qui seront abordés au cours des chapitres à suivre. Une première difficulté servira de dernière partie à cette introduction : la difficulté de définir ce qu'est exactement un *visual novel*.

## **Définition du *visual novel***

Comment déterminer ce qu'est un *visual novel* ? La question est épineuse. Les nombreuses appellations et sous-catégories du genre peuvent servir d'indice, mais cette question sera surtout abordée dans le premier chapitre. L'objectif est plutôt de souligner ce qui, dans le cadre de ce mémoire, sera considéré comme étant un *visual novel* en tant que tel. Lebowitz et Klug (2011) proposent la définition suivante :

So what exactly is a visual novel game anyway? (...) The story is told through large blocks of text, generally written in a first-person perspective from the main character's point of view. However, unlike e-books, visual novels contain background images that change based on the hero's current location and facial and/or full-body portraits of any character or characters he's talking to. The artwork usually isn't animated, but each character has enough poses that he or she still appears to be reacting accurately to the situation. The text and visuals are further complemented by a full set of sound effects and background music and, in some games, voice acting. This turns what would be an e-book of sorts into a full audiovisual experience – hence the term “visual novel.”

But where does the game part come in? Visual novels (with a few rare exceptions such as *Higurashi: When They Cry* [07th Expansion, 2002]) use branching path stories. On the surface, they're fairly similar to those found in Choose Your Own Adventure books. (193-194)

Cette explication comporte déjà de nombreuses nuances, qui sont nécessaires, puisque plusieurs jeux classés comme faisant partie du genre sur des plateformes officielles (telles que Steam) ou

des bases de données élaborées par des fans (telles que The Visual Novel Database<sup>1</sup>) dérogent à certaines de ces règles. Le simulateur de drague gai *Coming Out On Top* (Obscurasoft, 2014) est rédigé à la deuxième personne du singulier, tandis que le jeu *World End Syndrome*, analysé plus loin dans ce mémoire, incorpore de l'animation à la fois dans ses arrière-plans et dans les portraits des personnages, tels que le clignement des yeux ou le mouvement de la bouche. L'étrange jeu *bishoujo School Days* (Overflow, guzware et Regista, 2005), très connu pour certaines de ses fins violentes et extrêmes, ne comporte pas de portraits et d'arrière-plans statiques, proposant plutôt une succession de films d'animation se mettant en pause lorsqu'il est temps pour le présumé joueur de faire un choix. Comme Lebowitz et Klug le soulignent, même l'élément de choix narratifs résultant en des embranchements similaires à ceux d'un livre dont vous êtes le héros – une similarité abordée dans le chapitre 2 de ce mémoire – ne sont pas garantis.

À l'opposé, certains jeux, tels que les séries *Fire Emblem* (Intelligent Systems, 1990-2022) et *Persona* (Atlus, 1996-2022), emploient ou ont déjà employé plusieurs éléments associés au *visual novel*, tels que les portraits et arrière-plans statiques, ou l'importance placée sur le développement des relations avec les personnages non-joueurs<sup>2</sup>. Pourtant, ni les plateformes de distribution, ni les joueur·se·s ne listent ces jeux comme faisant partie du genre.

À la lumière de ces différences manifestes, il est important de souligner que ce mémoire n'a pas la prétention de définir le *visual novel* en tant que catégorie aux critères précis et identifiés. Il semble que les distributeur·rice·s et les joueur·se·s soient satisfaits de considérer un jeu ne comportant que quelques éléments parmi ceux relevés plus haut comme un *visual novel*, et puisque ce mémoire vise à mettre en lumière la place qu'occupe le genre dans le corpus vidéoludique et sa jouabilité particulière, il adoptera une posture descriptive plutôt que prescriptive. Les exemples soulevés dans les différents chapitres sont donc tous étiquetés par leur(s) plateforme(s) de distribution comme étant des *visual novels*, ou apparaîtront dans des recherches employant ces termes.

---

<sup>1</sup> <https://vndb.org/>

<sup>2</sup> Hutchinson (2019) va jusqu'à appeler appeler le *visual novel* et le simulateur de drague des « cousins » de la série *Persona*.

# Chapitre 1 – Le *visual novel* et son contexte culturel

Le *visual novel* demeure un genre peu étudié, surtout lorsque l'on prend en compte la quantité de jeux identifiés comme tels. Therrien (2019) le souligne : lors de la publication de son ouvrage, *The Visual Novel Database* liste 24 000 *visual novels* (153). Au moment où je remets ce mémoire, ce nombre est à plus de 37 000. Cette augmentation fulgurante démontre certainement la grande production de ces jeux, qui demeurent peu coûteux à réaliser. Elle souligne également l'importance de s'intéresser à ce genre bien particulier et trop souvent oublié.

Dans ce premier chapitre, je noterai d'abord l'ambiguïté présente dans l'appellation « visual novel » elle-même, ainsi que les autres noms par lesquels on désigne ce genre vidéoludique. Par la suite, je me pencherai plus spécifiquement sur le simulateur de drague et les différents sous-genres qui lui sont associés (*bishoujo*, *otome*, *queer*). Je m'intéresserai au lien entre le *visual novel* et la culture *otaku*, me basant entre autres sur les recherches de Steinberg (2012), d'Itō (2005), de Blom (2020), d'Azuma (2009) et de Galbraith (2021), pour finalement passer à son rapport à l'arborescence de choix associée à l'hypertexte, ou encore au livre-dont-vous-êtes-le-héros.

## 1.1 Un genre à plusieurs noms

Dans son ouvrage sur la PC Engine, Therrien emploie plusieurs noms pour désigner la « famille » du genre que j'appelle dans ce mémoire le *visual novel*, soit « digital comics » (ou *digicoms*), ou encore « CD-ROMantics », désignant spécifiquement les jeux à contenu romantique. Concernant l'appellation « visual novel », il remarque que « (...) the generic marker became more common around 1996, thanks to the “Visual Novel Series” from Leaf (such as *Shizuku*) » (111). Or, Ross Dionne (2020) souligne que « ce terme [visual novel] n'est pas reconnu en tant qu'ensemble au Japon. » (11). Elle met plutôt de l'avant le terme « novel gēmu », désignant « un ensemble de jeux partageant une mécanique centrale, le système du 'roman

interactif', proposant une expérience similaire aux 'livres dont vous êtes le héros<sup>3</sup>' » (11). Ce genre comprendrait les « ren'ai-sim gēmu », ces jeux à contenu romantique souvent centré sur la mécanique de la séduction, déclinés en plusieurs sous-genres, tels que « bishoujo gēmu » (visant un public masculin et hétérosexuel) et « otome gēmu » (visant un public féminin et hétérosexuel). Ces différents sous-genres sont révélateurs d'une tendance à renforcer l'identité de genre à la fois des personnages-joueurs et des personnages non-joueurs (et les stéréotypes y étant associés) dans ces jeux. J'aborderai cette tendance dans le prochain sous-point. Ross Dionne remarque également que certains *visual novels*, particulièrement ceux qui ne peuvent pas être considérés comme des « ren'ai-sim gēmu », sont souvent simplement désignés comme étant des jeux d'aventure au Japon. Le fait que l'appellation *visual novel* soit relativement absente de la culture vidéoludique nipponne suggère que le nom aurait surtout gagné en popularité en Occident. Si je cherche le jeu *Zero Escape: The Nonary Games* (Chunsoft, Regista et Spike Chunsoft, 2009) sur Steam, les étiquettes (*tags*) les plus souvent employées par les joueur·euse·s incluent « roman graphique » (ce qui semble être la façon dont Steam traduit le terme *visual novel*, employé dans la version anglaise de la plateforme), « riche en récits », « casse-tête », « choix multiples », « fins multiples », « aventure » et « pointer et cliquer ». Quand je cherche un jeu à contenu romantique comme *Clannad* (Key, 2004), les étiquettes « roman graphique », « riche en récits » et « fins multiples » se retrouvent également en tête de liste. La tendance est la même sur la plateforme de jeux indépendants Itch.io. En Occident, « visual novel » semble être le terme le plus utilisé pour désigner le genre.

Certain·e·s chercheur·euse·s parlent plutôt de « dating simulator », parfois réduit à « dating sim » (Arsenault, 2008 ; Brathwaite, 2007 ; Galbraith, 2021), faisant écho au « ren'ai-sim gēmu » soulevé par Ross Dionne. Dans l'optique de ce mémoire, toutefois, désigner l'entièreté du genre comme étant des « simulateurs de drague » en vient à exclure certains jeux pourtant importants qui ne contiennent pas ou peu de romance, ou encore dont les choix ne sont pas centrés sur le fait de développer une relation avec un personnage non-joueur, notamment *Zero Escape*, mentionné plus tôt, ou encore la série *Danganronpa* (Spike et Spike Chunsoft, 2010-

---

<sup>3</sup> La similitude entre les jeux dits *visual novels* et le livre dont vous êtes le héros, ou livre-jeu, mentionnée par plusieurs chercheur·se·s, sera abordée plus loin dans ce chapitre, à travers l'article de Moran (2018).

2017). Il serait peut-être tentant de considérer que ces derniers se rapprochent plutôt du jeu d'aventure, comme ils sont désignés au Japon selon Ross Dionne. Toutefois, la conception du genre que je veux proposer s'applique autant aux simulateurs de drague qu'à ces autres jeux où le contenu romantique n'est pas central. Ainsi, je désire un terme qui puisse tous les englober.

J'ai donc choisi de garder l'appellation « visual novel », même en sachant qu'elle est peu (voire pas du tout) utilisée au Japon. Il s'agit d'un compromis, mais qui me permet de présenter le genre de façon plus englobante et de soulever certains éléments communs à une grande partie de ces jeux. Cela révèle également certaines des limites de ma recherche : ne comprenant pas le japonais, je me suis limité-e au corpus traduit en anglais.

Néanmoins, ce survol des différentes appellations du genre est révélateur d'une tendance marquée : à l'exception des jeux qui ne comprennent aucune romance, dont la désignation est plus floue, les sous-catégories de *visual novel* les plus courantes sont différenciées par leur public-cible – et plus précisément de l'identité de genre dudit public. Par conséquent, le *visual novel* se prête fort bien à des analyses issues des études (de l'identité) des genres (*gender studies*), qui seront citées dans le prochain sous-point.

## 1.2 Un genre aux publics-cibles définis

Dans le vaste corpus de simulateurs de drague, la majorité sont des « bishoujo gēmu », que j'appellerai dorénavant dans ce mémoire des jeux *bishoujo*<sup>4</sup>. Il s'agit de jeux où le joueur·se incarne un personnage masculin, cisgenre et hétérosexuel, et doit former une ou des relations amoureuses avec des personnages féminins et cisgenres, comme le font les jeux japonais *Tokimeki Memorial* (Konami et KCET, 1994), *Fate/Stay Night* (TYPE-MOON, 2004) et *Clannad*, mentionné plus tôt. Des exemples de jeux produits ailleurs employant également cette formule incluent notamment *Katana Shoujo* et *Doki Doki Literature Club!*<sup>5</sup> (Team Salvato, 2017). Plusieurs, dont Azuma (2009) et Greenwood (2014) soulignent la façon dont les jeux *bishoujo* tendent à

---

<sup>4</sup> Il est à noter qu'il n'y a aucune différence entre « bishoujo » et « bishōjo ». Ce sont deux façons d'écrire le même terme.

<sup>5</sup> À bien des égards, *Doki Doki Literature Club!* déconstruit les codes du jeu *bishoujo* plutôt que de les respecter. Il reste toutefois que c'est de cette enveloppe dont le jeu se sert pour surprendre ses joueur·se-s et leur offrir par la suite une expérience plutôt centrée sur l'horreur.

réduire les personnages féminins à une série de codes. Greenwood, notamment, explique qu'à certains égards, ces personnages sont soumis au *male gaze* de Mulvey (1989). Cette dernière le définit comme suit :

In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its phantasy on to the female form which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-be-looked-at-ness. (19)

Les deux chercheurs insistent sur l'émotivité associée à l'expérience de jouer à un jeu *bishoujo* et sur l'attachement que les présumés joueurs développent, contrant ainsi au moins en partie les accusations d'objectification des personnages féminins auxquelles ces jeux font parfois face. Il reste toutefois que ces derniers tendent à renforcer les stéréotypes associés à l'identité de genre, tant masculins que féminins, et les dynamiques qui y sont associées.

La même tendance se retrouve dans le pendant féminin des jeux *bishoujo*, soit les « otome gēmu », que j'appellerai dorénavant dans ce mémoire les jeux *otome*. Ceux-ci visent plutôt un public féminin, cisgenre et hétérosexuel, lui proposant un panel<sup>6</sup> de personnages non-joueurs masculins avec lesquels développer une relation amoureuse, comme le font les jeux japonais *Amnesia: Memories*, *Diabolik Lovers: Haunted Dark Bridal* (Otomate et Rejet, 2012) et *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~* (Design Factory et Otomate, 2015), ainsi que des jeux occidentaux comme *Cinderella Phenomenon* (Dicesuki, 2017) ou *Reverie: Ebon Light* (Underbliss, 2019). Richards (2015) et Ross Dionne (2020) analysent toutes deux la façon dont de nombreux jeux *otome* encouragent la présumée joueuse à performer un idéal de féminité afin de gagner l'amour des personnages non-joueurs, tandis que Cosmos (2017) explore la présence de tabous dans ces jeux, notamment la violence qu'exercent certains personnages non-joueurs envers celle que les présumées joueuses incarnent. Ainsi, le jeu *otome*, tout comme le jeu *bishoujo*, tend à présenter des personnages non-joueurs au comportement qui renforce les stéréotypes de l'identité de

---

<sup>6</sup> Dans le jargon populaire des *otakus* et des joueur-se-s de *visual novels*, le groupe de personnages non-joueurs que l'on peut draguer est parfois désigné sous l'appellation « harem ». Je préférerai à ce terme celui de « panel ».

genre qui leur sont associés, encourageant les joueur·se à performer ces mêmes attentes afin de gagner leur affection.

Toutefois, il existe également un corpus de simulateurs de drague qui visent plutôt un public *queer* ou LGBTQ2S+. Alexander (2013) souligne que la plus grande accessibilité d'outils de développement vidéoludique plus faciles à prendre en main, dont Ren'py, pourrait expliquer au moins en partie ce phénomène :

Development tools used to represent a significant barrier to entry. (...) But game tools have been quietly skewing closer to Web development tools, becoming easier to use. Tools with pricey licenses are getting dislodged by tools with lower barriers to entry, like Unity, GameMaker, RPG Maker, the visual novel generator Ren'Py, and a flexible, free interactive text tool called Twine.

This mass democracy of tools has meant that women, gender-queers, minorities, outsider artists, and a broad, brand-new wave of individual creators who haven't necessarily grown up on the insular vocabulary of "video gaming" have been drawn to experimenting with games, digital play, and interactive entertainment. (60)

Ainsi, les *visual novels* dits *queer* ou LGBTQ2S+ sont souvent produits par des développeur·se·s indépendant·e·s, et publiés sur des plateformes telles que Itch.io (bien que certains se retrouvent sur Steam également). La grande majorité est donc disponible sur PC, mais il est parfois possible de les découvrir sous la forme d'applications Android ou iOS. Bien que ces jeux soient globalement beaucoup moins nombreux que les jeux *bishoujo*, il est important de les mentionner. Des exemples incluent *Butterfly Soup* (Brianna Lei, 2017), *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (Game Grumps, 2017) et *When the Night Comes* (Lunaris Games, 2019). Salter, Blodgett & Sullivan (2018), et Kretzschmar & Salter (2020) analysent la façon dont certains *visual novels queer* sont transgressifs, renversant les attentes stéréotypées qui sont généralement omniprésentes dans le simulateur de drague, mais cette transgression serait parfois partielle, ou incomplète. Il reste que le fait qu'ils soient souvent publiés sur des plateformes de diffusion indépendantes leur permet de demeurer à l'écart des attentes implicites associées à l'industrie dite triple A, et, par conséquent, de ce qu'Ingraham et Saunders (2016) appellent l'imaginaire hétérosexuel (*heterosexual imaginary*).

Cette division des simulateurs de drague en sous-genre déterminés par leur public-cible peut sembler surprenante ou déroutante, mais elle devient plus compréhensible lorsque l'on prend en compte la façon dont ce critère transforme l'expérience de jeu proposée, de l'identité de genre des personnages non-joueurs aux réponses que le joueur·se devra fournir pour gagner le cœur de sa « flamme ». Néanmoins, la formule de base (le personnage-joueur se fait offrir un panel de personnages non-joueurs parmi lesquels choisir un·e amoureux·se) demeure généralement la même. Bien que ce soit sur les éléments communs entre les différentes catégories de *visual novel* que je me centre dans mon mémoire, il reste que mon corpus tente de rendre compte de la grande variété d'expériences proposées par le simulateur de drague, de même que le *visual novel* en général. Ainsi, le caractère transgressif de certains jeux *queer* ou LGBTQ2S+ est la raison pour laquelle je désirais en inclure un dans mes cas à l'étude.

Le vocabulaire employé à travers ce mémoire en lien avec ces différents publics-cibles souligne une problématique de taille : bien qu'il soit indéniable que ces jeux soient conçus pour un public précis, ouvertement identifié, il reste que les joueur·se·s de ces différents jeux peuvent ne pas appartenir audit public, et être ce que Staiger (2000) appelle des spectateur·rice·s pervers·se·s (*perverse spectators*), précisant le concept comme suit :

By choosing the term “perversity,” I wish to highlight the willfulness of the spectator while also avoiding the implicit, but false, conjunction that doing something different is necessarily politically progressive. Such a conjunction often comes with the terms “resistant” or “insubordinate.” (...)

I do not think that these instances of deviance consist of anything more than spectators' finding their own pleasures, which might be explained by theories used by scholars of the Screen tradition or might find explanations in cognitive, social, or other sciences. (32)

Autrement dit, par exemple, bien que le jeu *bishoujo* suppose un public masculin, cisgenre et hétérosexuel, cela ne signifie pas que la totalité des joueur·se·s appartiennent à cette catégorie. Les joueur·se·s homosexuel·le·s ou transgenres, par exemple, pourraient très certainement prendre plaisir à jouer à des jeux dont le public-cible est cisgenre. Certains éléments soulevés dans ce mémoire, notamment la présence, dans plusieurs *visual novels*, d'un récit principal disséminé dans les différents embranchements narratifs, ou encore l'existence d'une

vraie fin détachée des relations romantiques proposées, mènent à supposer que la notion d'orientation sexuelle correspondante (à savoir qu'il faudrait être attiré par les femmes pour prendre plaisir à jouer à un simulateur de drague centré sur elles, et vice-versa) pourrait être complètement accessoire pour certain·e·s joueur·se·s.

Ce mémoire reconnaît l'existence de ce public « pervers » (dont je fais moi-même partie, n'étant pas un homme ou une femme cisgenre et prenant tout de même plaisir à jouer à des jeux *bishoujo* et *otome*), et s'applique à établir que l'identité de genre et l'orientation sexuelle des joueur·se·s sont « présumées » plutôt que « prescrites », ou « établies ». L'exploration de ces publics qui trouvent leur propre façon de prendre plaisir à jouer, indépendamment de ce que le genre présume, serait indéniablement un sujet de recherche aux possibilités riches et multiples. Le choix de ne pas prendre cette voie est justifié par le peu de recherche existante sur le *visual novel* en tant que tel. L'exercice de ce mémoire est de refléter la complexité de l'engagement des joueur·se·s de *visual novels* dans l'exploration d'arborescences de choix complexes, ce qui ne me permet pas d'approfondir le sujet des joueur·se·s qui échappent aux « critères » des publics-cibles des différentes sous-catégories abordées.

Si on s'éloigne du simulateur de drague, la situation devient encore plus floue. Des jeux tels que *Lake of Voices*, *Gnosia* et *Zero Escape: The Nonary Games*, mentionnés plus tôt, présentent des récits plus complexes, détachés du seul objectif de séduire des personnages non-joueurs. Pourtant, le système de routes<sup>7</sup> associées à des personnages non-joueurs demeure souvent employé, comme c'est le cas dans *Lake of Voices*. On demeure tout de même dans l'exploration d'une certaine arborescence narrative : il est possible de faire de mauvais choix qui mènent soit à l'échec, soit à une boucle narrative qui se répète, et dont on ne peut sortir qu'en trouvant le bon choix à faire.

---

<sup>7</sup> Les « routes » seront abordées de façon plus détaillée dans le deuxième chapitre de ce mémoire. Généralement, un simulateur de drague proposera un embranchement narrative distinct pour chaque personnage non-joueur avec qui il est possible de développer une relation romantique. Dans la communauté des fans, ces embranchements distincts sont communément appelés des « routes » : un·e joueur·se cherchera à emprunter « la route de [personnage non-joueur] ».

Malgré leur disparité apparente, ces différents sous-genres de *visual novels* tendent à employer des formules similaires en ce qui a trait à la représentation de ses personnages non-joueurs, de même qu'au rapport à l'embranchement narratif. Avant d'aborder ces deux idées, toutefois, il faut s'attarder à un élément important du *visual novel* : son rapport avec la culture du manga et des séries d'animation japonaises.

### **1.3 Un genre *otaku***

Les techniques de dessin qui tendent à être utilisées dans les *visual novels*, qu'ils soient japonais ou non, trahissent son lien de parenté avec la culture du manga et de l'animation japonaise, mais leur ressemblance va au-delà d'une apparence commune. Ce sous-point ira donc puiser dans les études *otaku* (*otaku studies*) des concepts qui seront cruciaux pour articuler la façon dont le *visual novel* invite ses joueur-se-s à faire appel à des attentes associées à cette culture.

#### **1.3.1 Centralisation sur le personnage : le *media mix* japonais**

Le *visual novel* peut parfois s'inscrire dans la continuité de ce que Jenkins (2006) appelle la narration transmédiatique (*transmedial storytelling*), ou le « *media mix* », soit une « *media convergence, integrating multiple texts to create a narrative so large that it cannot be contained within a single medium* » (95). Son exemple principal est celui de la série *The Matrix* (The Wachowskis, 1999), qui, entre ses films, ses séries animées, ses jeux vidéo et autres, en était devenue incroyablement complexe et, par conséquent, difficile à comprendre, puisqu'il fallait avoir été exposé à chaque œuvre pour suivre la trame narrative.

Steinberg (2012) soulève l'idée d'un *media mix* japonais, qui, selon lui, est centré sur le personnage plutôt que sur la progression narrative ou l'approfondissement d'un univers fictif. Si *The Matrix* ajoutait toujours de nouveaux pans à sa trame narrative, le *media mix* japonais, lui, détache ses personnages du récit originel, les reprenant dans différentes œuvres qui les placent dans des contextes similaires ou non. La notion de continuité est abandonnée, au profit d'un personnage composé d'un kaléidoscope d'incarnations différentes, qui contribuent à enrichir

l'attachement des spectateur·rice·s. Les personnages acquièrent une identité double, mieux définie par Itō (2005) et reprise par Blom (2020) : ils sont à la fois *kyara* et *kyarakutā* :

The *kyara* is the symbolic body, that is, the visual representation of a body but not yet a character (Itō 2005, 116). Using Ōtsuka's [1989, 2010] idea that the character has to be akin to a real person (Itō 2005, 130), the *kyarakutā* is what Itō considers to be a *dramatis persona* (*tōjō jinbutsu*) that gives the impression that it is a human-like figure and therefore mortal, whereas a *kyara* is not (Itō 2005, 120). (Blom, 205-206)

C'est cette opposition entre *kyara* et *kyarakutā*, et le personnage comme élément central à transposer, qui se manifeste souvent dans le *visual novel*. Plusieurs simulateurs de drague sont adaptés en série animée, ou encore proposent des œuvres médiatiques additionnelles tels que des « drama CDs », qui peuvent présenter des scénarios alternatifs. Dans ce contenu ajouté, c'est le *kyara* de ces personnages que les fans recherchent : une transposition en série animée d'un jeu à l'arborescence aussi foisonnante et complexe que celle d'un simulateur de drague implique plus souvent qu'autrement des changements au récit original, ou encore l'élimination complète de certaines routes au profit de d'autres. La Kurisu Makise du *visual novel Steins; Gate* (Mages. Game & Nitro Plus, 2010) n'a pas vécu exactement les mêmes péripéties que celle de la série animée du même nom (White Fox, 2011), et, par conséquent, il s'agit de deux *kyarakutā* différents, unis sous un même *kyara*. La version du personnage d'Ukyo du « drama CD » *Galactic Detective Ukyo (Part 1)*, un détective qui mène différentes enquêtes, a un emploi complètement différent de celui du Ukyo du *visual novel Amnesia: Memories*, qui est photographe. Ces deux *kyarakutā* sont si différents que certain·e·s pourraient se demander pourquoi ils portent le même nom et ont une apparence similaire, et pourquoi une présumée joueuse ayant développé un attachement envers le Ukyo qu'elle a découvert dans le *visual novel* serait intéressée par du contenu qui ignore totalement certains aspects établis de son personnage. Cela serait dû à cette recherche du *kyara* : tant que les éléments (apparence, personnalité, etc.) déterminés comme faisant partie du *kyara* de Ukyo sont respectés, toutes ses itérations, aussi loufoques ou surprenantes soient-elles, sont considérées comme faisant partie de son écosystème, de son « media mix ». En un sens, l'un et l'autre se nourrissent : le *kyara* de Ukyo est en partie définit et renforcé par chacun de ses *kyarakutā*. En comparant le Ukyo du *visual novel* avec celui du « drama

CD », il apparaît que le fait qu'il soit photographe n'est pas nécessairement considéré comme faisant partie de son *kyara*.

### 1.3.2 Construction du personnage : les éléments *moe*

Azuma (2009) et Galbraith (2021) vont encore plus loin en notant qu'un élément commun aux *visual novels*, aux mangas et aux séries d'animation japonaises est l'emploi du *moe*, défini par Galbraith comme étant « an affective response to fictional characters » (8), et par Bruno (2017) comme étant « a feeling of enthusiasm that is felt towards imaginary characters » (95). Azuma, pour sa part, emploie plutôt le terme *chara-moe*, ou « the various traits related to manga and anime characters and defined as desirable by otaku<sup>8</sup> » (22), duquel il développera le concept de *moe-elements*, que j'appellerai dorénavant « élément *moe* » :

I will not describe the characteristics of each element here, but note that each element, with its own origins and background, constitutes a category that has been developed in order to stimulate the interest of the consumers. It is not a simple fetish object, but a sign that emerged through market principles. (...) From this point on, let us call these elements, developed to effectively stimulate the *moe* of the consumers, "moe-elements" (*moe yōso*). Most of the *moe-elements* are visual, but there are other kinds of *moe-elements*, such as a particular way of speaking, settings, stereotypical narrative development, and the specific curves of a figurine. (42)

Ainsi, un exemple qu'il propose est celui de Rei Ayanami, de la très populaire série animée japonaise *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno, 1995) :

The emergence of Ayanami Rei did not influence many authors so much as change the rules of the *moe-elements* sustaining otaku culture. As a result, even those authors who were not deliberately thinking of *Evangelion* unconsciously began to produce characters closely resembling Rei, using newly registered *moe-elements* (quiet personality, blue hair, white skin, mysterious power). (51-52)

Cette « réserve » d'éléments *moe* devient en quelque sorte une base de données (*database*) qui, consciemment ou non, influence très fortement les *otakus*. Ces dernier·ère·s seraient des collectionneur·se·s d'éléments *moe* qui leur plaisent. Ainsi, au-delà de la transposition marquée

---

<sup>8</sup> Azuma définit « otaku » comme étant « a subculture that emerged in Japan in the 1970s and gave rise to a massive entertainment industry producing manga, anime, and video games » (vii). Il est à noter que pour lui, le visage de l'*otaku* est celui d'un homme hétérosexuel. Je crois toutefois que son concept d'éléments *moe* peut également s'appliquer aux personnages masculins dont l'objectif est de provoquer un sentiment similaire à celui de *moe* chez un public présumé féminin.

de certaines franchises, qui passeront volontiers du manga à la série d'animation, puis au *visual novel*, c'est la conception même de leurs univers que ces différents médiums se rejoignent. C'est particulièrement au niveau des personnages que les similarités sont observées : les *visual novels*, tout comme les mangas ou les séries d'animation japonaises, tendent, délibérément ou non, à reprendre ces éléments *moe* et à présenter un panel de personnages qui correspondent à différentes combinaisons « archivées » dans la base de données des *otakus*. À titre d'exemple, la liste d'éléments *moe* qu'Azuma propose pour Rei Ayanami s'applique presque entièrement au personnage de Maris Stella, du *visual novel Kara no Shoujo* (Innocent Grey, 2011) : bien que ses cheveux soient blonds plutôt que bleus et qu'elle ne soit pas dotée de pouvoirs magiques, sa voix douce, sa personnalité discrète, sa peau pâle et son aura mystérieuse rappellent sa prédécesseuse de 1995 (voir Figure 1).



Figure 1 : Image comparant Rei Ayanami (*Neon Genesis Evangelion*) et Maris Stella (*Kara no Shoujo*)

Cet emploi d'éléments de la base de données a une utilité supplémentaire dans le contexte d'un *visual novel*, particulièrement lorsqu'il s'agit d'un simulateur de drague : il permet de communiquer à la joueur-se des informations au sujet de chaque personnage dont le panel est composé. La plupart des simulateurs de drague ne comportent qu'un segment d'introduction plutôt court pour permettre à la joueur-euse de se familiariser avec les différents personnages, avant de devoir en choisir un à « courtiser » (et, par conséquent, s'engager sur sa route). L'apparence physique de ces personnages devient une façon de plus de communiquer des éléments de leur personnalité, mais également la façon dont leur route évoluera. Un-e joueur-se

familier·ère avec du contenu *otaku* est invité·e à appliquer les schèmes associés aux éléments *moe* afin de l'aider à faire son choix parmi les différents personnages présentés<sup>9</sup>. En guise d'exemple, un présumé joueur de *Katawa Shoujo* pourrait se fier aux éléments *moe* employés dans la conception de Hanako (cheveux noirs, yeux mauves, posture recroquevillée) pour déterminer qu'il s'agira probablement d'un personnage rebelle, ou encore timide, comme l'est Mio Akiyama, de la série animée *K-On!* (Naoko Yamada, 2009). Une courte conversation avec elle lors de l'introduction du jeu achèvera de cimenter ces attentes : Hanako est effectivement plus à l'aise avec les livres qu'avec les gens, et peine à adresser la parole au personnage-joueur. Ainsi, les éléments *moe* de Hanako attireraient certains des présumés joueurs, qui choisiraient par conséquent de s'engager sur sa route<sup>10</sup>.

Au-delà de cette base de données collective intériorisée par les *otakus*, Azuma (2009), Greenwood (2014) et Galbraith (2021) soulignent tous trois que le *visual novel*, comme beaucoup de mangas ou de séries d'animation japonaises, tend à se centrer sur le personnage non-joueur, plutôt que sur le récit présenté ou l'univers dans lequel les péripéties se déroulent. La recherche de « fragments », comme l'appelle Azuma, est le cœur de l'expérience proposée. Ainsi, le fait de « consommer » différents types de médias (séries animées, films, *visual novels*) qui présentent des récits similaires, mais pas nécessairement tous cohérents les uns avec les autres, ne serait pas perçu comme une dissonance, mais plutôt comme l'acquisition de nouvelles facettes des

---

<sup>9</sup> La créateur·rice du jeu *Tailor Tales* (Celianna, 2021), toujours en développement, a interrogé 800 joueur·se de jeux *otome* venant principalement d'Amérique du Nord, d'Europe et d'Asie dans un sondage, leur demandant notamment quel trait de personnalité ils préféreraient chez les personnages non-joueurs à séduire. Parmi les choix de réponse, plusieurs ont coché des combinaisons d'éléments *moe* très connues des *otakus*, au point où elles ont leur propre nom, tels que *tsundere* (59,4%), soit un personnage qui alterne entre une attitude conflictuelle et de courts moments de douceur ou de timidité, *yandere* (29,7%), soit un personnage dont l'affection ou l'amour pour le personnage principal le mène à poser des gestes jugés extrêmes ou fous (et souvent violents), et *kuudere* (63%), un personnage à l'attitude froide et distante qui dissimule parfois un intérieur plus chaleureux. Cela laisse à présumer une connaissance de ces termes, en plus de suggérer que certain·e·s joueur·se·s les recherchent activement lorsqu'ils découvrent un nouveau panel de personnages dans un *visual novel*. (« An in-depth look at what otome players want », <https://tailortales.wordpress.com>, publié le 3 décembre 2018).

<sup>10</sup> Certains *visual novels* laissent le·a joueur·se·s choisir sur quelle route s'engager en leur proposant directement la liste des routes, comme *Amnesia: Memories* ou *When The Night Comes*. *Katawa Shoujo*, pour sa part, rend le processus de sélection plus complexe : ce sont les choix de réponses sélectionnés durant le chapitre d'introduction qui détermineront sur quelle route le présumé joueur sera engagé. Ainsi, ce dernier doit effectuer une série de choix bien précis pour se retrouver sur la route de Hanako – il y parviendra soit en tentant de deviner ce qu'il doit faire, soit en consultant un guide. Peut-être se résoudra-t-il plutôt à accepter la route sur laquelle il se retrouvera lors de sa première tentative, même si ce n'est pas celle qu'il désirait.

personnages non-joueurs, une façon d'absorber encore plus de contenu lié à son personnage coup de cœur (ou même, de façon plus large, à son élément *moe* fétiche).

Greenwood et Galbraith se font écho en ce qui a trait au fait que le personnage non-joueur du jeu *bishoujo* invite le·a joueur·se à s'abandonner dans un élan d'émotivité (ce qui pourrait également s'appliquer au personnage du *visual novel* en général). Comme Galbraith le résume : « *Bishoujo* games allow players to interact with moe characters with moe voices in moe situations, all of which are designed to move the player. » (119) Le *visual novel*, un genre centré sur la mécanique de conversation (et sur les choix narratifs), permet de vivre l'expérience d'une relation qui évolue, d'un attachement grandissant envers cet autre à qui le personnage-joueur s'adresse.

#### **1.4 Analyse exploratoire : *bishoujo* et *otome***

Ce sous-point a pour but d'illustrer plus concrètement la tendance des jeux *bishoujo* et *otome* à renforcer des stéréotypes associés aux identités de genre masculine et féminine. Il cherche également à mettre en application le concept d'éléments *moe*, soulignant la façon dont il se manifeste dans les simulateurs de drague au moyen d'une analyse exploratoire (et comparative). Les deux jeux mis en dialogue seront un jeu *bishoujo*, soit *World End Syndrome*, et un jeu *otome*, soit *Amnesia: Memories*. Il s'agit de deux jeux dont la structure est similaire : bien qu'ils soient avant tout des simulateurs de drague, ils présentent également un récit d'intrigue sous-jacent auquel chaque personnage non-joueur à séduire contribue (bien que certains le fassent plus que d'autres). De plus, aucun des deux jeux ne comporte de scènes pornographiques<sup>11</sup>, bien que des allusions au désir sexuel soient présentes dans certaines scènes. Ainsi, il devient d'autant plus pertinent de dégager la façon dont les performances d'identité de genre des personnages non-joueurs, ainsi que celles qui sont attendues des joueur·se·s, diffèrent.

---

<sup>11</sup> Il est intéressant de noter que le corpus de jeux *otome*, tant en japonais qu'en anglais, ne comporte que très peu de jeux avec du contenu pornographique, alors que la réputation du jeu *bishoujo* dans ce domaine est indiscutable. L'analyse des raisons (potentiellement culturelles) qui justifient le fait que les relations sexuelles sont l'une des principales récompenses proposées dans les jeux visant un public masculin, cisgenre et hétérosexuel, alors qu'elles sont presque inexistantes dans les jeux visant un public féminin, cisgenre et hétérosexuelle, serait une piste de recherche future très intéressante, mais qui dépasse la visée de ce mémoire.

Pour ce faire, deux personnages non-joueurs seront mis de l'avant pour chaque jeu, de même que l'évolution de leur route respective.

### **1.3.1 *World End Syndrome* (Toybox Inc., 2018)**

*World End Syndrome* est un jeu *bishoujo* japonais où le présumé joueur incarne un protagoniste qu'il peut nommer à sa guise. Ce dernier vient s'établir dans le village de Mihate, connu pour la beauté de ses paysages, mais également (et surtout) pour ses légendes. Il est dit que chaque été, les villageois·e·s décédé·e·s reviennent au village sous la forme de Yomibito : mort·e·s et vivant·e·s se côtoient sans se reconnaître, et ce n'est qu'à la fin de l'été, lorsque ces Yomibito tombent dans un état de folie meurtrière, que les villageois·e·s réalisent que certain·e·s parmi eux n'étaient pas ce qu'ils semblaient être. Simple superstition ou vérité ? Le protagoniste, initialement, ne semble pas réellement s'en soucier, étant beaucoup trop occupé à apprendre à connaître les cinq personnages à draguer : Maimi, Saya, Hanako, Yukino et Miu. Cette analyse exploratoire se concentrera sur les personnages de Saya et de Miu.

#### **1.3.1.1 Saya Kamishiro**

Les éléments *moe* dont est composée Saya (cheveux blonds, association à la richesse, petite taille et silhouette délicate) la rendent facilement reconnaissable en tant que *ojou*. Décrit sur le site TV Tropes (<https://tvtropes.org/>) comme étant « referring to wealthy, high-class female characters » (« en référence à des personnages féminins riches et de haute société », ma traduction), cet archétype a plusieurs sous-déclinaisons, généralement distinguées en fonction du caractère qu'exhibe un personnage donné.

Afin de séduire Saya, le présumé joueur doit lui accorder une attention particulière en faisant les choix qui lui permettront d'entrer en dialogue avec elle, que ce soit en l'interpellant dans des conversations de groupe ou en visitant les lieux qu'elle fréquente. Saya recrutera d'abord le personnage-joueur comme « assistant », l'invitant à la suivre dans ses nombreux déplacements à travers le village (en limousine, bien évidemment), avant de s'ouvrir de plus en plus à lui en lui mentionnant ses inquiétudes en lien avec le futur de la compagnie de sa famille. Ces manifestations de la personnalité forte et de l'agentivité de Saya sont contrebalancées par

son insécurité en lien avec son âge – insécurité qui semble justifiée quand le dialogue intérieur du personnage-joueur communique à quel point il est surpris d’être attiré par elle :

PJ (personnage-joueur) : “No, 15-year-olds are still children...”

Saya: “Ugh! I told you, I’m not a child!”

*Saya tackles me with all her might, and I’m knocked backwards onto my bed.*

[...]

*I can feel myself trembling.*

*... Trembling? From a 15-year-old girl?*

[...]

Saya: “If... If you’re going to insist that I’m a child, I’m ready to prove otherwise.”

Sous la forte indépendance de Saya se cache de la timidité et de l’hésitation – et c’est lors de ces moments de faiblesses qu’elle cherche l’approbation du personnage-joueur, qui nourrit cette insécurité en soulignant qu’elle n’est qu’une enfant. L’image qui illustre cette scène la montre en train de rougir et met de l’avant sa poitrine, présentant l’image d’une femme se tournant vers celui qu’elle désire pour qu’il reconnaisse sa féminité (voir Figure 2). De plus, l’évolution des sentiments que le personnage-joueur éprouve pour Saya est principalement communiquée à travers l’expression de désir sexuel : l’exemple le plus flagrant est le rêve que le personnage-joueur a, dans lequel il se rend à la piscine avec Saya et admire son corps, dévoilé par un maillot de bain. Ce rêve deviendra réalité plus loin dans la route, donnant ainsi l’occasion d’exposer les formes plantureuses du personnage non-joueur à l’aide d’une illustration. Cette progression est présente dans chaque route de *World End Syndrome* : seul le personnage non-joueur impliqué change.

On retrouve ici la tension entre *male gaze* tel que défini par Mulvey et agentivité regagnée, comme le souligne Greenwood (2014) dans son article. Si le fort caractère de Saya est sans



Figure 2 : Image provenant de la route de Saya Kamishiro (*World End Syndrome*)

conteste un élément central de sa route<sup>12</sup>, et si le personnage-joueur est placé à plusieurs reprises dans des situations où il est identifié comme étant un « assistant », il reste que c'est lorsqu'elle s'avère remplie de doutes en lien avec son potentiel de séduction, se tournant vers son amoureux pour la rassurer, que la relation romantique peut progresser : une certaine dépendance envers le personnage-joueur masculin est maintenue.

#### 1.3.1.2 Miu Amana

Mystérieuse et silencieuse, Miu est la plus jeune fille de la famille Amana, qui, selon la légende du village, aurait abrité un Yomibito, tentant de protéger ce dernier des Kamishiro, qui cherchaient à l'éliminer. Il est évident que Miu en sait beaucoup plus qu'elle ne le montre : le début du jeu la représente à plusieurs reprises comme une menace, ou, à tout le moins, comme un personnage ayant beaucoup à voir avec les mystères qui entourent Mihate. Néanmoins, dans la majorité des routes, elle se contente d'être serveuse au café de son frère (qui l'encourage à porter un uniforme de servante [*maid*], un autre élément *moe*) et de se promener discrètement dans les artères commerciales du village.

---

<sup>12</sup> La route présente même un renversement du cliché de la princesse en détresse : alors que Saya et le personnage-joueur se font attaquer par un mystérieux inconnu, c'est Saya, ayant trouvé un naginata (une arme japonaise) dans des circonstances plutôt mystérieuses, qui repousse l'agresseur et défend l' élu de son cœur.

La majorité des éléments *moe* dont est composée Miu (cheveux turquoise, teint pâle, voix douce, conversations brèves, association au surnaturel) permettent de l'identifier très rapidement comme une « Rei Ayanami Expy » (appellation utilisée par le site *TV Tropes*), ou, plus simplement, comme personnage largement inspiré de celui de Rei Ayanami, de la série *Neon Genesis Evangelion*. Il s'agit donc d'un exemple de plus pour démontrer l'explosion de personnages similaires identifiée par Azuma (2009).

Tout comme Saya, Miu peut être séduite en choisissant les options de conversation qui l'interpellent et en visitant les lieux qu'elle fréquente. Toutefois, il existe également une condition supplémentaire : le présumé joueur doit avoir complété les routes des quatre autres personnages avec qui développer une romance. Ainsi, Miu est la fin obligée : tout comme Rei Ayanami, elle est la clé qui permet d'expliquer beaucoup d'événements du récit. Pour accéder à cette route, le présumé joueur doit avoir traversé toutes les autres. Il n'est donc pas déraisonnable d'assumer que c'est autre chose que la simple attirance pour Miu qui a servi de motivation. Si ce n'était pas le cas, cette route continue d'encourager le présumé joueur à s'intéresser aux nombreuses questions laissées sans réponse : elle sert également de pont qui mène à la « vraie » fin, celle qui fournira toutes les explications. Sa route alterne entre des moments romantiques similaires à ceux présents dans les autres routes du jeu (incluant le rêve de Miu en maillot de bain, suivi d'une visite à la plage) et l'avancée du récit principal. En revanche, contrairement à la route de Saya, l'intérêt du personnage-joueur envers Miu est beaucoup plus explicite, bien que certaines de ses manières de démontrer son affection soient critiquées par cette dernière : durant un moment d'inattention, le personnage-joueur prend des photos d'elle à son insu (le présumé joueur ne se fait pas offrir le choix de ne pas poser ces actions). Bien évidemment, Miu le découvre éventuellement, et le traite aussitôt de pervers, au grand embarras du personnage-joueur... ce qui ne l'empêche pas d'en prendre une autre presque aussitôt, alors que Miu s'endort sur son lit (voir Figure 3).



Figure 3 : Image provenant de la route de Miu Amana (*World End Syndrome*)

Ainsi, la tension entre le *male gaze* de Mulvey (1989) (ici littéralement représenté par l'insistance du personnage-joueur et de sa caméra) et la reprise d'une certaine agentivité défendue par Greenwood (2014) (de par le fait que Miu occupe une place centrale dans le récit qui unit toutes les routes du jeu) est de nouveau présente. Miu ne révèle pas une vulnérabilité aussi flagrante que celle de Saya et son insécurité liée à son âge. Plusieurs moments sont dédiés à démontrer et à approfondir l'attachement qu'éprouve le personnage-joueur (et, par le fait même, le présumé joueur) envers elle, mais la route tend à le placer dans une position où il doit graviter autour des intérêts de Miu, soit, dans ce cas-ci, les nombreux mystères qui entourent le village de Mihate.

### **1.3.2 *Amnesia: Memories* (Design Factory Co. et Otomate, 2011)**

*Amnesia: Memories* est un jeu *otome* qui, comme *World End Syndrome*, permet à la présumée joueuse de nommer son personnage-joueur<sup>13</sup>. Cette dernière est aux prises avec un problème majeur : elle a perdu la mémoire. Un esprit nommé Orion lui explique que c'est probablement de sa faute, car il est accidentellement entré en collision avec elle. Afin de retrouver la mémoire, Heroine, accompagnée d'Orion, devra s'engager sur les routes des

---

<sup>13</sup> Dans l'adaptation animée du *visual novel*, *Amnesia* (Yoshimitsu Ohashi, 2013), le personnage principal s'appelle tout simplement « Heroine ». J'emploierai donc ce prénom pour le reste de l'analyse, afin de continuer à l'identifier au féminin et souligner de façon plus marquée les stéréotypes associés à son identité de genre.

différents personnages à draguer. Le jeu présente donc un récit d'intrigue à reconstituer en jouant aux routes des différents personnages non-joueurs à draguer : Shin, Ikki, Kent, Toma et Ukyo. L'analyse se concentra sur ces deux derniers personnages.

### 1.3.2.1 Toma

En apparence jovial et digne de confiance, Toma joue un rôle différent selon la route qu'emprunte la présumée joueuse. Dans sa propre route, sa relation avec Heroine est mystérieuse, cette dernière ayant perdu la mémoire. Après quelques jours, Toma lui avoue qu'ils étaient en fait des amoureux (ce qui s'avérera être un mensonge), et se montre progressivement de plus en plus protecteur envers elle, alors qu'elle est victime d'incidents qui ressemblent à des tentatives d'intimidation (une boîte aux lettres ruinée, par exemple).

L'apparence de Toma et ses éléments *moe* sont ambigus et ne pointent pas immédiatement vers un archétype précis. Lorsqu'il est comparé aux autres personnages non-joueurs, en procédant par déduction, il est possible d'associer le fait qu'il soit assez grand, son habillement plutôt simple et son langage corporel ouvert et amical au rôle du « meilleur ami », souvent présent dans les jeux *otome*. En revanche, l'évolution de sa route, elle, est sans équivoque : il est un *yandere*, ou un personnage dont l'amour est si puissant qu'il en devient complètement obsessif et dangereux.



Figure 4 : Image provenant de la route de Toma (*Amnesia: Memories*)

En effet, la route de Toma évolue très rapidement : afin de mieux protéger Heroine des tentatives d'intimidation dont elle est victime, il l'invite d'abord à rester chez lui, puis en vient à l'empêcher progressivement de sortir, avant de glisser des somnifères dans sa nourriture afin de mieux la contrôler. Le point culminant de la route est tout sauf métaphorique, puisque Toma en vient à enfermer le personnage-joueur dans une cage (voir Figure 4). La clé de la liberté de Heroine se trouve dans ses souvenirs, qu'elle tente désespérément de retrouver. Éventuellement, Toma découvrira que contrairement à ce qu'il croyait, Heroine était amoureuse de lui avant de perdre la mémoire. Cette révélation est un choc pour lui : il redevient aussitôt tendre et aimant, et libère Heroine de sa prison.

Il s'agit d'un exemple de la façon qu'ont certains jeux *otome* de présenter des scénarios où les personnages non-joueurs masculins se montrent violents envers le personnage-joueur féminin<sup>14</sup>, comme le souligne Cosmos (2017). Le dénouement de la route s'inscrit dans la tendance relevée par Richards (2015) dans son analyse de *Tokimeki Memorial Girl's Side* (Konami, 2002), le premier jeu au public-cible féminin dans la populaire série de simulateurs de drague *Tokimeki Memorial* :

The game's content and mechanics replicate intimacy in the "real" world of Japanese society. If the player is not agreeable and submissive to male characters, they will be considered undesirable and will "end up" alone. (...) In these ways, the game actually does replicate the (harsh) realities of still strong traditional attitudes to establishing heterosexual relationships, and the centrality of men in Japanese cultural life. (103-104)

Bien que la présumée joueuse doive faire certains choix pour résister à l'emprise qu'exerce Toma sur le personnage-joueur, comme s'enfuir de l'appartement lorsqu'il s'avère que la cage à chien n'a pas été fermée correctement, il reste qu'elle doit toujours se montrer tendre envers son capteur. Le comportement de Toma est expliqué à plusieurs reprises par l'amour qu'il ressent,

---

<sup>14</sup> En plus de toutes les formes de violence listées plus tôt (mensonge, administration de drogues à l'insu de Heroine, emprisonnement), Toma ira jusqu'à menacer le personnage-joueur de violence sexuelle. Malgré cela, il reste qu'*Amnesia: Memories*, dans son ensemble, est beaucoup moins violent que *Diabolik Lovers*, le sujet du chapitre de Cosmos.

même s'il est souligné que ses actions sont extrêmes. Contrairement aux routes de Saya et de Miu dans *World End Syndrome*, il n'y a aucun renversement ou équilibre de la dépendance entre ces deux personnages. Ultiment, la route récompense une attitude de soumission, d'acceptation de la violence exercée, représentant un personnage-joueur féminin qui parvient à « changer » son agresseur en un amoureux aimant.

### 1.3.2.1 Ukyo

À travers les routes des quatre premiers personnages non-joueurs, Ukyo demeure une énigme. Tantôt doux et affable, tantôt menaçant et visiblement dangereux, il devient à plusieurs reprises une menace à laquelle Heroine doit s'échapper. Tout comme Miu dans *World End Syndrome*, Ukyo est le dernier personnage non-joueur à draguer – l'option de le faire n'apparaît que lorsque les routes des quatre autres personnages ont déjà été complétées. Il est également celui qui permettra de comprendre le passé de Heroine, ainsi que la (vraie) raison pour laquelle elle a perdu la mémoire.

Les éléments *moe* dont est composé Ukyo s'apparentent légèrement à ceux dont est composée Miu : ses longs cheveux verts et ses yeux de couleur similaire contribuent à lui donner l'apparence d'un être surnaturel, accentuant son statut de personnage clé dans le récit d'*Amnesia: Memories*. En revanche, sa caractéristique principale est si courante dans l'univers du *media mix* japonais qu'elle est listée sur le site TV Tropes : la double personnalité (*split personality*)<sup>15</sup>. Cet élément existe sous toutes sortes de déclinaisons dans l'univers des mangas, séries d'animation japonaises et autres, mais dans le cas d'Ukyo, il s'agit d'un changement drastique et imprévisible entre la personnalité d'un photographe délicat et rêveur, et celle d'un être violent, déterminé à tuer Heroine avant un moment bien précis (voir Figure 5). La route alterne donc entre des moments tendres avec la personnalité affable d'Ukyo et des moments de danger causés par sa personnalité violente – le tout ponctué de révélations qui permettent de

---

<sup>15</sup> Il est important de souligner que cette conception de la double personnalité est largement stéréotypée et peu représentative de la réalité que vivent, par exemple, les gens diagnostiqués avec un trouble dissociatif de l'identité. Dans le cas d'*Amnesia: Memories*, l'explication pour la deuxième personnalité d'Ukyo est entièrement surnaturelle.

comprendre comment l'amnésie de Heroine s'est produite, et pourquoi les routes avec les différents personnages non-joueurs existent.



Figure 5 : Image provenant de la route d'Ukyo (*Amnesia: Memories*)

La route d'Ukyo exemplifie une fois de plus la représentation d'un personnage violent envers le personnage-joueur, bien que dans ce cas-ci, cette violence soit excusée par le problème de la double personnalité. La présumée joueuse doit faire les choix qui garderont Heroine en sécurité, mais toujours en priorisant un rapport doux et compréhensif avec Ukyo. Elle devra ultimement faire le choix de pardonner ce dernier pour la violence qu'il a exercée envers elle afin d'obtenir la fin heureuse de cette route. L'exemple d'Ukyo est plus nuancé que celui de Toma, à cause de la reconnaissance des gestes posés comme étant source de trauma, à la fois pour Ukyo et pour Heroine. Plutôt qu'un aveu de cette dernière qui « satisfait » celui qui exerce la violence, comme c'est le cas dans la route de Toma, c'est la culpabilité qu'éprouve Ukyo et le pardon de Heroine qui leur permet d'échapper au cycle de violence et de bâtir une relation plus saine. Il reste néanmoins que cette dynamique diffère grandement des exemples relevés dans *World End Syndrome*, puisque la présumée joueuse est placée dans une position où elle doit pacifier des relations tendues et naviguer des dynamiques souvent malsaines.

## 1.4 Conclusion

Le *visual novel* est un genre à l'appellation ambiguë, ayant adopté plusieurs des codes associés à la culture *otaku*. À cause du grand nombre de jeux appartenant à ce genre, il emprunte toutes sortes de formes. S'adressant à une variété de publics cibles, il tend à fonctionner comme un jeu de rôle où le·a joueur·se est appelé·e à développer des sentiments envers les personnages non-joueurs, tout en entretenant un rapport particulier avec la mécanique de choix narratifs.

Un grand nombre des jeux de ce corpus forcent leurs joueur·se·s à choisir le personnage non-joueur avec lequel développer une relation (souvent romantique) en ayant très peu d'information à leur sujet (ou aucune, dans le cas d'*Amnesia: Memories*). Grâce au concept d'éléments *moe*, il devient possible d'articuler l'existence d'indices implicites, logés non seulement dans les attentes culturelles associées à l'identité de genre des personnages, mais aussi (et surtout) dans leur apparence physique et leur façon de s'exprimer. Ainsi, l'hypothèse de ce mémoire concernant l'importance majeure du contexte culturel dans l'analyse du *visual novel* s'avère être une piste riche en outils aidant à comprendre l'engagement des joueur·se·s aguerri·e·s. Ces dernier·ère·s, en jouant à plusieurs jeux de ce corpus, en sont venu·e·s à internaliser ces éléments *moe* récurrents, à les déceler dans les nouveaux panels qui leur sont présentés, et à s'intéresser aux différents personnages non-joueurs avec ces attentes en tête.

Tenter de présenter une vue d'ensemble du *visual novel* représente un défi de taille. Forcément, il existe de nombreuses exceptions aux éléments que je viens de lister : certains *visual novels* ont peu en commun avec les mangas et les anime, ou en sont complètement détachés – c'est le cas, notamment, des jeux indépendants tels que *(Don't) Open Your Eyes* (Via, 2019), ou de jeux non japonais tels que *Tiny Bunny* (RUzura Interactive et Saikono, 2021). D'autres, comme *Planetarian: The Reverie of a Little Planet* (Key et VISUAL ARTS, 2004)<sup>16</sup>, se rapprochent beaucoup

---

<sup>16</sup> *Planetarian: The Reverie of a Little Planet* est décrit sur sa page Steam comme étant un « Kinetic Novel », soit « A new form of entertainment for the sole purpose of storytelling -- not a novel, not an anime, not a game (...). » Ainsi, aucun choix n'est offert à le·a joueur·euse – iel est placé exclusivement en position de lecteur·rice, et la seule action qu'iel peut poser est celle de cliquer pour faire défiler le texte.

plus du livre interactif, en raison de l'absence de choix, mais continuent de placer le dialogue avec un personnage aux éléments *moe* marqués au centre de son expérience.

Comment les éléments soulevés dans ce chapitre interagissent-ils avec l'arborescence de choix souvent présente dans les *visual novels* ? Comment se renforcent-ils les uns les autres, et plus globalement l'expérience proposée par le genre ? C'est ce à quoi je m'appliquerai dans le prochain chapitre, en tentant de proposer un cadre conceptuel qui permettra d'articuler cette jouabilité particulière. Cette démarche me permettra ensuite, dans le chapitre 3, d'appliquer le tout aux trois jeux que j'ai sélectionnés, soit *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015), *Hustle Cat (Date Night)*, (2016), et *Gnosia* (Petit Depotto, 2021).

## Chapitre 2 – Une jouabilité double

La grande variété de *visual novels* permet au genre de proposer plusieurs types d'expériences. Les simulateurs de drague sont en majorité, et ces derniers emploient certains procédés utilisés pour encourager le·a joueur·se à choisir l'objet de sa flamme. Il existe toutefois tout un corpus de *visual novels* d'horreur, tels que *The Song of Saya* (NITRO PLUS et Asoberu! BD-GAME, 2003) ou *Spirit Hunter: Death Mark* (Experience, 2017), d'enquête, tels que la série *Ace Attorney* (Capcom, 2001-2021) ou *Umineko When They Cry* (07th Expansion, 2007), et bien d'autres encore. Au-delà de leur aspect bien reconnaissable, qu'est-ce qui unifie ces jeux aux expériences en apparence disparates ?

### 2.1 Marie-Laure Ryan et les dualités interne/externe et ontologique/exploratoire

Le premier chapitre de ce mémoire a permis de relever plusieurs éléments communs à la majorité des *visual novels*. D'abord, ils mettent de l'avant les personnages non-joueurs, ne serait-ce que par l'emploi généralisé (quoique parfois absent) de la perspective à la première personne : le·a joueur·se, en jouant à un simulateur de conversation, passe la majorité de son temps à contempler ces « gens » à qui iel « parle », bien que d'autres procédés contribuent à cette importance marquée. Ensuite, ils présentent en grande majorité la mécanique de choix. Ces derniers, en plus de servir à gagner l'affection de personnages non-joueurs (dans le cas d'un simulateur de drague, par exemple), sont aussi ce qui permettra de s'engager sur les différentes « routes » des personnages, voire de débloquent la « vraie » fin, comme l'a révélé l'analyse exploratoire de *World End Syndrome* et de *Amnesia: Memories*.

Il pourrait donc être considéré qu'un·e joueur·se de *visual novel* modèle occupe deux positions distinctes lorsqu'iel joue : celle d'un personnage-joueur qui éprouve un attachement réel et tangible envers les personnages non-joueurs, et celle d'un·e explorateur·rice qui tente de comprendre les règles du jeu (les différentes « routes » possibles) et, potentiellement, d'en parcourir l'entièreté. Ce double rôle peut être précisé grâce aux deux paires de concepts servant

à identifier le type d'interactivité (*type of interaction*) présenté, développées par Ryan dans *Avatars of Story* (2006) (voir Figure 6). Il est important de noter que ces paires ne sont pas des dichotomies : il est tout à fait possible pour un·e joueur·se d'osciller entre chacun des deux rôles. La première, interne/externe (*internal/external*), fait référence au point de vue de la joueur·euse : iel pourra soit s'identifier à un personnage-joueur (interne), soit « play the role of a god who controls the virtual world from above, or (...) conceptualize their own activity as navigating a database » (108) (externe). La seconde, ontologique/exploratoire (*ontological/exploratory*), fait plutôt référence au rapport qu'a la joueur·euse avec le monde-jeu : iel peut soit déterminer quels mondes possibles seront actualisés, et par conséquent avoir un impact sur le monde du jeu (ontologique), soit naviguer ce monde sans véritablement l'influencer (exploratoire).

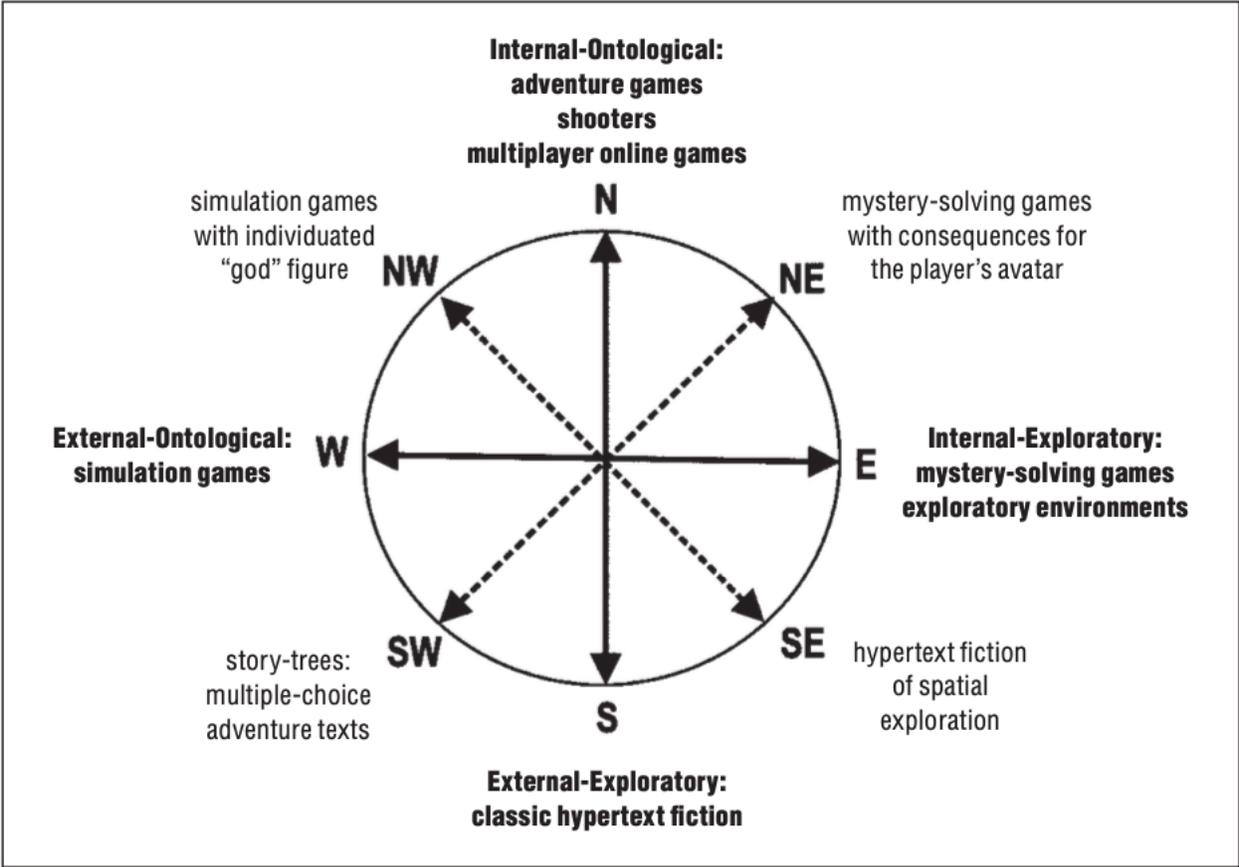


Figure 6 : La rose des vents de l'interactivité de Ryan (2006)

Ces deux paires peuvent être combinées, afin de décrire l'expérience proposée de façon plus juste. Si je tente d'appliquer ces concepts au *visual novel*, une conclusion s'impose : les deux « rôles » de lea joueur·euse s'expriment à l'aide de deux combinaisons : lea joueur·euse qui s'identifie au personnage-joueur, cherchant à se « perdre » dans un personnage non-joueur, à en apprécier les éléments *moe* et à « vivre » une relation amoureuse, occuperait plutôt une position interne et ontologique. Quant à lea joueur·euse qui chercherait à comprendre les différents chemins proposés, iel occuperait plutôt une position externe et exploratrice. Dans les deux prochains sous-points, j'aborderai ces deux positions contrastantes, et la façon dont elles influencent l'expérience que proposent les *visual novels*.

### 2.1.1 Interne-ontologique

En rapport d'identification avec le personnage-joueur, lea joueur·se, dans le mode interne-ontologique, tenterait du mieux qu'iel peut de faire les choix qui amèneront une réaction positive de la part du personnage non-joueur. Ryan décrit ce type d'interactivité comme suit :

Here the user is cast as a character situated in both the time and space of the virtual world. His actions determine the fate of the avatar, and by extension, the fate of the virtual world. Every run of the system produces a new life, and consequently a new life story for the avatar. (116)

Citant Janet Murray (1997), elle reprend l'exemple du fameux *holodeck* de la série *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966), qui génère des simulations si crédibles qu'il est possible de se laisser berner complètement par l'illusion. Bien que le *visual novel* ne soit pas une représentation visuelle près de la réalité comme l'est le *holodeck* (Ryan souligne d'ailleurs que le récit devrait être joué (*enacted*) plutôt que narré), le fait que plusieurs des jeux de ce corpus sont désignés sous l'appellation « simulateur de drague » n'est pas à négliger. Je m'appliquerai, à travers ce sous-point, à souligner pourquoi il me semble évident que malgré ses limitations en tant que simulation plus « classique » (particulièrement au niveau de l'apparence), le *visual novel* place tout de même lea joueur·se dans le « temps » et l'« espace » du jeu, l'invitant à s'y immerger totalement.

Commençons donc avec le rapport d'identification au personnage-joueur. La recherche vidéoludique s'y intéresse depuis longtemps. Toutefois, le personnage-joueur du *visual novel* tend à être évasif, présent à travers la narration à la première personne souvent employée, mais

aussi absent dans la plupart des représentations visuelles. Il est généralement doté de caractéristiques jugées passe-partout ou neutres (cheveux bruns, yeux bruns, gabarit moyen...), et ses émotions, ses objectifs et son passé sont souvent minimaux, au service de l'approfondissement de sa relation avec les personnages non-joueurs lorsque présents (voir Figure 7 pour des exemples de ces deux cas). Des jeux tels que le jeu *otome Mystic Messenger* (Cheritz, 2016) vont jusqu'à éviter de montrer les yeux du personnage-joueur dans les images où elle est présente, afin d'accentuer son rôle d'ardoise blanche (*blank slate*) sur laquelle le joueur·se peut se projeter<sup>17</sup>. Il existe toutefois des exceptions, particulièrement dans le *visual novel queer/LGBTQ2S+* – peut-être parce que ce type de jeu tend à offrir à lea joueur·euse une affirmation de son identité qui ne lui est pas toujours offerte dans sa vie de tous les jours<sup>18</sup>. Le *visual novel* qui n'est pas romantique représente une autre divergence (les personnages-joueurs des séries *Ace Attorney* et *Zero Escape: The Nonary Games* occupent une place beaucoup plus significative).

---

<sup>17</sup> La seule exception à cette tendance, dans *Mystic Messenger*, est le choix d'une photo de profil (le jeu est presque entièrement composé de séquences de clavardage). Dans plusieurs de ces photos, le personnage-joueur est représenté avec des yeux. Il est intéressant de noter qu'il est également possible pour les présumées joueuses de choisir une photo de profil totalement différente de la véritable apparence du personnage-joueur.

<sup>18</sup> En guise d'exemple, on peut lister des jeux comme *When The Night Comes* ou encore *//TODO: today* (Boys Laugh +, 2018). Dans le premier, la relation romantique que lea joueur·se choisit passe au second plan, n'influençant pas le récit principal présenté. En ce sens, l'aspect romantique de ce jeu rappelle plutôt la romance présente dans des jeux de la compagnie Bioware, comme *Dragon Age* (Bioware, 2009-2014) ou *Mass Effect* (Bioware, 2007-2017). Dans le second, il est possible de choisir le portrait du personnage-joueur, et ce dernier apparaît soit dans la boîte de dialogue, soit aux côtés des portraits des personnages non-joueurs, brisant momentanément l'impression d'une vue à la première personne soulignée par Greenwood (2014).



Figure 7 : Les personnages-joueurs de *Mystic Messenger* et *Clannad*

Cette relative absence est peut-être partiellement due au fait que la majorité des *visual novels* sont de nature romantique – et tomber amoureux de l'autre serait en quelque sorte s'oublier soi-même. Peut-être est-ce également pour permettre à lea joueur-se de mieux se projeter sur le personnage-joueur, comme mentionné plus tôt. Toutefois, il est également possible que cela soit en partie dû au fait que la notion de corporalité (*embodiement*) est assez peu présente. Comme le souligne Greenwood (2014), lea joueur-se occupe un point de vue à la première personne, partageant le regard du personnage-joueur et étant ainsi le sujet du regard des personnages non-joueurs. Toutefois, la dimension kinesthésique présente dans des jeux d'action ou des jeux de plateforme est essentiellement absente du *visual novel*. Lorsqu'il est possible de choisir ses déplacements, c'est sous la forme d'options textuelles, et une ellipse s'ensuit généralement. Lea joueur-se choisit les actions du personnage-joueur, mais n'exécute pas ces actions en tant que tel. Il reste toutefois que le point de vue du personnage-joueur teinte souvent l'expérience proposée – et son outil principal pour le faire est la narration. Elle permet à lea joueur-euse de ressentir une appartenance au monde-jeu et de se glisser dans la « peau » du personnage qu'il est sensé-e incarner. Par exemple, de nombreuses séquences du jeu *Dandelion ~Wishes Brought To You~* (Cheritz, 2012) insistent sur le perfectionnisme du personnage-joueur, Heejung, et du stress qui en résulte. À travers ces séquences, la présumée joueuse en vient à comprendre les motivations de Heejung, voire à s'y identifier, que ce soit à cause d'expériences personnelles ou à cause des sentiments suscités par ces séquences. Lorsque la route de Jihae le

représente en train d'aider Heejung avec ses tâches ménagères quotidiennes, ou que celle de Jisoo le représente en train de l'encourager à poursuivre son rêve de devenir une artiste, la présumée joueuse, grâce au monologue intérieur du personnage-joueur, comprend l'importance de ces gestes et le soulagement qu'ils procurent. Ainsi, les sentiments qu'elle développe envers le personnage non-joueur pourraient s'arrimer avec celles décrites par Heejung<sup>19</sup>.

Cet arrimage à travers la perception de l'autre, les recherches sur le *visual novel*, et plus largement sur la culture du manga et de l'anime font ressortir l'importance, sinon l'omniprésence, du personnage non-joueur, d'autant plus que le regard du personnage-joueur est en permanence rivé sur lui. Il est probablement plutôt attendu que dans un genre vidéoludique dont la mécanique principale est la conversation avec l'autre, cet autre occupe une place prépondérante, surtout lorsque l'objectif est plus souvent qu'autrement de le séduire. Qu'est-ce qui, dans la recherche du jeu vidéo, permettrait de mieux comprendre la place qu'occupe le personnage non-joueur du *visual novel* ? Vu l'analyse de *Dandelion ~Wishes Brought To You~* ci-haut, ainsi que l'abondance de simulateurs de drague, il est pertinent de réfléchir à la façon dont ces jeux romantiques suscitent l'émotion chez le joueur-se. Quels sentiments les joueur-se-s sont-ils invité-e-s à ressentir envers ces personnages non-joueurs qu'ils regardent – et qui leur rendent ce regard ?

Le chapitre « Understanding Video Games as Emotional Experiences » (2009) d'Aki Järvinen fournit quelques pistes. Il identifie des émotions telles que « fortune-of-others emotions », soit « good-will emotions, such as being happy or feeling sorry for somebody, or on the other hand, a display of ill will in the form of resentment or gloating » (91), ou encore « well-being emotions », soit « basic emotions that relate to desirable or undesirable events » (92). Ces dernières peuvent aider à comprendre le plaisir que les joueur-se-s pourraient dériver de l'expérience proposée par un jeu centré sur la discussion avec l'autre. Une confession hésitante d'un personnage non-joueur pourrait ainsi susciter de l'empathie et un désir de voir sa situation

---

<sup>19</sup> Cela place le personnage-joueur dans une position plutôt paradoxale. Il est facile de le considérer trop présent ou trop absent, de se sentir détaché de lui de par ses réactions, ou encore d'éprouver de l'agacement face à sa trop grande passivité, souvent le résultat de cette tentative de l'effacer ou de le rendre invisible. Toutefois, il n'est pas rare d'entendre des joueur-se-s de *visual novel* employer la première personne pour décrire leur expérience de jeu (comme le font les joueur-se-s de bien d'autres genres), suggérant ainsi que les frontières entre personnage et joueur-euse se brouillent.

s'améliorer (*fortune-of-others emotions*) – et lorsque cet événement se produirait, le·a joueur·se se sentirait soulagé·e, ou encore satisfait·e (*well-being emotions*). Ces émotions contribueraient ainsi, selon Järvinen, à des plaisirs, qu'il reprend de Kubovy (1999) : la curiosité (*curiosity*), la virtuosité (*virtuosity*), le fait de prendre soin (*nurture*), la sociabilité (*sociality*), et la souffrance (*suffering*). Certains de ces concepts – le fait de prendre soin, la sociabilité – semblent d'emblée faciles à appliquer au *visual novel*. De plus, la présence de la souffrance comme plaisir pourrait peut-être expliquer, du moins en partie, l'existence de jeux où les personnages non-joueurs d'un simulateur de drague se montrent extrêmement cruels, voire violents, envers le personnage-joueur, comme Cosmos (2017) le souligne.

Pour que le·a joueur·se développe de telles émotions envers le personnage non-joueur, il·elle doit le reconnaître comme un « être » en entier – ce qu'Eder (2010) souligne avec le concept de vie intérieure (*inner life*). Cette idée de personnages non-joueurs reconnus comme étant distincts, vrais, résonne avec les concepts de *kyara* et de *kyarakutā* définis par Itō et repris par Blom. Il est important que les joueur·se·s voient les personnages non-joueurs comme ayant une présence conséquente – que leurs réactions et raisonnements soient justifiables, même si une partie de leur crédibilité est peut-être perdue lorsque ces personnages sont reconnus comme étant une combinaison d'éléments *moe*. Bruno, citant Azuma (2007), résume ce phénomène :

Characters created in this way do not represent reality, but rather fiction. In other words, the mechanism by which reality is represented does not reflect actual reality anymore, but rather reflects reality as represented by fiction, in this case anime/manga-based character fiction, in what is a departure from the naturalism, representing nature as it works in reality (Azuma (2007), cité par Bruno (2017, p.95))

Ces éléments *moe*, conséquents avec l'univers de la fiction représentée dans le *visual novel*, communiquent à le·a joueur·se les attentes qu'il·elle peut avoir par rapport au personnage non-joueur concerné. Isbister (2006) démontre comment l'usage de stéréotypes permet de communiquer à le·a joueur·se quelle opinion il·elle devrait avoir d'un personnage, ajoutant qu'une bonne façon de créer une impression de profondeur est de les renverser, ou de les nuancer avec des traits inattendus (16). Les *visual novels*, particulièrement les simulateurs de drague, tendent à créer cette progression à travers l'avancement d'une route donnée : le·a joueur·se, en faisant

les bons choix, amène le personnage non-joueur qui l'intéresse à s'ouvrir, à lui montrer d'autres pans de sa personnalité, ce qui le fait apparaître plus complexe et plus nuancé : il devient un *kyarakutā*, un être mortel et, donc, « humain ».

Cette forme de réalisme en vient à conforter le joueur·se dans une position plus interne et ontologique : en reconnaissant les personnages non-joueurs comme étant complexes et nuancés, l'impact qu'il est possible d'avoir sur eux en devient plus tangible. Par exemple, un·e joueur·se ayant emprunté la route de Margret, de Lu ou de Bemelle, dans *Lake of Voices*, se sentira plus coupable de les laisser mourir dans d'autres routes, même si cette mort est nécessaire à la progression.

### 2.1.2 Externe-exploratoire

Toutefois, si le joueur·euse est d'un côté poussé·e vers un type d'interactivité plus interne et ontologique, de l'autre, il est encouragé·e à s'intéresser à la structure globale du jeu, à la complexité du monde-jeu, présente surtout dans l'arborescence qu'offrent beaucoup de *visual novels*. Dans cette prochaine sous-section, j'exposerai comment le genre offre également un type d'interactivité plus externe et exploratoire.

D'abord, il devient nécessaire d'explorer la structure du *visual novel*. Bien qu'il soit possible de relever une tendance globale, le grand nombre de jeux qui pourraient appartenir au genre amène avec lui une grande diversité de mécaniques de jeu. Ainsi, en plus du dialogue avec l'autre et de la mécanique de choix (lorsqu'elle est présente, puisqu'elle ne l'est pas toujours), plusieurs *visual novels* intègrent des séquences de ce qu'il serait possible d'appeler des mini-jeux – toutefois, il arrive que ces séquences occupent une place plus prépondérante dans l'expérience globale. Ainsi, le jeu de tir dans *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015) est très certainement un mini-jeu, dans le sens où il est possible de sauter ces séquences, et qu'elles n'apparaissent que quelque fois à travers les heures de lecture que fera le joueur·se. En revanche, la préparation de breuvages alcoolisés ou de cafés dans *VA-11 Hall-A* (Sukeban Games, 2016) et *Coffee Talk* (Toge Productions, 2019), respectivement, représente certainement un plus grand pourcentage de l'expérience proposée. Il me semble toutefois que dans tous ces cas, il reste que la présence de ces séquences est ultimement au service de l'approfondissement du

récit proposé, ou des personnages non-joueurs – souvent les deux. Les points accumulés dans *Psychedelica of the Black Butterfly* permettent de débloquent des scènes supplémentaires, qui doivent être lues afin de faire progresser le récit principal. Quant aux breuvages de *VA-11 Hall-A* et de *Coffee Talk*, ils détermineront la façon dont les personnages non-joueurs évolueront : servir le mauvais breuvage à un personnage mène à une mauvaise fin pour celui-ci, ou à tout le moins, empêche d'atteindre la « bonne » fin. Il va sans dire que ces séquences peuvent altérer de façon non triviale l'expérience de jeu proposée, éloignant ces jeux de l'expérience de *visual novels* plus « classiques », centrés sur les embranchements narratifs. Il reste toutefois que ces jeux sont identifiés comme faisant partie du genre sur les plateformes sur lesquelles ils sont disponibles, et listés sur le site The Visual Novel Database. Par conséquent, je les considérerai comme des *visual novels* qui intègrent des séquences de mini-jeux.

Si ces mini-jeux varient énormément et ne sont pas toujours présent, la mécanique de choix, elle, revient souvent, de même que la notion d'arborescence de choix qui s'y rattache. Le jeu vidéo est loin d'être étranger à ce concept, ce que des chercheur-se-s comme Ryan (2006) et Moran (2018) démontrent. Toutefois, l'arborescence du *visual novel*, elle, demeure peu étudiée, particulièrement lorsque le genre est abordé de façon globale. Ainsi, je propose de me tourner vers la littérature, et plus spécifiquement vers un type de livre qui a beaucoup en commun avec le *visual novel*, et qui a été mentionné à plusieurs reprises à travers ce mémoire : le livre dont vous êtes le héros.

Espen Aarseth, dans *Cybertext. Perspective on Ergodic Literature* (1997), présente les concepts de cybertexte (*cybertext*) et de littérature ergodique (*ergodic literature*). Le premier fait référence à la façon dont certains textes (tels que les livres-jeux, ou livres dont vous êtes le héros) obligent une participation plus active de lea lecteur-riche que l'activité mentale associée à la lecture de livres sans choix : « The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. » (1). Quant au concept de littérature ergodique, il le définit comme suit : « In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. » (1) La littérature ergodique ne se limiterait pas au cybertexte : d'autres formes écrites, tels que les calligrammes, en feraient partie.

Ces deux concepts aident à se former une idée de la façon dont le *visual novel* – qui tend à demeurer largement textuel – peut fonctionner. Moran (2018) établit certains parallèles entre l’arborescence du livre-jeu (ou livre dont vous êtes le héros) et celle du jeu vidéo<sup>20</sup>. Je me servirai de cette base pour définir le concept en tant que tel, avant de le lier de façon plus spécifique au *visual novel*.

Moran remarque que « le livre-jeu a en commun avec le jeu vidéo d’être un programme, c’est-à-dire qu’il permet au lecteur de faire un certain nombre de choses dans les limites de ses paramètres de départ et lui offre un spectre de possibilités limité, mais multiple, chaque branche menant à d’autres alternatives dans un foisonnement contrôlé » (13). Ainsi, en proposant à ses lecteur·rice·s des choix, le livre-jeu, un cybertexte (pour reprendre Aarseth), encense plus d’un enchaînement d’événements possible, comme le font bien des jeux vidéo. Toutefois, Moran souligne rapidement les limites d’un tel système :

(...) le livre-jeu impose une structure relativement rigide, à l’intérieur de laquelle la lecture peut à certains moments, plus ou moins nombreux, choisir telle ou telle branche ; dans la plupart des livres-jeux, l’arborescence se déploie à partir d’un tronc relativement marqué, les branches narratives finissant souvent par revenir au fil narratif principal (lorsque ce n’est pas le cas, c’est souvent parce qu’elles mènent à l’échec pour le lecteur). (5)

Cette nécessité de revenir au « tronc principal » – qui est en quelque sorte la colonne vertébrale du récit – est également présente dans le jeu vidéo. Sachant que chaque choix offre complexifie les raccords qu’il faut effectuer avec les autres états possibles, et par conséquent l’arborescence entière, il semble plutôt compréhensible qu’on cherche à « résoudre » des branches qui divergent du tronc principal, ou encore à les réduire à quelques différences spécifiques dans l’expérience de jeu de la joueur·se. Moran remarque également que c’est souvent à la fin de l’expérience proposée – livre-jeu ou jeu vidéo – que les « véritables » choix, ceux qui représentent des embranchements distincts, sont placés, ce qui évite d’avoir à effectuer les raccords complexes qu’ils engendreraient autrement.

---

<sup>20</sup> Il souligne d’ailleurs les liens profonds qui unissent le livre-jeu et le jeu vidéo : il remarque que plusieurs des auteur·rice·s du premier en sont venus à migrer vers le second, et que le jeu vidéo « a peut-être pleinement réalisé un potentiel que le livre-jeu, en raison des contraintes technologiques, ne pouvait exprimer que de manière rudimentaire. » (5)

Le *visual novel* se trouve dans une position ambiguë par rapport à cette notion de tronc principal. Certains jeux, tels que *Lake of Voices*, *Doki Doki Literature Club!* et *YOU and ME and HER: A Love Story* (NITRO PLUS, 2013), ressemblent en tout point à cette arborescence également présente dans le livre-jeu et plusieurs jeux vidéo : les choix tendent à être résolus relativement rapidement, ou mentionnés à certains moments clés du récit. Les fins peuvent parfois différer (comme c'est le cas dans *Lake of Voices*), mais il reste que les grands mouvements du récit demeurent inchangés, ou alors s'arriment autour de certains points d'ancrage spécifiques. Toutefois les simulateurs de drague, avec leurs « routes » spécifiques à chaque personnage non-joueur, peuvent différer – cela dépend fortement de s'ils ont une « vraie fin » (*true ending*) ou non.

Le concept de vraie fin revient souvent en ce qui a trait au *visual novel*. Il arrive que le joueur·se soit récompensé·e lorsqu'il décide d'explorer les routes de chaque personnage du panel qu'il est possible de draguer. Cette récompense prend la forme de contenu additionnel qui vient soit ajouter au récit proposé par les différentes routes, soit expliquer ou révéler un mystère qui demeure sous-jacent durant l'exploration des routes, comme le font les routes de Miu et Ukyo abordées dans l'analyse exploratoire du chapitre 1. Ainsi, même si la composante romantique demeure très présente dans l'expérience proposée, le jeu devient en quelque sorte un jeu de détective, ou de mystère : l'objectif est moins de choisir son amoureux·se virtuel·le préféré·e, et plus de compléter l'entièreté des routes proposées pour découvrir la « vérité ». Le jeu *Hatoful Boyfriend* est unique : dans un monde postapocalyptique dans lequel les pigeons règnent maîtres, le personnage-joueur, une humaine, peut draguer lesdits pigeons. Malgré cette apparence de parodie de simulateur de drague, ce *visual novel* répond pourtant à tous ses codes, et propose notamment une vraie fin qui renverse complètement le ton humoristique présent dans la majorité du jeu. Cette vraie fin au ton sérieux pourrait avoir surpris ceux qui n'étaient pas familier·ère·s avec le genre – après tout, le principe même d'un embranchement narratif dévoilé suite à l'exploration de chaque route romantique est souvent inconnu de ceux qui ne jouent pas aux *visual novels*. Pourtant, la présence ou l'absence d'une vraie fin est une information cruciale pour les joueur·se·s de *visual novel* qui désirent explorer l'arborescence proposée par un jeu donné.

L'arborescence d'un *visual novel* avec ou sans vraie fin diffère grandement, puisque la vraie fin, lorsque présente, pourrait être considérée comme ce fameux « tronc principal ». Bien que le·a joueur·se ne soit jamais obligé·e de l'obtenir, si on tente d'illustrer l'arborescence complète du jeu, il devient impossible de l'omettre. Elle garantit que tou·te·s les joueur·se·s obtiendront la même fin. Elle peut même parfois dicter l'ordre dans lequel certaines routes peuvent être jouées. Par exemple, dans le jeu *Nameless ~ The One Thing You Must Recall ~* (Cheritz, 2013), il faut obligatoirement avoir terminé les routes de Lance, Yeonho et Yuri (qui peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre) avant de pouvoir débloquer celle de Tei, puis celle de Red. Ainsi, le foisonnement de l'arborescence est grandement limité.

À l'opposé, il existe également des mauvaises fins (*bad endings*) : il s'agit de l'équivalent d'un échec critique (*game over*). Le·a joueur·se a fait des choix qui ont mené à la fin d'une branche, et se voit obligé·e de recommencer une partie, ou alors de retourner à une sauvegarde précédente. Ces scénarios peuvent aller de l'échec à former une relation amoureuse avec un personnage non-joueur à une soudaine crise de folie de ce dernier, voire à la mort du personnage non-joueur (même dans des jeux romantiques). Il est intéressant de noter que dans certains jeux, les mauvaises fins deviennent également des objets de collection. On y retrouve parfois certaines images qui iront compléter la galerie<sup>21</sup>, comme c'est le cas dans *Nameless ~ The One Thing You Must Recall ~* et *Lake of Voices*, ou alors il existe un registre de ces fins à débloquer, comme dans *Amnesia: Memories*. Ces fins peuvent parfois servir d'indices, faisant allusion à des pans d'intrigue qui seront développés dans la vraie fin – comme le font *Lake of Voices*, *Amnesia: Memories* et *Mystic Messenger*. Ces mauvaises fins s'apparentent donc aux échecs présents dans des livres dont vous êtes le héros, mais peuvent parfois être beaucoup plus développées.

Bien que le·a joueur·se dispose de certains indices en consultant le paratexte (résumé, liste des mécaniques, etc.) du jeu, il arrive souvent qu'iel ne sache pas quel type d'arborescence est

---

<sup>21</sup> Les galeries sont présentes dans de nombreux *visual novels*. Elles prennent souvent la forme d'une option à laquelle accéder à partir du menu principal. À chaque fois que le·a joueur·se, à travers sa traversée du jeu, fait face à ce que les fans appellent des « CGs » (apparemment une abbréviatiion pour « Computer Graphics ») – des illustrations plus travaillées de scènes spécifiques, comme celles employées lors de l'analyse exploratoire du premier chapitre – ces derniers s'enregistrent dans la galerie, étant ainsi accessibles en tout temps. Elle occupe en quelque sorte le rôle d'une liste d'exploits (*achievements*) : ses cases vides encouragent le·a joueur·se à parcourir tous les embranchements narratifs, afin de voir toutes ces images uniques et de compléter sa « collection ».

mis en place dans un *visual novel* en particulier. Comme mentionné plus tôt, il n'est pas toujours révélé dès le début qu'il y a une vraie fin. Il arrive même qu'il soit difficile de savoir si le jeu est un simulateur de drague ou non. Par exemple, dans *Kara no Shoujo*, il est possible d'avoir des relations romantiques ou sexuelles avec un large panel de personnages féminins. Pourtant, la majorité de ces relations résulteront en une mauvaise fin lors d'une première partie, et une seule mènera à la vraie fin lors de parties subséquentes. Ainsi, bien que le jeu ait l'apparence d'un simulateur de drague, en réalité, draguer est bien loin d'être l'objectif principal<sup>22</sup>, mais le présumé joueur ne s'en rendra compte qu'en jouant et en déclenchant certaines de ces mauvaises fins (ou encore en consultant un guide en ligne). *Kara no Shoujo* serait-il alors considéré comme un simulateur de drague, ou non ? Difficile de répondre à cette question sans ambiguïté.

Plusieurs techniques existent afin d'explorer efficacement les différents embranchements narratifs présents dans les *visual novels*. Certain·e·s joueur·se·s utilisent la galerie comme guide implicite : tant qu'il reste des images à collecter, il reste des embranchements à découvrir, et des images manquantes dans une section dédiée à un personnage spécifique indiquent qu'il faut continuer à chercher à plaire à ce personnage. Les *visual novels* tendent aussi à offrir une quantité d'espaces de sauvegarde largement supérieure à la moyenne d'autres genres vidéoludiques, permettant ainsi à ses joueur·se·s de sauter de sauvegarde en sauvegarde avec habileté. Il existe également des joueur·se·s qui préfèrent lancer de nouvelles parties à chaque fois, afin de ne pas se perdre dans les embranchements empruntés – cette pratique est rendue largement plus réalisable par la fonction permettant de sauter le texte déjà lu, toutes parties confondues, offerte dans la très grande majorité des *visual novels*.

Lea joueur·se peut donc facilement se retrouver en mode « exploration » : quittant sa position interne d'identification avec le personnage-joueur, iel se retrouve plutôt face à un labyrinthe : quelles sont les limites de l'arborescence proposée ? Comment s'engager sur la route d'un personnage non-joueur en particulier ? Comment éviter les mauvaises fins (ou les obtenir, histoire de compléter sa galerie) ? Iel bascule soudainement en mode externe-exploratoire,

---

<sup>22</sup> Il reste toutefois que *Kara no Shoujo*, comme beaucoup d'autres, permet d'accumuler des images aguicheuses. Ainsi, un présumé joueur pourrait être tenté de draguer un personnage féminin, obtenir les images en lien avec ce personnage, puis retourner à une sauvegarde antérieure afin de reprendre le chemin de la vraie fin.

navigant une base de données prescrite par un programme afin soit de trouver l'embranchement désiré, soit de les voir en entier. Cette recherche d'une vue d'ensemble est souvent ce qui motive l'objectif de trouver la vraie fin.

## **2.2 Analyse exploratoire : basculement entre deux pôles**

Afin d'exemplifier la façon dont ces deux pôles opposés – interne-ontologique et externe-exploratoire – peuvent se manifester dans un *visual novel*, et, surtout, la façon dont le passage de l'un à l'autre peut s'opérer, je propose une nouvelle analyse exploratoire, cette fois sur le jeu *Lake of Voices*.

*Lake of Voices* est un jeu développé par GB Patch et publié en 2018 sur la plateforme de jeu indépendant Itch.io, ainsi que sur Steam. Il s'agit d'un jeu gratuit dont la première traversée ne prend que quelques heures, même si une exploration de l'arborescence en entier rallongera considérablement ce temps de jeu. Le joueur·se incarne Kikka, une garde d'un village qui tente, avec son collègue Bemelle, de traverser le mystérieux lac Sinnlos, afin d'aller porter secours à un village voisin. Seulement, cette traversée ne peut s'effectuer que de nuit, moment auquel apparaît sur la surface du lac un labyrinthe de pontons, et s'annonce périlleuse : des créatures mystérieuses du nom de Nixi ont élu domicile à ce lac et ont déjà causé la mort de nombreux·ses voyageur·se·s. Sous la tutelle du Guide, un être mystérieux pour qui les dédales de Sinnlos n'ont plus de secret, Kikka, accompagnée de Bemelle, de Margret, une femme déterminée dont les raisons de vouloir traverser son obscures, et de Lu, un être étrange découvert au milieu du lac, tentera d'atteindre l'autre côté en perdant le moins de gens possibles.

### **2.2.1 Système de survie et système d'affection**

*Lake of Voices* emploie en apparence deux systèmes distincts avec leur propre série de codes et de mécaniques – bien que les résultats de l'un influencent inévitablement l'autre. Le premier système est le plus évident, et est mis de l'avant par le paratexte du jeu – dans ce mémoire, je l'appellerai le « système de survie ». Comme le nom l'indique, certains choix proposés dans ce *visual novel* mèneront à la mort d'un ou de plusieurs personnages. C'est notamment le cas des choix qui ne laissent à lea joueur·se qu'un temps limité pour répondre,

comme le font des jeux tels que *The Walking Dead* (Telltale, 2012). Il est établi, à la fois par le paratexte et dans le jeu lui-même, qu'il est impossible que tous les personnages survivent à la traversée de Sinnlos (voir Figure 8). Ainsi, inévitablement, les choix de lea joueur-se mèneront à la mort de Bemelle, de Margret ou de Lu (voire les trois). Le Guide n'est pas affecté par cette limite : peu importe les choix qui sont faits, il survivra à la traversée. Ce premier système supplante le deuxième, plus discret, mais tout aussi important.

Bien que *Lake of Voices* ne soit pas présenté comme un simulateur de drague, il emploie tout de même ce que j'appellerai dorénavant un « système d'affection ». Autrement dit, certains choix de lea joueur-se lui permettront d'approfondir la relation entre Kikka et l'un des personnages non-joueurs, soit Bemelle, Margret, Lu ou le Guide, et de s'engager sur leur route. Lorsque lea joueur-se fait un choix qui lui permet de gagner l'affection de quelqu'un, un son de cloche retentit. Si suffisamment de points sont accumulés, des scènes (ainsi que des CGs, ou illustrations pour compléter la galerie) seront débloquées. En revanche, si le personnage non-joueur meurt à cause de l'un des choix présentés par le système de survie, cette route est perdue

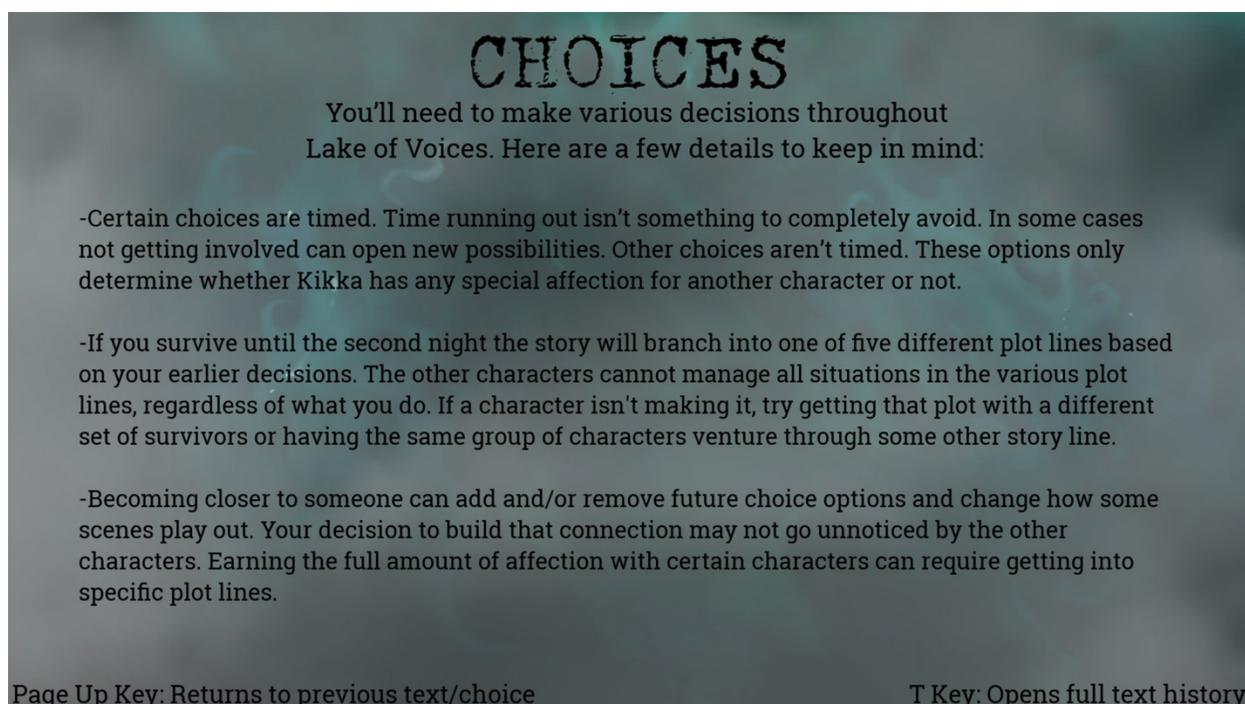


Figure 8 : Les informations fournies au début de *Lake of Voices*

pour cette partie. Il pourrait être considéré que certains personnages non-joueurs ont deux routes. Bien qu'il soit tentant d'employer la logique de plusieurs simulateurs de drague et de

considérer certaines fins comme étant « bonnes » ou « normales », puisque le jeu n'emploie pas cette terminologie, je m'en abstiendrai également.

Lea joueur·se est averti·e par le tutoriel au début du jeu que le fait de se rapprocher de certains personnages non-joueurs modifiera l'issue de la partie. Les explications mentionnent l'existence de « cinq différentes intrigues » se dévoilant lors de la seconde nuit de la traversée – un·e joueur·se étant familier·ère avec les *visual novels* aura tôt fait de comprendre qu'il s'agit de quatre intrigues liées aux quatre personnages non-joueurs, ainsi qu'une où Kikka ne se rapproche suffisamment d'aucun personnage (que j'appellerai dorénavant la « route de Kikka »). Toutefois, à cause de sa ressemblance avec d'autres jeux tels que *The Walking Dead*, ou peut-être à cause de l'expérience inexistante de certain·e·s avec les simulateurs de drague, il est possible de sous-estimer la rigidité de ce second système (notamment la nécessité, pour certaines relations, de ne gagner de point d'affection avec strictement aucun autre personnage). Néanmoins, il est impératif de comprendre les deux systèmes pour réussir à débloquent toute l'arborescence.

Notamment, l'une des routes (celle de Lu) est particulièrement difficile à atteindre, puisqu'elle requiert l'usage d'une mécanique brièvement mentionnée dans le tutoriel de début du jeu, soit la possibilité de ne rien choisir lorsqu'un choix avec un délai restreint est présenté. Ce choix est indéniablement un non-sens : les deux options qui sont présentées à lea joueur·se sont de poser une action ou de ne rien faire, avec une troisième option, implicite, qui est de laisser le temps imparti passer sans faire de choix. C'est ce dernier choix qui est le bon, même si lea joueur·se pourrait être porté à croire (de façon tout à fait compréhensible) que le choix de ne rien faire et le choix de laisser le temps s'écrouler sont équivalents. Il s'agit de l'exemple le plus évident (mais pas le seul) qui démontre que les choix que lea joueur·se doit faire ne sont pas véritablement des énigmes à résoudre, n'étant pas accompagnés d'indices substantiels aidant à déterminer la bonne réponse. Si certain·e·s pourraient être agacé·e·s de voir le jeu rejeter aussi ouvertement ce fonctionnement typiquement associé à l'expérience vidéoludique, le fait d'approcher le jeu avec une visée externe-exploratoire, de concevoir l'arborescence de choix comme un labyrinthe à explorer dont les indices principaux sont les différents embranchements existants, en dégage une forme d'interactivité tout aussi intéressante.

### 2.2.2 Une première traversée

En démarrant sa première partie, il est justifié d'assumer que lea joueur-se est au moins un peu en mode interne-ontologique : sa première traversée, à moins d'utiliser dès le départ un guide, se fera très certainement à l'aveugle. Lea joueur-se, comme Kikka, son personnage-joueur, a pour objectif de réussir la traversée de Sinnlos, et cet objectif commun, combiné au sentiment de ne rien connaître du scénario à venir, les unit. En revanche, bien que le jeu simule une vue à la première personne en plaçant le portrait de Kikka à gauche de la boîte de dialogue, séparé des personnages non-joueurs, le fait qu'elle ait sa propre voix, un portrait défini et de nombreuses lignes de dialogue sur lesquelles lea joueur-se n'a aucune influence, lui donne une identité distincte. En ce sens, elle n'est pas aussi effacée que de nombreux protagonistes de *visual novels*, particulièrement des simulateurs de drague.

Cette position ambiguë influence très certainement les émotions que ressentira lea joueur-se vis-à-vis Kikka. Il est possible d'imaginer un sentiment d'identification, certes, mais il se peut également que lea joueur-se voit plutôt Kikka comme un personnage de plus à protéger, faisant pencher la balance d'émotions du côté du désir de voir d'autres réussir et s'en sortir (*fortune-of-others*), telle qu'établie par Järvinen. Néanmoins, même si la notion de corporalité est plus complexe en ce qui a trait au *visual novel*, il reste que Kikka demeure le conduit par lequel lea joueur-se peut modifier l'état du monde-jeu, à travers les mécaniques de choix textuel. En ce sens, il est logique d'assumer que notre joueur-se modèle occupera au moins en partie une position interne et ontologique lors de sa première traversée du jeu.

Lors de sa première traversée, lea joueur-se ne connaît pas entièrement le fonctionnement de l'arborescence proposée (même si certains indices sont fournis dans le tutoriel). Iel ne connaît pas non plus les personnages non-joueurs qui accompagneront Kikka durant sa traversée, ni le niveau de danger que représente Sinnlos et ses Nixi. En bref, en supposant qu'aucun guide ou autre n'est employé, lea joueur-se est au moins en partie forcé-e de prendre des décisions en réaction aux événements qui s'enchaîneront (ce temps de décision étant parfois limité, la pression ne s'en trouve qu'accrue). Bien qu'il soit possible qu'iel ait recours aux sauvegardes pour se « protéger » d'erreurs potentielles, grâce à la capacité de retourner à une sauvegarde antérieure en cas d'échec, cet état d'anticipation peut notamment lea mener à

développer un sentiment de camaraderie envers les personnages non-joueurs dont les propos lui sembleront raisonnables, ou encore de ressentir de la méfiance envers des personnages non-joueurs aux propos vagues ou aux origines douteuses. Par exemple, si lea joueur-se fait plus souvent qu'autrement les choix qui lea mèneront sur la route de Bemelle, ce dernier l'amènera progressivement à douter du Guide, tandis qu'une relation avec Margret présentera ce dernier sous un jour un peu plus favorable.

L'introduction du personnage de Lu au milieu de la première moitié de la traversée représente une surprise, et complexifie largement la tâche d'un-e joueur-se qui aurait potentiellement réussi à éviter la mort de Bemelle et de Margret jusque-là. Il est possible d'abandonner Lu dès sa découverte – peut-être parce qu'il semble suspect, ainsi seul au milieu des pontons d'un lac dont le danger a été maintes fois établi, ou peut-être encore parce que lea joueur-se sait qu'il est impossible que tous les personnages non-joueurs survivent, et préfère tenter de garder les personnages qu'iel connaît déjà en sécurité. Si iel tente de protéger Lu également, en faisant les choix qui mènent Kikka à rester derrière avec lui pendant que Bemelle, Margret et le Guide prennent les devants, le jeu se chargera d'éliminer quelqu'un avant la fin de la première nuit. Si lea joueur-se refait encore une fois le choix d'aider Lu, un incendie sur les pontons causera la mort de Bemelle ou de Margret. Le choix est déterminé en fonction des points d'affection accumulés : le personnage ayant le moins d'affection pour Kikka mourra, une conséquence indiquée par le son de cloche caractéristique du système d'affection.

Ainsi, à la fin de la première nuit, il existe plusieurs configurations de groupe possibles. Si le Guide sera toujours présent, les autres personnages peuvent s'y trouver en différentes combinaisons : Bemelle et Margret, Bemelle et Lu, Margret et Lu, Bemelle seul, Lu seul, et Margret seule. La combinaison des personnages présents, des points d'affection gagnés et des choix faits sur l'île détermineront sur quelle route s'engagera lea joueur-se lors de la deuxième partie de la traversée<sup>23</sup>. Il demeure possible d'échouer cette deuxième partie : les deux systèmes, celui de survie et celui d'affection, continuent d'opérer. Selon les choix de lea joueur-se, iel peut

---

<sup>23</sup> Il est d'ailleurs impossible d'atteindre l'île sans que l'un des trois personnages non-joueurs mentionné ci-haut survive. En revanche, il est possible que seuls le Guide et Kikka quittent l'île et entament seuls la deuxième moitié de la traversée, puisque Lu a de grandes chances de disparaître sur l'île où le groupe se repose après la première nuit.

obtenir une variété de fins. Vu la difficulté de s'engager sur les routes de Lu et du Guide, il est plus probable qu'iel obtienne celle de Bemelle, de Margret, ou encore de Kikka. Lorsqu'une fin est atteinte, un bref récapitulatif de la situation des personnages non-joueurs rencontrés (Bemelle, Margret et le Guide, dans le cas des fins les plus probables) insiste encore une fois sur l'importance des relations à développer. Ces récapitulatifs seront toujours présents durant l'atteinte des différentes fins du jeu : en plus de leur intérêt narratif, ils indiquent également à lea joueur·se quelle route iel a empruntée, et si elle a été « réussie » ou non. La description d'une séparation entre Kikka et le personnage non-joueur duquel elle était la plus proche peut généralement être comprise comme un échec (sauf pour la fin du Guide, qui ne sera jamais heureuse).

À cause de l'omniprésence du système de survie, il n'est pas exagéré d'imaginer que certain·e·s joueur·se·s trouveront un certain plaisir dans le fait de découvrir quels personnages non-joueurs ont survécu (ou péri) grâce à leurs choix. On peut supposer qu'après leur première partie, ces joueur·se·s seront satisfait·e·s, et ne chercheront pas à compléter l'arborescence. Néanmoins, certains éléments de jeu encouragent très fortement ces dernier·ères·s à explorer davantage de possibilités. Afin de me livrer à un exercice intéressant, et pour rendre compte de l'approche que de nombreux·se·s joueur·se·s de *visual novels* pratiquent, j'assumerai que lea joueur·se modèle que j'utilise pour cette analyse aura compris (que ce soit grâce aux indices et signaux mis en place par le jeu ou à cause de son expérience avec les *visual novels*) qu'un second système existe, et qu'une récompense substantielle se cache derrière le fait d'accumuler des points d'affection avec les différents personnages non-joueurs. C'est ici qu'un certain basculement s'opère : maintenant en partie au fait des événements auxquels Kikka fera face durant sa traversée, lea joueur·se quitte son ancrage au monde-jeu et s'élève au-dessus de lui, devenant cartographe de l'arborescence de choix proposée par le jeu. En bref, iel passe du mode interne-ontologique au mode externe-exploratoire.

### **2.2.3 Exploration de l'arborescence**

Tel que mentionné plus tôt dans ce mémoire, l'arborescence de *Lake of Voices* emploie le principe de tronc commun : les conséquences des décisions prises dans la première moitié de la

traversée seront surtout visibles dans la deuxième. Narrativement, cette séparation est justifiée par le fait que la traversée du groupe prend deux nuits – à la fin de la première, Kikka et les survivant·e·s atteignent une île paisible où passer la journée, en attendant que le labyrinthe de pontons permettant de traverser Sinnlos réapparaisse la nuit suivante.

Sur l'île, une consolidation des conséquences amenées par le système de survie et le système d'affection est effectuée : le·a joueur·se se fera offrir l'option d'approfondir sa relation avec les personnages non-joueurs avec lesquels iel a obtenu suffisamment de points d'affection (et qui, évidemment, sont toujours vivants). C'est l'occasion pour iel d'avoir accès à des scènes plus sentimentales et moins tendues, tout en accumulant des illustrations desdites scènes. Le seul personnage qui peut mourir lors de la pause entre la première et la seconde nuit est Lu. Lorsque la deuxième moitié de la traversée est entamée, le·a joueur·se pourrait potentiellement avoir perdu ce dernier, et aura dû faire un choix entre les différents personnages non-joueurs avec qui iel avait jusque-là obtenu suffisamment de points d'affection pour entamer leur route. La deuxième partie de la traversée est toujours soumise aux deux systèmes : il est donc toujours possible de perdre accès à une fin spécifique en faisant le mauvais choix. Ce n'est que lorsque la traversée est véritablement terminée, et que Kikka et son groupe sont de nouveau sur la terre ferme, que l'atteinte d'une fin spécifique est garantie.

Ayant dans son arsenal plusieurs outils (galerie, nombreuses sauvegardes, fonction pour sauter le texte déjà lu), le·a joueur·se qui est déterminé·e à explorer toute l'arborescence de choix narratifs emploiera les techniques qui lui correspondent le mieux pour le faire. Vraisemblablement, il est plus facile d'organiser cette exploration en se concentrant sur une catégorie à la fois : les mauvaises fins (ou échecs critiques), les routes de chaque personnage non-joueur, la route de Kikka, et finalement des scènes qui auraient potentiellement été ratées durant les parcours précédents (il est possible de réussir certaines routes de personnages tout en ratant des images à ajouter à la galerie). Dans certains cas, tels que les mauvaises fins et la route de Kikka, il est possible que le·a joueur·se ne soit même pas certain·e de leur existence. C'est par essai et erreur qu'iel déterminera les types de fins que propose le jeu. Il est également difficile de déterminer à quel moment toutes les possibilités ont été explorées. La galerie et l'indication des cinq embranchements narratifs différents pouvant être entamés lors de la deuxième nuit peuvent

servir d'indice, mais il est entièrement possible pour un-e joueur-se de rater plusieurs variations, tout en ayant obtenu toutes les illustrations possibles<sup>24</sup>.

Les mauvaises fins sont présentes dans *Lake of Voices*. Au début du jeu, une première séquence sert de tutoriel pour les choix où le-a joueur-se dispose d'un délai limité : lorsque Kikka doit affirmer qu'elle et Bemelle traverseront le lac, le choix de la faire garder le silence et le refus de faire un choix résulteront tous les deux en une mauvaise fin. Le Guide déterminera aussitôt que Kikka et son collègue n'ont pas la volonté nécessaire pour traverser le lac. Un bref épilogue s'ensuit, décrivant l'arrivée des deux gardes au village qu'ils devaient secourir. Évidemment, ils se présentent trop tard, et ne peuvent qu'aider à réparer les dommages. Ce ne sont pas tous les échecs critiques qui sont aussi développés, mais certains incluent des images illustrées qui n'apparaissent nulle part ailleurs dans le jeu, et qui font partie de la galerie – ainsi, un-e joueur-se qui veut tout compléter devra très certainement obtenir ces mauvaises fins.

Il existe également des fins ambiguës ou malheureuses pour certains personnages non-joueurs. En guise d'exemple, si Kikka pose une question de trop au Guide alors qu'elle est sur sa route, cette dernière se terminera de façon tragique. Incapable d'accepter le fait qu'elle ne pourra plus jamais le revoir une fois la traversée du lac terminée, Kikka suit le Guide jusqu'aux pontons alors que le soleil se lève. Ce dernier prétend céder face à son insistance et la serre dans ses bras... avant de la noyer brusquement dans l'eau. Afin d'avoir la fin la plus heureuse pour la route du Guide, Kikka doit éviter de l'encourager à parler lorsqu'il semble hésiter à s'exprimer. La fin obtenue ne concrétise tout de même pas une relation romantique, ni même une amitié entre les deux personnages. En revanche, elle assure la survie de Kikka, et souligne qu'elle et le Guide maintiennent un bon rapport.

Cette fin malheureuse surprenante confirme le fait que le jeu ne fournit que peu d'indices aux joueur-se-s pour les aider à faire les « bons » choix, préférant les inviter à explorer les différents embranchements et à y prendre plaisir. Dans tous les embranchements narratifs, le Guide est un être sérieux, à la concentration inébranlable et à la logique impitoyable, qui ne

---

<sup>24</sup> À titre personnel, j'ai moi-même découvert des variations de *Lake of Voices* que je ne connaissais pas en réalisant cette analyse. J'ai pourtant traversé le jeu à de nombreuses reprises depuis que je l'ai découvert, il y a plusieurs années.

partage jamais plus d'information que nécessaire. Or, dans la route de ce dernier, Kikka l'amène tranquillement à s'ouvrir et à partager le lourd fardeau que représente le fait d'aider les gens à traverser le lac de Sinnlos. Cette évolution de la relation est nécessaire à l'obtention de la fin la plus heureuse, mais sa limite est arbitraire : rien ne communique à lea joueur·se qu'iel ne doit insister qu'à un certain degré. Il serait justifié d'assumer qu'encourager le Guide à s'exprimer davantage serait la façon d'approfondir plus encore leur relation. La fin malheureuse acquiert son sens une fois l'arborescence dans son entièreté explorée : le Guide ne peut se permettre de laisser Kikka vivre lorsque cette dernière en sait trop. Seulement, dans le contexte de la route isolée, si le fait d'obtenir la bonne fin du Guide représenterait une énigme à résoudre, ce « casse-tête » serait un non-sens. En revanche, en adoptant un point de vue externe-exploratoire, dénué de la notion de réussite ou d'échec et centré sur la découverte de fragments narratifs, il s'agit d'un embranchement riche, qui dévoile à la fois la vulnérabilité du Guide... et sa cruauté.

La route de Lu présente également un défi : les conditions pour atteindre l'une de ses fins, qui est plus longue que celles des autres personnages-joueurs, sont très difficiles à déterminer. Cette fin pourrait être considérée comme la « vraie » fin, ou la fin secrète du jeu : en plus d'expliquer les motifs de plusieurs personnages, tels que Lu ou le Guide, elle dévoile ce qui se cache sous le lac de Sinnlos, et élucide le mystère des Nixi. Néanmoins, le fait qu'il faille poser des actions très spécifiques pour à la fois garder Lu en vie et s'engager sur cette fin secrète rend le défi ardu, et l'absence d'indices substantiels permettant de déterminer ce qui doit être fait risque d'amener les joueur·se·s, armé·e·s d'un nombre de sauvegardes généreuses, à essayer toutes les combinaisons de choix, jusqu'à découvrir l'embranchement par hasard (ou, comme je l'ai moi-même fait, à consulter des forums en ligne).

En plus du plaisir que peut prendre lea joueur·se à découvrir de nouveaux éléments narratifs expliquant des mystères plantés dans d'autres routes, il est également possible qu'iel ressente une certaine satisfaction dans le fait de cartographier le réseau complexe d'embranchements narratifs, que ce soit pour apprécier le travail des développeur·se·s ou par simple désir de relever un défi implicite. D'autres récompenses pour la complétion des routes sont offertes : en plus de la satisfaction d'avoir une galerie entièrement remplie, lea joueur·se reçoit des « bonus », des scènes à la fois humoristiques et informatives qui expliquent mieux

encore certains éléments du récit global présenté par *Lake of Voices*, et, surtout, les motivations de différents personnages non-joueurs.

En effet, l'exploration de l'arborescence, dans le *visual novel*, demeure souvent au service de l'approfondissement des personnages non-joueurs. En gagnant l'affection des différents personnages de *Lake of Voices*, le·a joueur·se aura accès à une plus grande part de leur intériorité, ce qui lui permettra de mieux comprendre à la fois leurs objectifs et leur façon de réagir à une panoplie de situations distinctes. De longues conversations entre le Guide et Kikka insistent sur le fardeau que représente le lac pour ce dernier, tandis que la route de Margret dévoile davantage sa grande détermination et son désir de trouver sa place dans sa société. Chaque route invite à se « perdre » dans un personnage distinct – à lui faire face, à le lire et à l'entendre (*Lake of Voices*, bien que gratuit, est entièrement doublé, y compris Kikka, qui a sa propre voix), et donc à le comprendre. Le·a joueur·se est invité·e à s'attacher à ces différents personnages, rendant la décision de les laisser mourir dans des parties subséquentes pour obtenir de nouveaux pans de l'arborescence potentiellement déchirante (si le·a joueur·se garde un certain ancrage interne-ontologique), même si le fait de recommencer encore et encore peut provoquer un certain détachement, causé par l'impermanence de chaque traversée (ce qui représente une position plus externe-exploratoire).

Lorsqu'il aura terminé toutes les routes proposées, le·a joueur·se, ayant mieux compris non seulement l'univers de *Lake of Voices*, mais aussi ses personnages, pourrait conserver une position externe-exploratoire, ou effectuer un retour vers le mode interne-ontologique (souvent observé chez les joueur·se·s de *visual novel*) en déterminant quelle route, et quel personnage non-joueur, lui ont plu davantage. Comme le souligne Ross Dionne (2020), il arrive souvent que des joueur·se·s choisissent la route qu'ils ont préféré comme étant selon elleux la « vraie » expérience, ou la fin la plus souhaitable. Il peut s'agir de l'expression d'une préférence personnelle, évidemment (un·e joueur·se pourrait, par exemple, avoir été touché·e par les motivations qu'exprime Margret durant sa route, et développer un sentiment d'affection envers elle). Toutefois, tel qu'établi dans cette analyse, la plus grande place occupée par le personnage-joueur, Kikka, pourrait faire que le·a joueur·se, plutôt que de s'identifier à elle, la verrait davantage comme un personnage de plus à protéger, et choisirait sa route préférée en fonction des

bénéfices qu'elle amène pour Kikka, ou de l'attachement particulier perçu entre elle et le personnage non-joueur. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur·se est libre de garder une position externe-exploratoire en appréciant surtout l'expérience de la découverte de l'arborescence, ou d'adopter une posture plus interne-ontologique en choisissant une branche de l'arborescence spécifique qui l'a particulièrement marqué·e. Pour certain·e·s, le plaisir est très certainement double – ce qui, encore une fois, démontre la position paradoxale que propose d'adopter le *visual novel*.

## 2.3 Conclusion

La mécanique de choix narratifs est centrale dans l'expérience proposée par de nombreux *visual novels* (bien qu'il existe des exceptions). L'existence de plusieurs éléments mis à la disposition des joueur·se·s, dont la galerie, les nombreux espaces de sauvegarde et la possibilité de sauter le texte ayant déjà été lu, toutes parties confondues, encourage ceux-ci à devenir cartographes d'un labyrinthe de possibilités. L'hypothèse selon laquelle ces choix sont moins un outil d'expression de soi ou de construction d'un personnage, énoncée en introduction, se voit simultanément confirmée et infirmée : les joueur·se·s pourraient tout à fait n'effectuer qu'une seule partie en mode interne-ontologique, prenant plaisir à découvrir la façon dont les choix qu'ils ont fait ont influencé le monde-jeu. En revanche, l'existence de « vraies fins », accessibles uniquement lorsque toutes les routes des différents personnages non-joueurs ont été parcourues, récompensent les joueur·se·s qui adoptent une position externe-exploratoire. Ce paradigme d'interactivité viendrait également expliquer l'existence de choix qui font peu de sens, ou face auxquels les joueur·se·s n'ont que très peu d'indices permettant de déterminer quelle décision prendre (deux exemples présents dans *Lake of Voices*). Plutôt que de voir chaque choix narratif comme une énigme à résoudre, le *visual novel* invite ses joueur·se·s à se détacher de l'état du monde-jeu, rendu impermanent par des traversées successives ou des retours en arrière à l'aide de sauvegardes antérieures, au profit du jeu de reconstruire l'arborescence du récit, et de découvrir au passage de nouveaux « pans » des différents personnages, joueur et non-joueurs, impliqués.

Représenter la jouabilité double du *visual novel*, centrée à la fois sur le plaisir d'incarner un personnage dans le monde-jeu et sur celui de découvrir toutes les possibilités narratives proposées par l'arborescence de choix textuels n'est pas une mince tâche : très certainement, il existe autant de façons de jouer qu'il existe de joueur-se-s, et ce mémoire n'a pas la prétention de représenter toutes les approches existantes en ce qui a trait à la découverte d'un *visual novel*. Néanmoins, ce chapitre tente de démontrer que ce genre sous-étudié emploie plusieurs mécaniques et conventions pour encourager l'exploration des différentes possibilités, qu'il s'agisse des nombreuses sauvegardes, d'une galerie vide qui ne demande qu'à être remplie ou l'option de sauter tout texte ayant déjà été lu, toutes parties confondues. En rendant la navigation des différents embranchements facile et intuitive, le *visual novel* tend à proposer à ses joueur-se-s de découvrir une panoplie de chemins possibles, mais aussi de mettre ces découvertes au service de l'appréciation des personnages non-joueurs, qui tendent à demeurer le clou de l'expérience proposée. Ainsi, chaque joueur-se oscille différemment entre les pôles interne-ontologique et externe-exploratoire, tels que développés par Ryan (2006).

Le prochain chapitre se concentrera exclusivement sur les cas à l'étude, et tentera de consolider les éléments soulevés dans le premier et le second chapitre. En soulignant la façon dont les différents personnages non-joueurs sont conçus (employant par exemple des éléments *moe* pour attirer l'attention des joueur-se-s) et mis de l'avant, et l'oscillation entre la traversée du jeu en tant que personnage du monde-jeu et l'exploration des différentes possibilités, je tenterai de démontrer en quoi l'expérience proposée par différents *visual novels* se ressemble et diffère. Pour ce faire, j'ai décidé de me concentrer sur trois jeux issus de trois sous-genres différents : *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015), *Hustle Cat (Date Night)*, et *Gnosia* (Petit Depotto, 2021).

## Chapitre 3 – Le *visual novel* et ses différentes itérations

Tel que souligné à travers ce mémoire, les jeux pouvant être considérés comme des *visual novels* sont nombreux, et même s'ils tendent à reprendre en partie ou en totalité une série de codes (que j'ai relevés à travers les deux premiers chapitres), la sélection de jeux à analyser demeurerait un défi de taille. Il est rapidement devenu évident que le choix du corpus devrait s'accompagner de compromis majeurs.

La visée de ce mémoire est de présenter une vue globale d'un genre vidéoludique plus souvent analysé en fonction de ses sous-catégories (jeu *bishoujo*, jeu *otome*, etc.). Ainsi, bien que le *visual novel*, et plus spécifiquement la formule du simulateur de drague, soit largement associé au Japon, il a toujours été mon objectif d'élargir le corpus que je présenterais au-delà de ce pays, notamment à cause de l'existence croissante de simulateurs de drague visant un public *queer*. Il semblait aussi vital de rappeler que le *visual novel* n'est pas nécessairement un simulateur de drague – et que ces jeux qui ne sont pas centrés sur la romance présentent tout de même des éléments communs avec la formule plus classique.

Dans cette optique, j'ai choisi dans mon corpus d'analyser un jeu *otome* en provenance du Japon, soit *Psychedelica of the Black Butterfly* (STING & Otomate, 2015). Cette décision de me pencher sur un jeu *otome* plutôt qu'un jeu *bishoujo*, alors que ces derniers sont généralement plus nombreux, est en partie justifiée par le fait que s'il existe de la recherche sur les jeux *otome*, celle-ci est largement focalisée sur la représentation des dynamiques entre les identités de genre masculine et féminine (Richards, 2015 ; Cosmos, 2017 ; Ross Dionne, 2020). L'analyse de la jouabilité présente dans les jeux *otome* demeure peu représentée, contrairement à celle du jeu *bishoujo*, dont j'ai cité plusieurs auteurs tels qu'Azuma (2009), Galbraith (2021) et Greenwood (2014). Il me semblait donc plus pertinent de mettre de l'avant la jouabilité du jeu *otome* et l'effet qu'elle a sur l'approfondissement de l'attachement envers les personnages non-joueurs. *Psychedelica of the Black Butterfly* n'a pas été analysé par les chercheur·se·s cité·e·s dans ce

mémoire, mais les thèmes et codes qu'il emploie sont similaires à ceux présents dans plusieurs titres ayant été traduits en Occident<sup>25</sup>.

Afin de contrebalancer le choix d'un jeu *otome* japonais comme premier cas à l'étude, j'ai choisi de me pencher par la suite sur le simulateur de drague *queer Hustle Cat (Date Nighto, 2016)*, disponible uniquement en anglais sur les plateformes Itch.io et Steam. Le jeu adapte la formule du simulateur de drague classique aux sensibilités *queer*, présentant des personnages à la sexualité fluide et des thématiques centrées autour de l'appartenance à un groupe et de la guérison de douleurs passées grâce à l'aide de ses proches.

Finalement, le troisième jeu que j'analyserai, le jeu japonais *Gnosia* (Petit Depotto, 2021), n'est pas un simulateur de drague. Cela ne l'empêche toutefois pas d'employer l'oscillation entre les pôles interne-ontologique et externe-exploratoire développée dans le second chapitre de ce mémoire – il en fait d'ailleurs son élément de jouabilité principal.

Mon approche représentera une consolidation des exercices menés dans les analyses exploratoires des chapitre 1 et 2 de ce mémoire. Je tâcherai de combiner l'analyse des personnages non-joueurs, de leur place prépondérante dans le récit et du rapport que les joueur-se-s doivent établir avec elleux à celle de l'interactivité proposée par ces jeux largement textuels, employant majoritairement les travaux de Ryan (2006) et de Moran (2018) en guise de cadre théorique. Ce faisant, j'espère mettre en relief la jouabilité particulière que proposent une grande partie des *visual novels*, située dans l'oscillation entre l'identification avec le personnage-joueur et son impact sur le monde-jeu, et la navigation des possibilités narratives comme si elles étaient une base de données, rendant les choix effectués accessoires, au service de la reconstitution d'un récit fragmenté. Ces trois cas à l'étude sauront refléter que la consolidation entre ces deux rôles peut varier largement, malgré des structures au fonctionnement similaire.

---

<sup>25</sup> J'apporte cette nuance, puisque certains des jeux *otome* récemment traduits pour le public occidental se démarquent de la rigidité des codes employés par plusieurs titres traduits antérieurement, notamment grâce à leur emploi d'un humour plus marqué et de personnages-joueurs à l'agentivité plus fortement établie. La récente sortie sur Nintendo Switch du titre *Cupid Parasite* (Otomate, 2021) en est un bon exemple. Il est difficile d'établir si cette flexibilité au niveau des codes est le reflet d'un changement au niveau de la production japonaise de jeux *otome*, ou s'il s'agit simplement d'une plus grande flexibilité au niveau des titres qui sont traduits pour un public non-japonais.

### **3.1 *Psychedelica of the Black Butterfly* (Sting et Otomate, 2015)**

Publié en 2015 sur la PlayStation Vita au Japon, les versions anglaise, chinoise et coréenne étant rendues disponibles sur la même plateforme de jeu en 2018 (et sur Windows plus tard dans la même année), *Psychedelica of the Black Butterfly* est un jeu *otome* développé par Sting et Otomate. Les étiquettes Steam les plus populaires lui étant associées incluent « aventure », « otome », « visual novel » et « romance ». La présumée joueuse incarne un personnage-joueur féminin dont le nom par défaut est Ai Minato, mais qui, pour la majorité du jeu, emploie le pseudonyme Beniyuri. Cette dernière, après ce qui semble être un rêve où deux personnes se disputent à son sujet, se réveille dans un manoir en apparence idyllique, mais qui s'avère rapidement très dangereux. Il ne lui reste aucun souvenir en lien avec son identité ou la façon dont elle s'est retrouvée à cet endroit. Elle fait bientôt la connaissance de quatre personnages non-joueurs qui sont également amnésiques, les forçant à employer des pseudonymes temporaires pour se désigner les uns les autres, à défaut de se souvenir de leur propre nom. Le nouveau groupe se voit confier par une mystérieuse jeune fille portant un masque de lapin la mission de collecter les fragments d'un kaléidoscope qui, une fois reconstitué, saura potentiellement leur fournir des indices sur leur situation.

*Psychedelica of the Black Butterfly* fait usage de ses thèmes – le deuil, la culpabilité des survivant-e-s et les traumatismes d'enfance – pour se centraliser sur l'exploration de l'arborescence narrative. La présumée joueuse est placée dans la position d'une détective cherchant à reconstituer le passé pour éviter de commettre les mêmes erreurs dans le futur, et aider les personnages, joueur et non-joueurs, à faire la paix avec les événements difficiles qu'ils ont vécus. Les embranchements à emprunter sont donc nombreux, et parfois difficiles à découvrir, résultant en une arborescence d'une grande complexité. Comme la très grande majorité des jeux *otome*, le jeu ne présente pas de contenu pornographique.

#### **3.1.1 Personnages non-joueurs et renversement des attentes**

La présumée joueuse se fait proposer cinq personnages non-joueurs avec qui développer une relation romantique : Kagiha (dont le véritable nom est Natsuki), Yamato (Takuya), Karasuba (Aki), Monshiro (Kazuya) et Hikage (dont le véritable nom, s'il en possède un, n'est jamais révélé)

(voir Figure 9). Ces derniers sont très visiblement composés d'éléments *moe* tels qu'identifiés par Azuma (2009), invitant la présumée joueuse à employer tout un arsenal de références à la culture de l'animation japonaise. En plus de leurs portraits, leurs comportements permettent de placer rapidement ces personnages dans des cases : Kagiha, avec son doux sourire, sa voix chaleureuse et son respect envers Beniyuri, rappelle des personnages tels que Yukito de *Card Captor Sakura* (Morio Asaka, 1998) ou Yuki de *Fruits Basket* (Akitaro Daichi, 2001) – un archétype que TV Tropes identifie comme étant celui du « gentil garçon » (*nice guy*)<sup>26</sup>. Karasuba semble à premier abord être le séducteur extraverti du groupe, mais avec le retour de ses souvenirs vient la révélation de sa relation avec Beniyuri – celle d'un ami secrètement amoureux, dont le désespoir et le besoin d'être aimé lui confèrent un côté beaucoup plus sombre. Cette facette plus ténébreuse, dans ses moments les plus extrêmes, rappelle l'archétype du *yandere*, que j'ai exploré plus tôt dans ce mémoire en analysant Toma d'*Amnesia: Memories*. Quant à Hikage, il est sans conteste un *tsundere*, soit un personnage dont l'extérieur froid ou agressif dissimule une certaine timidité, ou une affection cachée (comme le sont Syaoran de *Card Captor Sakura* ou Lance de *Nameless ~ The One Thing You Must Recall ~*).

En ce sens, *Psychedelica of the Black Butterfly* ressemble énormément à *Amnesia: Memories*, à l'exception que ce dernier ne propose pas de segment d'introduction, obligeant plutôt la présumée joueuse à choisir une route sur laquelle s'engager à l'aveugle (en supposant qu'elle ne se fie à aucun paratexte). Néanmoins, l'emploi d'éléments *moe* associés à la culture de l'animation japonaise, pour ces deux jeux, invite la présumée joueuse à faire appel à cette base de données pour définir ses attentes envers les différents personnages non-joueurs et les routes qui leur sont associées.

Dans le premier chapitre de ce mémoire, j'ai fait référence à ce qu'Isbister (2006) remarque au sujet des stéréotypes : « Good designers also build memorable characters by taking well-worn stereotypes and crafting characters that have a few traits that go against type. » (14). Si ce renversement est moins présent dans *Amnesia: Memories*, comme le démontre mon analyse précédente de Toma et d'Ukyo, il est omniprésent dans *Psychedelica of the Black Butterfly*, où les

---

<sup>26</sup> <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/NiceGuy/VideoGames>



Figure 9 : Le panel de *Psychelica of the Black Butterfly* (à l'exception de Monshiro/Kazuya)

thématiques que j'ai relevées précédemment, soit le deuil et la nécessité de faire la paix avec le passé, influencent très fortement l'évolution des routes des personnages non-joueur. Résultat : certaines des fins considérées comme étant les bonnes ne répondent pas à l'attente, souvent implicite, d'une relation amoureuse paisible et heureuse entre le personnage-joueur et le personnage non-joueur.

C'est le cas, par exemple, de la route de Kagiha, le « gentil garçon » (*nice guy*). Même si sa délicatesse et son côté protecteur laissent à supposer une histoire d'amour tendre, le récit prend une tournure beaucoup plus dramatique. Il s'avère que Beniyuri, Kagiha, Karasuba, Yamato et Monshiro sont des amis d'enfance, qui ont tous été impliqués dans un incident grave dans leur jeunesse : alors qu'ils exploraient un ancien manoir, une inondation les a piégés, menant, de fil en aiguille, à un coma pour Monshiro, et à la mort pour Kagiha. Le manoir où les personnages se trouvent étant un lieu suspendu entre la vie et la mort, ces esprits se retrouvent ensemble pour faire la paix avec ce passé qui ne cesse de les hanter.

Le jeu place donc la présumée joueuse dans une position ambiguë en poussant l'archétype du gentil garçon à l'extrême : bien que sa jalousie l'ait parfois mené à se montrer cruel envers certains personnages, dont Monshiro, il reste que c'est la gentillesse de Kagiha qui l'a poussé à se

sacrifier pour sauver ses amis, et, par conséquent, une fin idyllique et romantique avec Beniyuri, toujours vivante, est impossible. Le jeu approfondit Kagiha au-delà du stéréotype du gentil garçon en lui conférant des actions qui vont à l'encontre de cette image affable, et subvertit les attentes associées à ses éléments *moe* en refusant à la joueuse une fin heureuse qui semblait pourtant garantie.

La fin de Kagiha est donc tragique : le couple choisit de s'enfermer dans un monde d'illusions, imaginant une vie domestique à deux et ignorant la présence glauque du manoir dans lequel iels sont piégé-e-s :

Beniyuri [narration] : I nod off as the world fades around me.

His sweet words paint my reality in vivid colors.

A painless world of endless happiness.

A sweet, happy world. Far, far away...

La route de Hikage, le véritable « seigneur » du manoir dans lequel les personnages sont malheureusement piégés, présente un dilemme similaire, obligeant la présumée joueuse à accepter le fait que certaines fins romantiques sont inaccessibles.

Comme Beniyuri, la joueuse doit faire le deuil de ses attentes, et laisser derrière elle certains personnages auxquels elle s'est attachée au nom d'un futur plus heureux. Seules les routes de Karasuba, Yamato et Monshiro – les personnages qui sont toujours vivants, et qui, comme Beniyuri, doivent guérir de leur traumatisme commun – ont le potentiel de mener à une fin heureuse. De plus, les choix que doit faire la présumée joueuse pour obtenir ces fins plus optimistes vont parfois à l'encontre de la volonté du personnage non-joueur.

Par exemple, dans la route de Karasuba, ce dernier souligne qu'il désire oublier la personne qu'il était dans le « vrai » monde, et refuse d'utiliser son véritable nom (soit Aki). Ce rejet de ce qu'il était auparavant sera éventuellement expliqué par son sentiment d'infériorité. Si la présumée joueuse accepte d'abandonner ce qu'elle était et de demeurer dans le manoir avec Karasuba, elle obtient la « fin de Karasuba » (*Karasuba End*), qui n'est pas heureuse. Durant celle-ci, Karasuba invite Beniyuri à s'abandonner à ses baisers, qui, dans cette scène, sont mis en

équivalence avec un désir d'évasion face à une réalité douloureuse. Alors que cette dernière refuse de l'embrasser et insiste que le refus de chercher à comprendre les choses n'est pas une bonne idée, il l'ignore. Beniyuri cède finalement, et la route se conclut sur un sentiment d'échec. Les deux images qui en résultent le montre en position de domination face au personnage-joueur sans puissance, réduite à répondre ce qu'il faut pour le pacifier (voir Figure 10).



Figure 10 : Image provenant de la « fin de Karasuba », soit la mauvaise fin de ce personnage, dans *Psychedelica of the Black Butterfly*

Pour obtenir la « fin d'Aki » (soit la bonne fin de Karasuba), la présumée joueuse doit refuser d'oublier, et chercher à faire la paix avec les événements du passé, malgré la déception du personnage non-joueur qu'elle tente de séduire.

Ainsi, le jeu fait (en partie<sup>27</sup>) passer ses thèmes avant les attentes associées au simulateur de drague, employant la mécanique de l'exploration de l'arborescence pour inviter la présumée

---

<sup>27</sup> Si le jeu accepte d'aller partiellement à l'encontre des attentes associées au simulateur de drague, soit celles d'une fin heureuse garantie avec tous les personnages non-joueurs dotés d'une route, il reste qu'à bien des égards, son expérience est rigoureusement centrée sur le personnage-joueur, au point où les relations entre ces différents personnages non-joueurs masculins, pourtant amis d'enfance, sont généralement sous-développées au profit de leur amour manifeste pour Beniyuri. Bien qu'il y ait quelques exceptions (notamment la relation entre Yamato et Monshiro, deux frères), il reste que ce jeu, comme bien d'autres jeux *otome*, tend à placer le couple et l'amour romantique avant tout autre type d'attachement.

joueuse à comprendre les événements passés, ce qui en fait un excellent exemple d'arrimage ludo-narratif.

### 3.1.2 Naviguer le labyrinthe du passé

Les dédales du manoir que les personnages doivent parcourir imitent celles des nombreux embranchements narratifs dont la présumée joueuse devra faire sens. Même si la présumée joueuse a techniquement accès à une « flowchart », une carte montrant les différents embranchements narratifs existants et permettant de passer d'une scène à l'autre à volonté, elle ne peut jamais avoir une vue d'ensemble sur celle-ci (en effectuant un zoom arrière, par exemple), ce qui, encore une fois, imite le fait que les personnages doivent explorer les pièces une à une, à l'aveuglette. Comme le démontre la figure 13, « l'espace » à explorer se divise en deux catégories : le tronc commun de cette arborescence, pour reprendre les termes de Moran (2018), et les souvenirs que la présumée joueuse devra visionner pour progresser dans le récit ou s'engager sur certaines routes. Certains sont arrimés au tronc principal, tandis que d'autres existent dans un espace séparé, flottant loin du lien de cause à effet unissant le reste.

Ces souvenirs (que le jeu appelle des « épisodes ») sont une combinaison des souvenirs créés lors du séjour de Beniyuri et des personnages non-joueurs dans le manoir et des souvenirs passés qu'ils ont oubliés. Le visionnement<sup>28</sup> des deux types sera nécessaire pour obtenir toutes les fins du jeu, et la présumée joueuse, pour les débloquent, doit réussir les séquences du mini-jeu de tir présentes dans *Psychedelica of the Black Butterfly*.

Ces dernières sont sommes toutes plutôt négligeables dans l'expérience globale. Elles n'apparaissent qu'au début du jeu, et la présumée joueuse peut même choisir de les sauter ou d'y mettre fin une fois qu'elle a amassé le nombre de points dont elle a besoin. Le récit souligne que le manoir confère aux personnages le pouvoir de manifester une arme à feu à volonté, et d'utiliser cette dernière pour se défendre contre d'étranges bêtes qui les attaquent durant leur exploration, et qui sont toujours accompagnées de papillons noirs. Le mini-jeu invite donc la

---

<sup>28</sup> J'emploie ici le terme « visionnement » très délibérément : la présumée joueuse ne peut faire aucun choix durant ces séquences. Si elles ne sont accessibles qu'à certains moments clé du jeu, leur position dans la temporalité du récit principal est plutôt floue. Pourtant, certaines de ces scènes doivent obligatoirement être vues pour mener à certaines fins.

présumée joueuse à tirer sur le plus de papillons possible dans un laps de temps donné, pendant qu'un des personnages non-joueurs l'encourage avec enthousiasme. La trame sonore du jeu, autrement à la fois sombre et merveilleuse, devient soudainement remplie d'entrain, imitant la sonorité classique des jeux d'arcade. Comme je l'ai noté dans le second chapitre, ces séquences sont ultimement mises au service de l'approfondissement du rapport avec les personnages non-joueurs. Elles ne sont à mon sens pas le cœur de l'expérience ludique proposée.

Le nécessité de débloquent ces souvenirs – ou épisodes – et de les visionner rend un jeu à l'arborescence déjà très fournie considérablement plus long. Pourtant, cet allongement n'est pas le plus grand défi que pose le jeu.

En effet, la présence de la « flowchart » peut porter à confusion. Elle permet fonctionnellement de passer d'une séquence à l'autre sans problème, et il serait naturel pour une présumée joueuse d'assumer qu'il lui suffirait de sélectionner une séquence où se trouve un embranchement pour tenter de faire un choix différent. Seulement, s'il y a quelques instances où un tel parcours est réalisable, il reste que *Psychedelica of the Black Butterfly* ne s'éloigne pas véritablement de la formule des autres *visual novels* que j'explore dans ce mémoire : pour emprunter la route d'un personnage non-joueur en particulier, la présumée joueuse doit lancer une nouvelle partie et faire tous les choix qui lui permettent de gagner l'affection dudit personnage. L'interactivité de la carte qui lui est fournie, bien qu'utile dans certains cas très spécifiques (pour retourner au dernier choix avant d'atteindre une fin plutôt qu'une autre, par exemple<sup>29</sup>), tend à être plutôt inutile, d'autant plus que certaines fins ne se débloquent véritablement que lorsque d'autres ont été atteintes.

Le jeu compte de nombreuses fins : une « mauvaise fin » (qui est le résultat d'un choix bien précis au chapitre 4:8, indépendamment des choix faits antérieurement), une « meilleure fin », une « fin du vrai monde » (*real world ending*, qui relate les événements ayant mené à l'arrivée

---

<sup>29</sup> Cette particularité rappelle ce que Moran (2018) souligne au sujet de conséquences narratives plus marquées présentes à la fin des jeux à embranchements narratifs. À la fin des routes, le système de *Psychedelica of the Black Butterfly* n'a plus besoin de se « souvenir » des choix faits par la présumée joueuse. Retourner au dernier embranchement avant la fin d'une route ne s'accompagne d'aucune condition supplémentaire à remplir, ces dernières ayant déjà été réussies par la présumée joueuse.

de Beni Yuri, Karasuba et Yamato dans le manoir dans lequel ils sont tou·te·s emprisonné·e·s), une « fin heureuse » (qui détaille la vie qu’auraient eu ces personnages si Kagiha n’était pas mort dans l’accident de leur jeunesse) la fin de Kagiha (qui pourrait être considérée comme une mauvaise fin), la fin de Hikage, les deux fins de Karasuba (« Karasuba Ending » et « Aki Ending »<sup>30</sup>), les deux fins de Yamato (« Yamato Ending » et « Takuya Ending ») et les deux fins de Monshiro (« Monshiro Ending » et « Kazuya Ending »).

Certaines des routes menant à ces fins – celles de la « fin du vrai monde » et de la « fin heureuse » - ne sont donc pas des événements issus de la même temporalité que celle du tronc principal. Le jeu, articulant encore une fois ses thèmes, place le passé, le présent, les scénarios hypothétiques et le futur sur le même plan.

Tous les éléments énumérés précédemment rendent l’établissement d’une partie « typique » ou modèle plutôt difficile. La présumée joueuse, selon ses réflexes, son expérience passée avec les *visual novels*, sa compréhension de la « flowchart » et le hasard, peut visionner les différentes fins dans un ordre tout à fait disparate, si elle les visionne toutes (ce qui n’est bien sûr pas garanti). En revanche, en reprenant le modèle d’exploration développé par Ryan (2006), il est possible de dégager des éléments intéressants quant à l’attitude que le jeu facilite grâce à ses différentes mécaniques.

### 3.1.3 Des frontières brouillées

Dès le chapitre 1:4, *Psychedelica of the Black Butterfly* force la présumée joueuse à visionner des « épisodes » afin de débloquent la suite du tronc principal, lui enseignant ainsi non seulement l’existence de ces scènes, mais aussi la présence de la « flowchart ». Dès lors, le jeu devient explicitement une base de données dont l’ampleur n’est pas immédiatement évidente. Ce n’est qu’en avançant dans le récit principal, révélant ainsi de plus en plus la « carte » des embranchements narratifs, que la présumée joueuse découvrira qu’elle a raté une fourche dans un chemin qu’elle a déjà parcouru, et sera invitée à y retourner.

---

<sup>30</sup> Comme l’analyse de la route de Karasuba l’a dévoilé, lorsqu’un personnage a deux fins, la fin qui emploie le pseudonyme lui ayant été conféré dans le manoir (Karasuba, Yamato, Monshiro...) est la mauvaise fin, tandis que la fin employant son véritable nom (Aki, Takuya, Kazuya) est la bonne fin.

Sa position « interne », pour reprendre les termes de Ryan (2006), est déjà remise en question : la présumée joueuse n'est pas dans la peau de Beniyuri quand elle utilise les points amassés dans le mini-jeu de tir pour débloquer une scène parallèle. Au contraire, c'est la narration du personnage-joueur qui, plus souvent qu'autrement, contextualise ces épisodes, fournissant à la présumée joueuse de l'information qu'elle ne possède pas lorsqu'elle les sélectionne. L'arrimage entre personnage-joueur et joueuse généré par l'amnésie de Beniyuri et sa quête pour retrouver ses souvenirs est mis à mal lorsque la joueuse navigue la « flowchart » – et ce fossé ne se creusera que davantage à mesure que Beniyuri retrouve ses souvenirs. C'est la présumée joueuse, en mode externe, qui bénéficie du visionnement du passé, et non le personnage-joueur. En ce sens, contrairement à des jeux comme *Lake of Voices*, la présumée joueuse ne passe pas du pôle interne (lors de sa première partie) au pôle externe (lors des parties subséquentes, qu'elle fait potentiellement pour découvrir les variations possibles, ou les différentes routes) : elle occupe plutôt ces deux positions de façon simultanée, acceptant la dissonance manifeste dans cet entre-deux. La joueuse incarne le personnage-joueur (qui lui est très clairement assigné) et sa quête pour comprendre le passé, tout en employant des moyens qui sont résolument hors de la portée de Beniyuri pour y parvenir.

Une tension similaire s'observe dans l'autre pôle d'interactivité de Ryan, soit la paire ontologique (ou la capacité d'influencer le monde-jeu) et exploratoire (soit le fait de naviguer le monde-jeu pour le comprendre dans son entièreté). La quête des souvenirs passés est ultimement au service du processus de deuil des personnages toujours vivants (Beniyuri, Karasuba, Yamato et Monshiro), et de l'acceptation de la mort pour les personnages décédés (Kagiha et Hikage). Néanmoins, le fait qu'il n'existe pas de vraie fin ou de fin secrète consolidatrice, qui serait obligatoirement visualisée en dernier (comme la vraie fin de *World End Syndrome*, ou la route d'Ukyo dans *Amnesia: Memories*) signifie que les différents embranchements narratifs peuvent être découverts dans des ordres disparates, et la fin du jeu est par conséquent fortement variable. Même en supposant que la fin signifie obligatoirement que l'arborescence de choix doit avoir été entièrement explorée, plusieurs routes peuvent avoir été la dernière parcourue par la présumée joueuse – et les recommandations des présumées joueuses en ligne varient largement.

Si l'on exclut le fait que Beniyuri est très clairement identifiée comme étant le personnage-joueur, et qu'elle est le vecteur par lequel la présumée joueuse fait des choix lui permettant d'emprunter les différents embranchements narratifs, *Psychedelica of the Black Butterfly* se rapproche très fortement du phénomène que Ryan associe à la combinaison externe-exploratoire :

Approaching hypertext like a jigsaw puzzle, the reader should feel free to rearranges its elements mentally, so that a fragment encountered at t1 in the reading sequence may be assigned time slot t22 in the reader's final reconstruction of the plot. If we conceptualize reader involvement as exploratory, the path of navigation affects not the narrative events themselves but only the way in which the global narrative pattern (if there is one at all) emerges in the mind. (109)

En ce sens, l'influence qu'a la présumée joueuse sur le monde-jeu apparaît en quelque sorte avalée par la plus grande visée exploratoire. Sans « vraie » fin, et sans véritable évolution de l'état du monde-jeu en fonction des choix faits par la présumée joueuse, il semble plutôt manifeste que l'expérience proposée et le plaisir de jouabilité qui en découle se trouve surtout du côté de la compréhension de l'arborescence dans son entièreté, qui offre à la fois la récompense d'un récit complètement dévoilé, et d'une galerie d'images et de scènes complétée. Cet accent marqué sur un pôle d'interactivité plutôt que l'autre vient encore une fois appuyer les thèmes de *Psychedelica of the Black Butterfly* : face à un passé marqué par la tragédie, le processus de deuil et d'acceptation ne représente pas un chemin tout droit, tout tracé, vers un état final dépourvu de nuances. Les personnages du jeu, emprisonnés dans un manoir qui ne leur laisse aucun autre choix que d'échanger les uns avec les autres, doivent négocier une panoplie d'émotions complexes, et la recherche d'une réponse qui semble satisfaisante ne se fera pas sans compromis. La présumée joueuse, après avoir exploré les différentes possibilités, est libre de choisir celle qui, selon elle, représente une vraie guérison, mais le jeu ne la laissera pas prioriser cette réalité plutôt qu'une autre, et ne fera pas non plus ce choix de lui-même. Évidemment, certaines fins sont plus glauques que d'autres, mais plusieurs présentent un état qui pourrait être jugé satisfaisant par les présumées joueuses. Le simple fait que ces possibilités existent, et la satisfaction de les avoir découvertes, devra être suffisant.

Si le jeu brouille les frontières entre les paradigmes interne et externe de Ryan, il semble résolument exploratoire – contrairement au prochain cas à l'étude, *Hustle Cat*, qui, lui, complexifie un peu les choses.

### **3.2 *Hustle Cat* (Date Nightho, 2016)**

Suite à une levée de fonds sur la plateforme Kickstarter ayant bénéficié de dons de plus de 1050 contributeur·rice·s, qui ont permis à la compagnie indépendante Date Nightho de recueillir plus de 33 000\$, le jeu *Hustle Cat* a été publié en 2016 sur les plateformes Itch.io et Steam. Sur cette dernière, la première étiquette attribuée au jeu est celle de « visual novel », suivie par d'autres telles que « indie », « dating sim », « casual » et « LGBTQ+ ». Le jeu propose à lea joueur·se d'incarner Avery Grey et de choisir ses pronoms (*he*, *she* ou *they*, soit il, elle ou iel) et son apparence (choix entre six portraits différents, voir Figure 11)<sup>31</sup>. Lors de sa recherche d'emploi, Avery découvre un café pour chats du nom de « A Cat's Paw » (« La patte d'un chat »), qui attire son attention, et parvient à s'y faire embaucher suite à un entretien avec le mystérieux propriétaire, Graves. Seulement, après quelques jours de travail, Avery découvre avec horreur que quiconque étant employé·e à ce café devient victime d'un mauvais sort : il devient impossible de quitter les lieux sans se transformer en chat ! Iel décide de se lancer dans une quête pour briser cet étrange sortilège, tout en apprenant à connaître ses collègues, également victimes.

*Hustle Cat* est un simulateur de drague assez typique (qui ne comporte toutefois pas de scène à caractère sexuel) : il présente un segment d'introduction plutôt court, durant lequel lea joueur·se fera des choix qui lui permettront de gagner l'affection des différents personnages non-joueurs. À la fin de ce segment, lea joueur·se s'engage sur la « route » du personnage pour lequel iel a gagné le plus de points d'affection. Une galerie compile les différentes illustrations accumulées lors des parties, et lorsqu'une route est complétée, le menu principal du jeu intègre le portrait du personnage non-joueur associé sous forme d'art de latte dans une tasse de café. La traversée d'une route prend environ deux à trois heures de jeu, selon la vitesse de lecture de lea joueur·se, et grâce aux séquences communes entre les différentes routes et la possibilité de sauter le dialogue déjà lu, les traversées subséquences sont significativement plus courtes. Ainsi,

---

<sup>31</sup> Pour le reste de cette analyse, les pronoms iel/ellui seront employés pour désigner Avery.

compléter le jeu dans son entièreté prend environ une dizaine d’heures<sup>32</sup>, incluant la fin secrète (*secret ending*).

### 3.2.1 Personnages et identité

Le panel de personnages avec qui il est possible de développer une relation amoureuse, dans *Hustle Cat*, est au nombre de six : Landry (il, *he*), Finley (elle, *she*), Hayes (il, *he*), Mason (elle, *she*), Reese (il, *he*) et Graves (il, *he*), mais la route de ce dernier ne peut être empruntée que lorsque les cinq autres ont été complétées. Bien que *Hustle Cat* emprunte quelques codes typiquement associés à l’animation japonaise et aux *visual novels* qui s’y rattachent (notamment un générique d’ouverture, souvent omis dans les productions indépendantes non-asiatiques), la conception de ses personnages n’emploie pas des références aussi fortement associées aux éléments *moe* identifiés par Azuma (2009), contrairement à *Psychedelica of the Black Butterfly*. Isbister (2006) souligne que des éléments comme la posture ou l’expression de personnages sont des outils importants pour former les attentes des joueur·se·s. Il n’est pas nécessaire que le·a joueur·se possède une connaissance approfondie de la culture d’animation japonaise pour comprendre que Hayes, dont le portrait le représente avec une silhouette frêle, recroquevillée, et un regard appréhensif, est un personnage timide et manquant de confiance en lui, tandis que Finley, dotée de longs cheveux teints et adressant un clin d’œil à l’audience, est au contraire très confiante et au fait de la mode. Graves, avec son accoutrement atypique, ses yeux vairons et son thème musical personnel (il est le seul personnage à en posséder un), est manifestement le mystère principal du jeu<sup>33</sup>. Même si ces portraits ne font pas usages des mêmes références, il reste qu’ils sont un outil majeur pour communiquer à le·a joueur·se la façon dont la route de chaque personnage évoluera, et susciter sa curiosité. Cet intérêt est d’autant plus important lorsqu’il est pris en compte que les pronoms et l’apparence d’Avery, déterminés par le·a joueur·se, n’ont aucune incidence sur sa capacité à emprunter la route d’un personnage non-joueur. Autrement dit, les personnages non-joueurs peuvent tomber amoureux d’Avery, quels que soient

---

<sup>32</sup> L’estimation du temps qu’il faut pour traverser le jeu dans son entièreté est disponible sur le site How Long To Beat (<https://howlongtobeat.com/game/36870>).

<sup>33</sup> En revanche, il faudra probablement un·e joueur·se de simulateurs de drague aguerr·i·e pour envisager la possibilité que sa route est celle qui ne sera accessible que lorsque toutes les autres seront complétées – comme l’étaient celles de Miu et d’Ukyo, deux personnages que j’ai analysés dans le premier chapitre de ce mémoire.

son apparence et son identité de genre, tant que le joueur·se fait les choix narratifs qui signalent son intérêt lors de l'introduction du jeu.

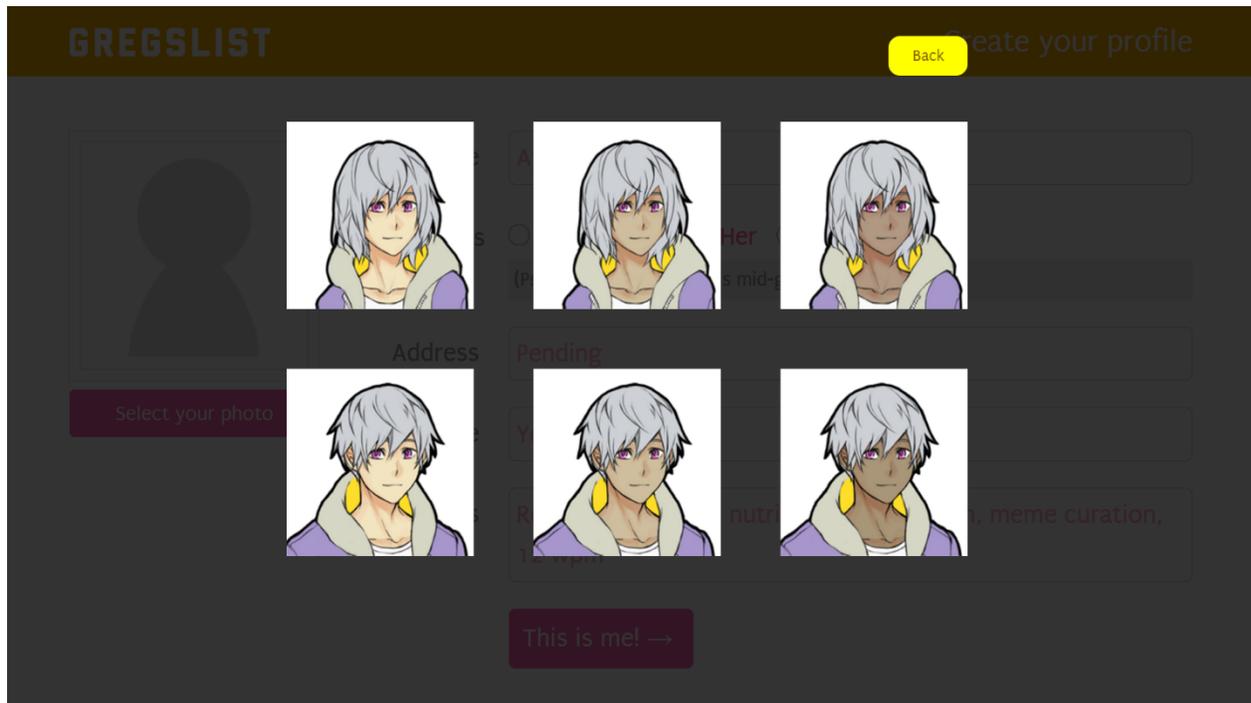


Figure 11 : Les différents portraits d'Avery dans *Hustle Cat*

Cette particularité place immédiatement le joueur·se dans une dynamique très différente de celle proposée par des jeux *otome* comme *Amnesia: Memories* ou *Psychedelica of the Black Butterfly*, ou des jeux *bishoujo* tels que *World End Syndrome*. Fung, dans son article « *Playing with Identities: Queering Digital Narratology and the Exploration of Gender and Sexual Identities* » (2017), souligne la façon dont la fluidité de l'identité d'Avery détruit de facto la notion d'identités de genre rigides :

The unambiguous assignment of a character's expressed identity, which may or may not differ from their physical appearance, makes it explicit that a notion of stable binary gender identities is incongruous with the design of this digital narrative. The ability to mix and match sexed bodies and gender identities is what allows the reader to explore how each combination elicits a different response toward their own conception of gender identities. (...) While reading *Hustle Cat*, the reader can open the options menu to change what pronoun they would like their character to be referred to. (...) Even when the reader does not wish to change pronouns, the knowledge that they can always do so throughout the narrative continuously asks readers whether they are comfortable with the gender identity they experience on-screen.

La présence de ce choix, dès le début du jeu, redonne à lea joueur·se une certaine forme de pouvoir qu’iel doit abandonner dans plusieurs simulateurs de drague : sachant qu’il n’y a aucune conséquence ludique à choisir un pronom ou une apparence plutôt qu’une autre, iel est libre d’exprimer son propre choix, et de s’affranchir en partie de la nécessité de répondre ce qu’il faut pour plaire à un personnage non-joueur donné. Ce choix met déjà de l’avant la thématique de l’acceptation et de l’amour de l’autre, centrale chez *Hustle Cat*. En présentant Avery comme un personnage à l’identité fluide, le jeu retire une certaine pression de lea joueur·se, et l’invite à découvrir un simulateur de drague basé sur l’acceptation, plutôt que la réussite (et, par le fait même, l’échec<sup>34</sup>).

De plus, Avery n’est pas dans une position où iel doit pacifier les personnages non-joueurs qu’iel fréquente, et ces dernier·ère·s ne sont pas non plus l’objet d’un regard s’apparentant au *male gaze* de Mulvey (1989). Les relations développées entre personnage-joueur et personnage non-joueur sont uniques, indépendantes des pronoms employés, et dictées par le caractère des deux partis impliqués : le côté direct de Mason, la cheffe taciturne, surprend souvent Avery, qui rougit face à elle, tandis que la douceur de Hayes, le timide barista, est mise de l’avant lorsqu’il cherche désespérément une façon romantique d’avouer ses sentiments à Avery, poussant ce-tte dernier·ère à faire preuve de bienveillance à son égard.

### 3.2.2 Rendre le simulateur de drague *queer*

Chang (2017) propose une adaptation du *countergaming* auquel Galloway (2006) s’intéresse aux sensibilités *queer* : le *queergaming*. Cette approche souligne la nécessité d’aller au-delà de la simple présence de personnages appartenant à la communauté LGBTQ2S+ :

To date, most “queer” games focus on superficial content, on same-sex sex, and queer marriage or couple plots. (...) [Q]ueerness in games is still largely window dressing, menu-driven identities (to quote Lisa Nakamura [2002]), a yes-or-no, date-him- or-her, have-sex-with-man-or-woman choice, which replicates the rather limited binary of hetero or homo, gay or straight, and even more insidiously the conservative belief that sexuality is a simple choice. (17)

---

<sup>34</sup> Il est important de noter que plusieurs chercheur·se·s ont exploré la potentialité *queer* de l’échec - cette notion sera abordée plus en détails dans le prochain sous-point.

Cette rigidité binaire est présente dans les simulateurs de drague, ne serait-ce que par le fait que la plupart de ses sous-catégories sont définies selon l'identité de genre et l'orientation sexuelle de lea joueur-se. L'achat d'un jeu *bishoujo* ou *otome* vient avec la promesse toujours implicite, et parfois même explicite, d'une expérience strictement hétérosexuelle. *Mystic Messenger*, par exemple, propose une route entièrement dédiée au personnage féminin Jaehee, mais cette route demeure platonique (malgré quelques éléments entretenant une certaine ambiguïté, notamment le fait que Jaehee demande au personnage-joueur féminin d'être sa « partenaire »)<sup>35</sup>. En contraste, les routes de tous les personnages masculins, y compris celles qui ont été ajoutées après la sortie initiale du jeu (soit celles de V et d'Unknown), présentent toutes le développement d'une relation romantique avec le personnage-joueur.

Une autre binarité fortement présente dans les simulateurs de drague est celle de réussite-échec. Ce mémoire défend la notion que le plaisir exploratoire présent dans les *visual novels* permet de se détacher, au moins en partie, de la peur des mauvaises fins (qui sont souvent une forme de récompense en soi, et permettent l'acquisition, notamment, d'images pour compléter la galerie), mais il reste que le vocabulaire employé (« mauvaise » fin versus « bonne » fin, ou fin « secrète »), ainsi que l'expérience de jeu proposée, renforcent la rhétorique selon laquelle lea joueur-se doit faire les bons choix textuels pour « réussir » la relation romantique avec le personnage non-joueur de son choix. Si des chercheur-se-s comme Halberstam (2017) explorent la potentialité du *queer* dans l'échec, *Hustle Cat*, pour sa part, emploie une approche différente, en l'éliminant presque totalement de son expérience de jeu. Les deux seules mauvaises fins qu'il est possible d'obtenir sont indépendantes des relations romantiques : les choix qui mènent à les obtenir apparaissent dans toutes les routes. Le premier apparaît dans l'introduction : en réalisant qu'iel est en train de se transformer en chat, Avery se met à paniquer. Ses collègues l'enjoignent aussitôt à se calmer et à écouter ce qu'iels ont à lui expliquer, mais lea joueur-se peut faire le choix de refuser, terminant prématurément la partie. Le deuxième est lié à l'apparition de l'antagoniste du jeu, Nacht. Lorsque ce dernier utilise ses pouvoirs pour

---

<sup>35</sup> De nombreux-se joueur-se-s ont souligné que la relation ne pouvait être explicitement romantique, étant donné le côté très conservateur de la Corée du Sud, pays où le jeu a été produit. La route de Jaehee a été interprétée comme étant « le mieux qu'il était possible de faire pour les développeur-se-s ». (<https://sidequest.zone/2018/09/13/mystic-messenger-trash-gals-being-pals-in-jaehees-route/>)

transformer Graves en statue de rouille, ce dernier enjoint Avery à fuir jusqu'au café. Le·a joueur·se peut choisir de désobéir à cet ordre, et Avery, incapable de se défendre, est également immobilisé·e. Autrement dit, au-delà de l'acceptation inconditionnelle des pronoms et de l'apparence que le·a joueur·se confère à Avery, le jeu propose une expérience où l'échec est séparé de l'affection des personnages non-joueurs. La séquence d'introduction ne sert qu'à déterminer sur quelle route le·a joueur·se s'engagera – mais il est garanti qu'iel empruntera la route d'un personnage non-joueur, quel qu'il soit. La mécanique de choix disparaît alors presque totalement : le·a joueur·se ne peut rien faire qui lui fera perdre l'affection du personnage de son choix.

Dans les dernières années, la demande pour des jeux présentant des expériences positives ne cesse d'augmenter – la popularité grandissante d'initiatives telles que le Wholesome Direct, une conférence annuelle entièrement dédiée à ce type de jeu lancée en 2020, le démontre. Poirier-Poulin (2022), citant Diaz (2017), explore la façon dont l'espoir radical (*radical hope*) se manifeste dans le simulateur de drague gai *Coming Out On Top* (Obscurasoft, 2014), et cet espoir est également central à *Hustle Cat*, bien qu'il se manifeste différemment. En proposant l'expérience d'une acceptation inconditionnelle, le jeu invite les joueur·se·s à se sentir en sécurité. Bien que la présence d'une route secrète, celle de Graves, récompense l'exploration de l'arborescence narrative proposée, et donc l'adoption d'une position externe-exploratoire telle que définie par Ryan (2006), la malléabilité de l'identité d'Avery invite les joueur·se·s à s'exprimer, que ce soit en adoptant les pronoms et l'apparence qui se rapprochent le plus d'elleux, ou en explorant des combinaisons diverses.

Ces diverses caractéristiques placent donc *Hustle Cat* dans une position plus ambiguë encore que celle de *Psychedelica of the Black Butterfly* en ce qui a trait aux pôles d'interactivité de Ryan. Bien que Graves soit la fin secrète du jeu, et que sa route amène quelques précisions par rapport à certains mystères soulevés dans les autres routes, notamment sa relation avec Nacht, d'un point de vue romantique, le jeu n'encense aucune route plutôt qu'une autre. Le·a joueur·se peut très bien approcher le jeu avec une attitude interne-ontologique, se contentant de séduire le personnage non-joueur qui l'intéresse le plus, choisissant quels pronoms et quelle apparence iel empruntera pour le·a séduire, et faisant de la traversée du jeu une expérience

profondément personnelle. En revanche, iel peut aussi adopter une posture plus externe-exploratoire et collectionner les routes des différents personnages non-joueurs, débloquant ainsi celle de Graves pour un sentiment de complétion, et concevant potentiellement Avery comme un personnage à part entière (ou comme un hybride – un vecteur étant le reflet d’iel, certes, mais qui lui sert d’entité à travers laquelle explorer les différentes possibilités narratives). L’expérience du jeu s’adapte à la posture de lea joueur·se, ce qui en fait un *visual novel* beaucoup plus facile à approcher pour les joueur·se·s qui ne connaissent pas autant le genre vidéoludique – peut-être même un public qui ne se sentait pas représenté dans les simulateurs de drague hétérosexuels plus classiques.

### **3.3 Gnosia (Petit Depotto, 2019)**

D’abord publié en 2019 sur la PlayStation Vita, avant d’être adapté pour la Nintendo Switch en 2020 (au Japon) et en 2021 (en Occident), et pour la plateforme Steam en 2022, *Gnosia*, développé par Petit Depotto et publié par Playism, est présenté sur sa page Steam comme étant un « Sci-Fi Social Deduction RPG », et ces termes, en plus de « roguelite » et « visual novel », sont parmi les premières étiquettes qui lui sont attribuées. La page du jeu liste une quantité impressionnante de nominations et de prix à la fois japonais et occidentaux, soulignant sa grande popularité pour un jeu indépendant. Le contexte est le suivant : le personnage-joueur, au nom et à l’identité de genre au choix de lea joueur·se, se retrouve dans un vaisseau spatial avec un groupe de personnages non-joueurs colorés et hétéroclites. Il est rapidement établi que ces différent·e·s passager·ère·s, pour la plupart, ne se connaissent pas, et qu’iels ont monté à bord dudit vaisseau pour échapper à une menace : les Gnosia, un nom qui désigne à la fois un mystérieux virus et ceux qui en sont atteint·e·s. Malheureusement, il s’avère qu’au moins une de ces créatures s’est infiltrée parmi eux. Lorsque l’intelligence artificielle gérant le vaisseau, nommée LeVi, détecte la présence de Gnosia parmi ceux qui se trouvent à bord, une rencontre est organisée afin de déterminer qui sera « placé en sommeil froid » (*put to cold sleep*), la solution pacifique employée pour immobiliser les Gnosia et les empêcher de se répandre. S’ensuivent alors des débats entre les différent·e·s passager·ère·s, qui s’accusent les un·e·s les autres dans l’espoir d’éliminer les Gnosia (pour ceux qui ne sont pas infecté·e·s) ou de berner les autres passager·ère·s (pour lea ou les Gnosia à bord). Chaque nuit, les Gnosia restants assassinent un·e

passager·ère innocent·e – si bien que si ces virus ne sont pas découverts assez rapidement, tout le reste de l'équipage sera éliminé.

Cette mise en contexte rappelle invariablement le populaire jeu du loup-garou – dans lequel des loups-garous ayant infiltré un village éliminent également un·e villageois·e par nuit, tandis qu'une rencontre diurne mène à la pendaison des suspects.

Seulement, le personnage-joueur comprend rapidement qu'à la fin d'une « partie »<sup>36</sup> (lorsque tou·te·s les Gnosia ont été éliminés, ou lorsqu'il reste plus de Gnosia que de passager·ère·s innocent·e·s, menant invariablement à la victoire des Gnosia), iel n'a droit qu'à une brève pause avant de voir le temps reculer – retournant au début de la « partie », soit le moment où LeVi détecte la présence de Gnosia dans le vaisseau. Autrement dit, le personnage-joueur est coincé dans une boucle temporelle, qui débute au moment où la présence de Gnosia est constatée, et se termine à la victoire ou la défaite de ceux-ci. Chaque itération de cette boucle est différente : le nombre de passager·ère·s varie, de même que le nombre de Gnosia et leur identité. À travers ces différentes variations, le personnage-joueur tentera de comprendre ce qui s'est produit – que sont les Gnosia, pourquoi iels sont à bord, et ce que cet étrange phénomène a à voir avec cette boucle temporelle dont iel semble incapable de s'échapper.

### 3.3.1 Personnages à présence forte

La question de l'identité de genre, dans *Gnosia*, est pour le moins épineuse. La version actuelle du jeu propose à lea joueur·se trois options : « male », accordant au personnage-joueur les pronoms « he/his », « female », accordant au personnage-joueur les pronoms « she/her » et « non-binary » (ou N/A dans les fiches de personnage), accordant au personnage-joueur les pronoms « they/them ». Cette option est associée à la case « sexe » (*sex*), un terme qui, dans la communauté *queer*, désigne plutôt l'identité étant assignée à la naissance, contrairement à « genre » (*gender*), qui désigne l'identité à laquelle une personne s'identifie réellement. Or, le terme « gender » est également employé alors que le jeu enjoint lea joueur·se à « select your

---

<sup>36</sup> À partir de maintenant, durant cette analyse, je référerai aux séquences de jouabilités dont l'objectif est d'identifier les Gnosia par le terme « partie », dans le sens de la traduction du terme « game ». Je garderai toutefois les guillemets, puisqu'à aucun moment dans la diégèse ne suggère-t-on que ces séances sont un jeu. En revanche, elles le deviennent en quelque sorte pour lea joueur·se.

gender ». À cette injonction s'accompagne une explication : « “Non-binary” is selectable for those who prefer not to identify as “Male” or “Female”. » Ce choix semble s'apparenter à celui de *Hustle Cat*, et servir à permettre à lea joueur-se un plus grand degré d'expression personnelle – mais la réalité est plus complexe. Même si toutes les identités de genre ont ultimement accès aux mêmes séquences narratives et ludiques, certains événements cachent du contenu romantique exclusif aux personnages-joueurs masculins (avec les personnages non-joueurs Gina et Stella) ou féminins (avec les personnages non-joueurs Sha-Ming et Remnan). Tous les personnages ont en revanche l'option d'avoir des échanges à teneur plus amoureuse avec les personnages non-joueurs SQ et Setsu. Ces particularités placent l'identité de genre non-binaire telle qu'elle apparaît dans le jeu dans une position plutôt désavantageuse, en lui retirant l'accès à du contenu exclusif. La version japonaise de *Gnosia* emploie le terme 汎, ou « pan », pour désigner le personnage-joueur (si lea joueur-se fait ce choix), Setsu et Raqio. Le jeu étant somme toute relativement récent, et malheureusement absent de la littérature scientifique actuelle, il est difficile, dans le cadre de ce mémoire, de mener une recherche approfondie sur le terme en tant que tel, notamment afin de déterminer s'il est parfois employé par la communauté *queer* japonaise, ou s'il s'agit d'un terme fictif. Il est toutefois clair que l'approche de *Gnosia* en lien avec une identité de genre ni masculine, ni féminine, a représenté un défi de traduction : la version initiale du jeu, sur Switch, employait le terme « pan », une traduction directe du japonais<sup>37</sup>, et a été critiquée par le public occidental *queer* à cause de la façon dont une scène impliquant SQ et Raqio et se centrant sur l'identité de genre de ce-tte dernier-ère se déroulait. Playism, la compagnie responsable de la traduction du jeu, a éventuellement présenté une mise à jour retravaillant cette scène et remplaçant le terme « pan » par le terme « non-binary ». Afin de présenter une interprétation englobant le plus d'expériences de jeu possible, dans le contexte de l'analyse de ce jeu, les séquences décrites ne s'attarderont pas sur les scènes exclusives aux personnages-joueurs masculins ou féminins.

---

<sup>37</sup> Cette traduction portait à confusion, le terme « pan », en anglais, ramenant à « pansexual » (pansexuel), qui est une orientation sexuelle définie par l'attraction à la personnalité des gens, indépendamment de leur identité de genre.

*Gnosia* comporte 14 personnages non-joueurs, qui, en plus d'occuper une place prépondérante dans le récit présenté, ont tous des statistiques et comportements distincts qui influencent leur comportement durant les « parties ». Chacun·e possède ses propres secrets à découvrir à travers les nombreuses variations temporelles – iels seront tou·te·s des *Gnosia* à un moment, et des allié·e·s à d'autres. Lea seul·e qui a toujours pour objectif de soutenir le personnage-joueur, même lorsqu'iel est *Gnosia*, est Setsu, qui, de son propre aveu, est également coincé·e dans la même boucle temporelle, même si son cycle de recommencement n'est pas aligné avec celui du personnage-joueur. Ainsi, lors de la boucle « zéro » du personnage-joueur (soit le début de la partie de lea joueur·se), c'est Setsu qui lui explique la situation dans laquelle iels se trouvent, ayant iel-même déjà vécu de nombreux recommencements.

Tel que souligné, malgré quelques scènes à teneur romantique qui sont plus souvent qu'autrement oubliées lorsque le personnage-joueur entame sa prochaine « partie », *Gnosia* n'est pas un simulateur de drague : le développement d'une relation romantique avec un personnage non-joueur n'est pas du tout la visée du jeu (même si, de l'aveu des développeur·se·s, il était censé l'être au départ<sup>38</sup>). Néanmoins, cela n'empêche pas le jeu de placer les personnages non-joueurs au centre de l'expérience proposée, et il emploie plusieurs procédés pour y parvenir.

D'abord, comme les deux analyses précédentes l'ont souligné, l'apparence et le comportement de surface des personnages non-joueurs invite lea joueur·se à s'intéresser à ceux dont les éléments *moe* semblent les plus attirants. Bien que *Gnosia* fasse appel à certains des codes que j'ai soulignés dans mon analyse de jeu *otome*, ses références sont généralement d'un autre ordre., comme c'est le cas pour *Hustle Cat*. Plusieurs personnages sont basés sur des éléments de culture populaires variés, allant du mystérieux petit homme vert (*little green man*) emblématique de la science-fiction américaine pour Shigemichi, à la *miko* (巫女) japonaise pour Yuriko. Otome, un béluga doté d'une intelligence humaine, attirera invariablement l'attention, tandis qu'à l'opposé, l'apparente banalité de Chipie, un jeune homme aux cheveux bruns adorant les chats au point d'en porter un sur ses épaules en tout temps, le rend immédiatement suspect.

---

<sup>38</sup>Ong, A. 2020. « Petit Depotto, 'Gnosia' and the new, obsolete game ». Engadget, le 22 mai 2020. <https://www.engadget.com/gnosia-petit-depotto-development-story-160016556.html>. Consulté le 9 novembre 2022.

Hétéroclites et variés, les personnages non-joueurs ont tôt fait d'attirer l'attention de lea joueur-se, et leur introduction progressive les rend plus faciles à mémoriser.

Un élément de jouabilité contribue également à leur donner une très forte présence dès le départ : le fait que chacun-e est doté-e d'un système de comportements différent durant les « parties ». Ces attitudes sont influencées par les six caractéristiques (*abilities*) que chaque personnage, y compris le personnage-joueur, possède : charisme (*charisma*), intuition (*intuition*), logique (*logic*), charme (*charm*), performance (*performance*) et furtivité (*stealth*). La combinaison de ces différents traits détermine la façon dont les personnages agiront lors des « parties » - par exemple, un personnage doté d'une grande furtivité, comme Sha-Ming, sera presque impossible à accuser lors des débats de jour. Si lea joueur-se est persuadé-e que Sha-Ming est un Gnosia, il lui faudra des preuves indémontables (ou, tout simplement, un charisme très élevé) pour que les autres personnages acceptent de l'accuser également. J'aborderai dans le prochain sous-point la façon dont ces différentes statistiques influencent les capacités du personnage-joueur lors des « parties » – pour le moment, je désire plutôt me concentrer sur la façon dont celles des personnages non-joueurs renforcent leur crédibilité, créant une impression de complexité et de singularité.

À titre d'exemple, le personnage de Yuriko, dont l'apparence est inspirée des prêtresses japonaises, est introduit dans la cinquième boucle à partir du début du jeu. La boucle démarre avec la remarque de Yuriko, accompagnée d'un sourire sinistre : « [nom du personnage-joueur] ... Go and be frozen. » Les autres personnages non-joueurs l'enjoignent à ne pas prendre de décision hâtive. Après un premier débat, Yuriko isole le personnage-joueur et lui annonce que sa présence était jusqu'à présent altérée, ajoutant qu'elle peut corriger cette distorsion. À partir de ce moment, il est possible pour le personnage-joueur d'être soupçonné d'être Gnosia par les personnages non-joueurs, et d'être tué par les Gnosia durant la nuit, dangers duquel iel était auparavant protégé-e, afin de lui donner le temps de comprendre les mécaniques de jeu. Les implications de cet échange sont nombreuses : si le « jeu » protégeait auparavant le personnage-joueur, Yuriko a la capacité de surpasser cette barrière et de lea soupçonner, choisissant ensuite de lui retirer ce privilège. Il est immédiatement sous-entendu que sa compréhension du monde-

jeu supplante celle des autres personnages non-joueurs (et, à ce point du jeu, du personnage-joueur également).

Si ces éléments narratifs, de même que son apparence, confèrent à Yuriko une présence appuyée, ce sont ses caractéristiques qui en font une adversaire redoutable. Son charisme, son intuition, sa logique et sa performance sont anormalement élevés, et son seul véritable point faible est sa furtivité (voir Figure 12). Dotée de la capacité de bloquer sans issue les accusations de la joueur·se, voire de les retourner contre iel, Yuriko est presque impossible à accuser d'être Gnosia, et dans les premières boucles, si elle soupçonne le personnage-joueur, la partie est essentiellement perdue, puisque son charisme ralliera tous les autres personnages à sa parole. Les « parties » où Yuriko se voit conférer le rôle de Gnosia sont parmi les plus difficiles : il est excessivement risqué pour la joueur·se de l'accuser immédiatement, au risque d'être soupçonné·e en retour et éliminé·e rapidement, mais la garder dans la partie représente

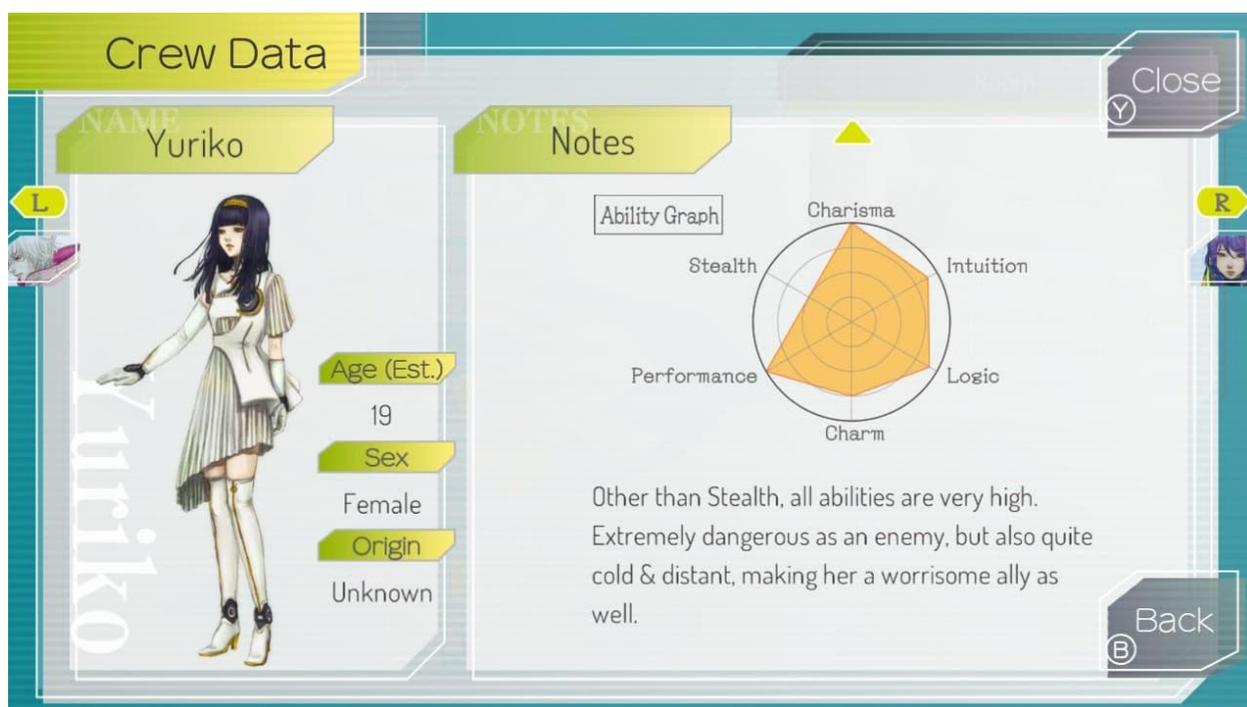


Figure 12 : La fiche de personnage de Yuriko dans *Gnosia*

également un défi de taille, puisque sa parole supplante celle de presque tous les autres

personnages<sup>39</sup>. Même lorsque le·a joueur·se s'approche de la fin du jeu, Yuriko demeure une adversaire de taille. Ainsi, son apparence austère et son rôle narratif sont renforcés par la façon dont elle opère durant les débats qui accompagnent les différentes « parties ». Aux yeux de le·a joueur·se, elle domine le monde-jeu.

L'usage de ces différents procédés pique la curiosité de le·a joueur·se, le·a menant non seulement à vouloir résoudre le mystère de la boucle temporelle, mais également à comprendre les motifs des différents personnages non-joueurs et leur rôle au sein du récit proposé.

### 3.3.2 Jouabilité cachée

Lors des premières boucles du jeu, le·a joueur·se est introduit·e au rythme qu'une « partie » typique prendra. La boucle temporelle débute au premier débat entre les personnages présents. Afin de comprendre les paramètres de la partie, le·a joueur·se doit consulter deux menus. Le premier détaille son propre rôle dans la partie (membre de l'équipage, Gnosia, etc.<sup>40</sup>), et liste qui, parmi les personnages non-joueurs, est son ami (soit le personnage éprouvant le plus d'affection à son égard), et qui est son détracteur (soit le personnage éprouvant le moins d'affection à son égard). Ces informations sont importantes, puisque le personnage occupant la position d'« ami » risque de défendre le personnage-joueur en cas d'accusation. À l'opposé, le personnage qui est un détracteur risque de chercher à l'éliminer si personne ne semble particulièrement suspect·e. Les deux autres menus, pour leur part, permettent de savoir qui sont les personnages non-joueurs impliqués dans la « partie », et quels sont les paramètres de cette dernière.

---

<sup>39</sup> Heureusement, lors de son introduction, le·a joueur·se se fait offrir une sortie de secours : Yuriko occupe le rôle de garde (Guard Duty), ce qui garantit qu'elle n'est pas Gnosia. Le·a joueur·se est libre de constater le danger qu'elle représente, sans toutefois y être confronté·e dès le début.

<sup>40</sup> Comme le jeu du loup-garou, le système de jeu de *Gnosia* comprend plusieurs rôles qui peuvent aider les « humain·e » à démasquer les Gnosia, ou, au contraire, leur rendre la tâche plus difficile. Par exemple, un personnage ayant le rôle de docteur (Doctor) peut analyser le corps de la personne ayant été placée en sommeil froid durant le débat précédent, et déterminer s'il s'agissait véritablement d'un·e Gnosia. Or, les Gnosia, de mêmes que des personnages ayant d'autres rôles, peuvent prétendre être docteurs. Ainsi, lors d'une « partie », il y aura jusqu'à trois « docteurs » : deux faux·sses, et un·e digne de confiance, qui est évidemment très à risque d'être éliminé·e par les Gnosia durant la nuit.

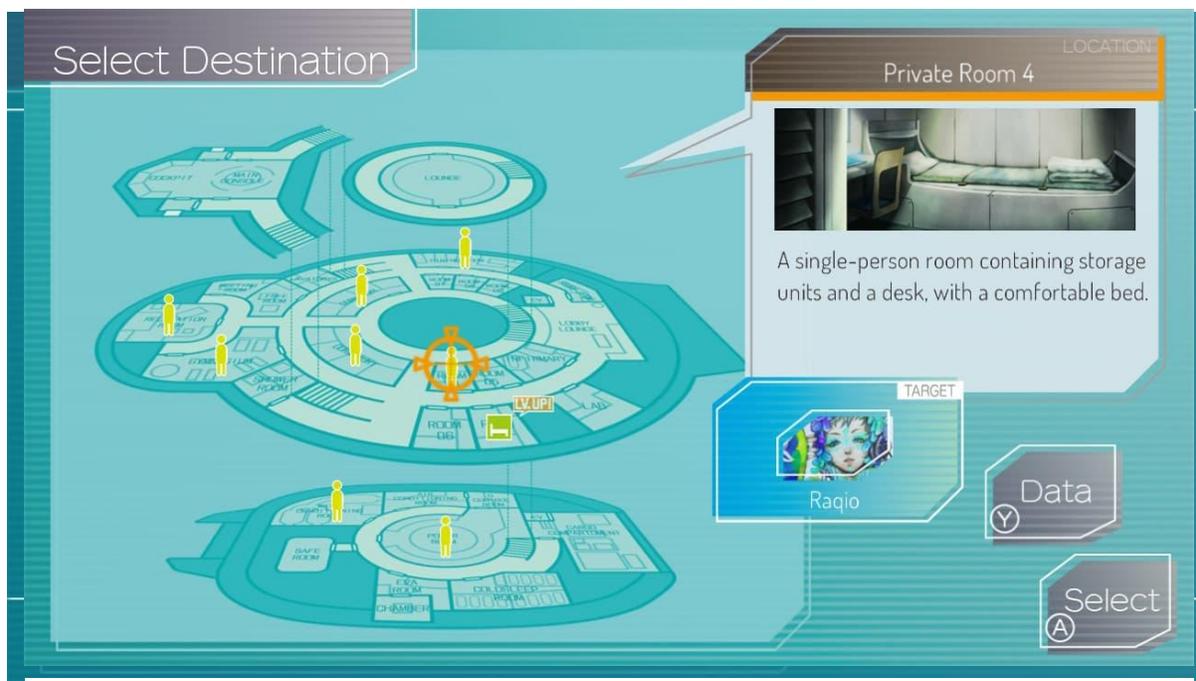


Figure 13 : La séquence de déplacement dans le vaisseau de *Gnosia*

Une fois ces informations obtenues, le joueur·se assiste au premier débat, durant lequel il peut tenter d'influencer la conversation et de dénicher ou protéger le ou les Gnosia, selon le rôle qu'il·elle-même s'est fait attribuer. À la fin de ce premier débat, un personnage sera placé en sommeil froid suite au vote, auquel le joueur·se participe.

Par la suite, le joueur·se se fait proposer une carte du vaisseau qui l'invite à se déplacer dans les différents endroits où se trouvent les personnages non-joueurs (voir Figure 13). C'est également durant cette séquence que le joueur·se peut accéder à sa chambre et monter de niveau, attribuant des points dans les six caractéristiques (charisme, intuition, logique, charme, performance et furtivité) mentionnées plus tôt, et gagnant des habiletés associées à ces caractéristiques. La pièce dans laquelle le joueur·se choisit d'aller lui permettra de gagner un peu d'affection auprès du personnage non-joueur qui s'y trouve également, ou de déclencher des événements narratifs (identifiés sur la carte).

La prochaine séquence de jeu est celle où la nuit tombe. Si le·a joueur·se est Gnosia, c'est sa chance de choisir qui sera tué. C'est également à ce moment que plusieurs rôles connexes (ingénieur, docteur, ange gardien...) exercent leur particularité.

Le lendemain, un corps est découvert (dans la majorité des cas, bien qu'il soit possible, selon les circonstances, que personne ne soit tué durant une nuit), et un nouveau débat est lancé, durant lequel le·a joueur·se devra encore une fois tenter de démasquer les Gnosia ou de berner le reste de l'équipage. La partie se termine lorsque tous les Gnosia ont été démasqués, lorsqu'il y a plus de Gnosia que de membres de l'équipage qui ne sont pas infectés, ou lorsque le personnage-joueur meurt (tué par les Gnosia ou mis en sommeil froid après avoir perdu un débat). Selon le rôle qu'occupe le·a joueur·se, iel peut donc gagner ou perdre la « partie ».

Lorsque cette boucle temporelle est terminée, le·a joueur·se se fait proposer un menu où iel peut changer les conditions (nombre de Gnosia, rôles présents, nombre de personnages non-joueurs...) de la prochaine « partie ». Seulement, ce menu a aussi une utilité de plus : il permet de sélectionner les conditions qui mèneront à l'apparition d'événements narratifs.

En effet, si le paratexte met de l'avant la jouabilité similaire à celle du jeu du loup-garou, la réalité est que pour atteindre le générique de fin, le·a joueur·se doit rapidement sortir du paradigme succès-échec en lien avec les « parties ». Setsu explique au personnage-joueur que la seule façon d'échapper à la boucle temporelle dans laquelle iels sont coincé·e·s est d'amasser de l'information sur les différents personnages non-joueurs. Le·a joueur·se doit remplir la section « donnée d'équipage » (Crew Data) disponible dans son menu – chaque ligne vide pour chaque personnage non-joueur représente une information à recueillir, ou un scénario à activer en recommençant une nouvelle boucle avec des conditions différentes. Certains scénarios ne s'activeront qu'avec un certain nombre de Gnosia ou de passager·ère·s sur le vaisseau, tandis que d'autres sont associés à un rôle bien précis.

Par exemple, une boucle temporelle permettant de recueillir de l'information sur Yuriko va comme suit : après un premier débat, Yuriko aborde le personnage-joueur pour l'accuser d'être toujours aussi « déformé » (*distorted*). Lorsque Raqio, également présent·e, s'avère incapable de comprendre ce que Yuriko tente de formuler, cette dernière « corrige » la

déformation et confère à Raqio l'habileté de voir ce qu'elle-même perçoit. Raqio, en posant les yeux sur le personnage-joueur, change instantanément de rôle au sein de la « partie », devenant dès lors un bogue (*bug*), un être qui n'est ni Gnosia, ni humain, et qui se comporte de façon erratique. Si la « partie » est terminée et que le bogue est toujours vivant, il annihile l'univers, et une nouvelle boucle doit être entamée. Lors d'une « partie » typique, afin d'atteindre la victoire, le·la joueur·se, qu'il se soit fait attribuer le rôle de Gnosia ou d'humain·e, doit s'assurer de démasquer le bogue avant la fin. Seulement, dans cette boucle spécifique, Yuriko lance au personnage-joueur un défi : si iel parvient à garder Raqio, nouvellement bogue, en vie jusqu'à la fin de la partie, alors elle en révélera davantage sur la boucle temporelle dans laquelle Setsu et le personnage-joueur sont coincé·e·s. Si Raqio est doté·e d'une logique sans faille, son charme, lui, est très bas. Par conséquent, il s'agit d'un des personnages les plus fréquemment accusés durant les « parties », particulièrement si iel agit de façon étrange. En tant que bogue, Raqio est très facile à dépister, et donc très difficile à protéger. De plus, puisque le bogue agit de façon erratique et impossible à prédire, il est bien possible que Raqio accuse le personnage-joueur d'être Gnosia, plaçant le·la joueur·se dans une position où iel doit se défendre sans retourner l'accusation.

Si Raqio est tué·e, que ce soit par les Gnosia ou suite à un débat, les conditions pour obtenir l'information sur Yuriko ne sont pas remplies. La « partie » se poursuit, mais il s'agit maintenant d'une partie qui n'aidera pas le·la joueur·se à se rapprocher de la fin du jeu<sup>41</sup>. Pour retenter sa chance et garder bogue-Raqio en vie, le·la joueur·se doit relancer une « partie » avec des conditions similaires et activer l'événement narratif durant lequel Yuriko lui donne cet objectif.

Il y a donc un conflit entre les deux objectifs de jeu. Pour amasser toute l'information nécessaire sur les différents personnages non-joueurs, et donc réussir le jeu, le·la joueur·se doit accepter de perdre la « partie » en gardant le bogue en vie.

Pour des joueur·se·s ayant potentiellement approché *Gnosia* avec des attentes différentes que celles associées à un *visual novel*, ce fait peut s'avérer surprenant. Kline, Dyer-Witheford et

---

<sup>41</sup> En revanche, cela peut valoir la peine de terminer la partie, puisque le personnage-joueur acquiert de l'expérience et monte de niveau, gagnant ainsi de meilleures caractéristiques qui l'aideront à survivre dans les débats et à accuser qui iel veut.

De Peuter (2003) conçoivent l'interaction de la production, de la commodification et de la consommation des jeux vidéo selon trois circuits : culturel (*culture*), ou « what we can broadly call the production and consumption of cultural meanings (...)[,] the “texts” circulated by the postmodern media industries [, as well as] the practices or activities associated with both designing and playing games » (50) ; technologique (*technology*), soit « the digital artefacts (...) that constitute the infrastructure on which these industries also depend » (50-51) ; et industriel (*marketing*), soit « the research, advertising, and branding practices that are also vital to media industries in two ways – for selling their own cultural and technological products, and for the revenue streams from advertising other products » (51). La sortie de *Gnosia* sur Nintendo Switch en 2021 représentait un renouveau sur le plan technologique pour un jeu auparavant uniquement disponible sur la PlayStation Vita, amenant la flexibilité de jouer au jeu sur le grand écran ou non. En plus d'être la traduction d'un jeu auparavant uniquement en japonais, sa sortie en Occident coïncidait avec la montée fulgurante en popularité du jeu *Among Us* (Innersloth, 2018) causée, entre autres, par la pandémie de la COVID-19. Plusieurs vidéos à propos de *Gnosia* font référence à ce jeu multijoueur où les joueur-se-s doivent débusquer les tueur-se-s parmi iels avant d'être totalement éliminé-e-s. La ressemblance présentait ainsi un intérêt culturel pour des acheteur-se-s potentiel-le-s, et peut-être même un outil de promotion industrielle (si le choix de ce moment pour publier le jeu était délibéré). La description du jeu sur la Nintendo Switch n'emploie jamais les termes « visual novel », même si elle invite lea joueur-se à « repeatedly play through “loops”, triggering special events to unravel mysteries in a uniquely original narrative ». Ainsi, la nécessité de visualiser tous les événements générés par les variations des « parties » n'était pas nécessairement immédiatement apparente pour des joueur-se-s ayant acheté le jeu avec des attentes différentes de celles des habitué-e-s du type d'arborescence omniprésent dans les *visual novels*.

Pour reprendre les concepts de Ryan (2006), *Gnosia* invite lea joueur-se à prendre la position externe-exploratoire implicitement encouragée dans de nombreux *visual novels*, priorisant l'acquisition de nouveaux fragments du monde-jeu, même si ces actions font peu de sens d'un point de vue interne-ontologique. L'oscillation entre les pôles interne-ontologique et externe-exploratoire est une consigne explicite : c'est cette attitude qui mènera à la réussite du

jeu. Après quelques parties, le·a joueur·se se fait annoncer de but en blanc que des éléments en apparence internes-ontologiques – la survie du personnage-joueur et des personnages non-joueurs qui ne sont pas infectés, l'élimination des Gnosia, etc. – n'ont en réalité aucune importance. Les « données d'équipage » sont le véritable objectif du jeu, et elles transcendent le rythme des « parties » auxquelles le personnage-joueur est soumis. Le·a joueur·se est invité·e à entrer en mode externe-exploratoire, avec pour carte la section « données d'équipages » de son menu et la fonction permettant de démarrer des parties où l'apparition d'événements spéciaux est garantie.

### 3.3.3 Visée interne-ontologique

Cette quête pour les fragments des différents personnages non-joueurs est longue et ardue : une brève recherche sur la plateforme YouTube révèle que les rares joueur·se·s ayant complété le jeu ont mis entre 130 (Pharaoh2091) et 149 (Jev Da Ninja Plays) « parties » pour la terminer, tandis qu'il m'en a fallu 194 lors de ma première traversée, et 124 lors de la deuxième. Comme c'est le cas pour *Psychedelica of the Black Butterfly* et *Hustle Cat*, il est donc tout à fait possible – voire compréhensible – que le·a joueur·se refuse d'entrer en pôle externe-exploratoire, ou s'arrête à un moment qui le·a satisfait. Or, contrairement aux deux premiers cas à l'étude, *Gnosia* fait de cette complétion son objectif ultime et propose une récompense plus substantielle pour l'atteinte de celui-ci. La galerie de *Gnosia* est plus difficilement accessible : il faut avoir terminé le jeu, lancer une nouvelle partie durant laquelle le personnage-joueur occupe le rôle de bogue, visiter Yuriko durant la nuit et choisir l'option « je veux me souvenir » (*I want to remember*) pour accéder au registre des images obtenues. Il ne s'agit donc pas d'un menu de complétion pouvant attiser la curiosité de le·a joueur·se, mais bien d'une récompense obtenue si le jeu est traversé dans son entièreté (et le·a joueur·se doit activement chercher cette récompense, ou tomber dessus par hasard). Or, au-delà de ces éléments externes-ontologiques, la façon que le jeu a de remercier le·a joueur·se pour ses efforts est de lui offrir une véritable fin – autrement dit, de le·a replonger en mode interne-ontologique.

En effet, lorsque tous les fragments d'information sur les différents personnages non-joueurs sont amassés, Setsu utilisera les connaissances acquises pour libérer le personnage-

joueur de la boucle temporelle dans laquelle iels sont tou·te·s deux coincé·e·s. Toutefois, cette délivrance s'accompagne d'une obligation : Setsu doit se sacrifier, et poursuivre la boucle. Iel sera lea seul·e qui demeurera coincé·e dans le paradoxe temporel, et il s'agit de la seule façon de libérer le personnage-joueur. Lorsque Setsu disparaît, le personnage-joueur retourne auprès des autres personnages, et un générique s'ensuit, offrant un court épilogue pour chacun·e d'entre iels. Lea joueur·se est ensuite ramené·e au menu de départ, dont l'image de fond a changé, montrant une illustration de tous les personnages non-joueurs, excepté Setsu.

Cette première fin, d'un point de vue externe-exploratoire, représente une consolidation. Si l'on reprend les termes de Moran (2018), il s'agit d'un retour au « tronc principal » de la narration proposée. Peu importe dans quel ordre lea joueur·se a vécu les différentes boucles temporelles et les événements lui permettant d'en apprendre davantage sur les personnages-joueurs, la fin sera toujours la même. Lea joueur·se est placé·e sur un chemin unique, et fait face à un scénario narratif émotif et centré sur le personnage qui a été un·e allié·e indéfectible durant sa traversée du jeu. Il devient manifeste que si *Gnosia* invite lea joueur·se à apprécier les autres personnages non-joueurs en tant qu'assemblage de rôles et de réactions variés dans des scénarios multiples, Setsu, ellui, est le fil conducteur qui ramène lea joueur·se dans le récit, puisqu'iel est également coincé dans la boucle temporelle, et que les éléments narratifs lea concernant ne sont pas effacés ou laissés derrière lors d'une nouvelle « partie ». Iel, narrativement, se souvient des boucles passées.

L'oscillation entre les pôles interne-ontologique et externe-exploratoire que je propose dans ce mémoire est donc complexifiée par le fait que l'exploration est encensée par la diégèse. Contrairement à des jeux tels qu'*Amnesia: Memories* ou *World End Syndrome*, dont les vraies fins, considérées comme les apogées de ces deux jeux respectifs, priorisent la relation romantique établie entre le personnage-joueur et un personnage non-joueur en particulier (Ukyo et Miu, respectivement), *Gnosia* considère que toutes les itérations dont lea joueur·se a été témoin, toutes les boucles temporelles, toutes les « parties », font partie du tronc principal de la narration, même si Setsu et le personnage-joueur sont les seul·e·s à s'en souvenir.

À ce point du jeu, il serait peut-être même possible d'envisager que *Gnosia* appartienne à la combinaison interne-exploratoire telle que définie par Ryan, celle qui, selon elle, serait la plus rare :

The texts of this category transport the user into a virtual body inside a virtual world, either by projecting her as a character or by displaying the virtual world from a first-person, horizontal perspective that reflects the point of view of one of its members. But the role of the user is limited to actions that have no bearing on the evolution of the virtual world, nor on the personal destiny of the avatar [...]. This exploration cannot present danger, otherwise the destiny of the avatar would be at stake. It proceeds therefore at a leisurely pace, within the time of the virtual world, but not in a race against the clock. (111-112)

La position occupée par le·a joueur·se jusqu'à ce moment du jeu répond à ces attentes : l'échec d'une « partie » résulte en la mort du personnage-joueur, mais puisqu'iel est coincé·e dans une boucle temporelle, cette élimination est aussitôt effacée. Le·a joueur·se peut prendre le nombre de « parties » qui lui convient pour amasser tous les fragments d'information nécessaires – il n'y a strictement aucune limite. L'ordre dans lequel ces fragments sont découverts et les choix de dialogue effectués par le·a joueur·se n'ont aucune incidence sur le récit du jeu. Il lui suffit d'atteindre ce point, sans plus. Pourtant, le·a joueur·se, contrairement aux expériences de *Psychedelica of the Black Butterfly* et de *Hustle Cat*, ne quitte jamais sa position interne : toutes les actions qu'iel pose sont considérées comme étant telles du personnage-joueur.

Seulement, cette lecture est remise en question par la deuxième fin de *Gnosia* – celle qui pourrait être qualifiée de « vraie » fin. Si le·a joueur·se sélectionne « nouvelle partie » (*New Game*) sur le menu principal, iel semblera recommencer le jeu dans son entièreté. Seulement, lors de la séquence où le personnage-joueur se réveille et croise le regard de Setsu, le·a joueur·se se fera offrir un menu de choix de réponse avec nouvelle option. Lorsque Setsu lui demande au personnage-joueur si iel comprend les instructions qui défilent à une vitesse fulgurante au début du jeu, les deux choix qui s'offraient à le·a joueur·se lors de sa première partie, soit « compris » (*Got it*) et « je ne comprends pas » (*I don't get it*) sont toujours présents, mais une troisième option apparaît, et c'est une référence à une « partie » précédente.

Cette dernière débute avec Setsu admettant son hésitation face à ces éternels recommencements. Pour « réussir » cette boucle, le joueur·se doit alors choisir l'option où le personnage-joueur lui répond « jouons » (*let's play*), invitant Setsu à renoncer à la quête de fragments de personnages pour consacrer cette « partie » à faire une activité amusante. Le joueur·se peut alors choisir d'aller pêcher ou d'aller voir un film avec Setsu (ces deux activités se trouvant à bord du vaisseau). Après un moment à profiter de ce répit, Setsu et le personnage-joueur apprennent qu'à cause de leur comportement étrange, le reste de l'équipage a choisi de les placer en sommeil froid. La « partie » se termine ainsi, et une information supplémentaire au sujet de Setsu est ajoutée dans la section « données d'équipage », soit le fait qu'il désire sauver tou·te·s ceux à bord du vaisseau, si possible.

Le troisième choix proposé lorsque le joueur·se sélectionne « New Game » fait référence au choix qu'a fait le joueur·se lors de cette « partie » : il peut rappeler à Setsu le moment où tou·te·s deux sont allé·e·s pêcher ou voir un film. Narrativement, la première partie du jeu est censée être la boucle « zéro » pour le personnage-joueur, celle où il prend conscience du fait qu'il est coincé·e dans un paradoxe temporel. Seulement comme le joueur·se a amassé toute l'information au sujet des personnages non-joueurs, cette connaissance est transmise au personnage-joueur, lui permettant ainsi de briser la boucle temporelle de Setsu également. Cette récompense narrative l'invite encore une fois à se replonger dans un pôle interne-ontologique, d'autant plus qu'il s'avère qu'il existe en réalité deux troncs narratifs principaux : celui où Setsu et le personnage-joueur sont allés pêcher, et celui où ils sont allés voir un film. Ces deux scénarios ne peuvent se produire durant une même traversée du jeu<sup>42</sup>.

Grâce aux connaissances acquises par le joueur·se et son personnage-joueur, Setsu peut alors faire le nécessaire pour rompre sa propre boucle temporelle. Toute menace écartée, elle et le personnage-joueur peuvent enfin avancer vers l'avenir. Le jeu se termine sur une image illustrant Setsu, souriant·e, le regard rivé sur le personnage-joueur, elle le remerciant d'être présent·e : « *Thank "you" for being there.* » Il est difficile de savoir si ce « you » entre guillemets

---

<sup>42</sup> Cette particularité peut même être considérée comme un dernier défi lancé à le joueur·se. Après avoir complété le jeu dans son entièreté, il reste encore une scène qu'il n'aura pas vue, à moins de traverser le jeu à nouveau.

fait référence à lea joueur·se ou au personnage-joueur, puisque tou·te·s deux ont traversé ces nombreuses boucles temporelles, amassant toute l'information nécessaire pour délivrer Setsu. Ainsi, *Gnosia* tente par tous les moyens de communiquer à lea joueur·se que ses actions (ou plutôt une seule action, un seul choix) ont bel et bien eu des conséquences sur le monde-jeu. Par conséquent, malgré son immense accent mis sur l'exploration, *Gnosia*, dans sa véritable fin, se révèle être un jeu interne-ontologique.



Figure 14 : Le nouveau menu d'accueil de *Gnosia*, une fois le jeu complété



# Conclusion

## Synthèse

Ce mémoire avait pour visée de mettre en lumière un genre vidéoludique encore trop peu étudié dans son entièreté. Il s'amorçait d'un constat personnel : la pratique de l'exploration exhaustive de l'arborescence de choix narratifs dans les *visual novels*, qui m'avait été inculquée dès mon introduction au genre et qui semblait omniprésente dans les communautés de fans, était peu reconnue et prise en compte dans la recherche sur le genre et dans l'analyse de ses jeux. En choisissant d'employer une perspective globale afin de dégager les caractéristiques récurrentes dans les jeux considérés comme faisant partie de ce genre, j'en suis venu·e à identifier deux grands aspects, qui sont devenus les deux chapitres théoriques de ce mémoire.

Le chapitre 1, « Le *visual novel* et son contexte culturel », a permis d'explorer la place complexe et souvent ambiguë qu'occupe le *visual novel* dans le corpus vidéoludique. Les travaux de Therrien (2019) et de Ross Dionne (2020) ont permis d'aborder les différentes appellations du genre au Japon et en Occident, et d'explorer les différents sous-genres qui lui sont associés. En faisant appel aux études *otaku*, et plus particulièrement au concept d'éléments moe développé par Azuma (2006), il a été possible d'exposer les façons dont la conception et la présentation des personnages non-joueurs façonnent les attentes des joueur·se·s (dont l'identité de genre et l'orientation sexuelle sont souvent présumées), et comment les sous-catégories du genre diffèrent dans leur représentation des relations romantiques qu'ils proposent de développer. Finalement, ces différents éléments ont été exemplifiés à l'aide d'une analyse comparative entre un jeu *bishoujo*, soit *World End Syndrome*, et un jeu *otome*, soit *Amnesia: Memories*.

Le chapitre 2, « Une jouabilité double », a mis en place une série de concepts tirés, notamment, des travaux de Ryan (2006), afin d'exprimer la façon dont plusieurs *visual novels* invitent l'oscillation entre deux pôles d'interactivité : celui où le·la joueur·se considère qu'il·elle incarne un personnage-joueur capable d'influencer le monde-jeu par ses choix (ou le mode interne/ontologique), et celui où le·la joueur·se devient explorateur·rice, cherchant à découvrir tous les embranchements narratifs possibles, se séparant ainsi en quelque sorte de son arrimage

au personnage-joueur (ou le mode externe/exploratoire). À travers ce cadrage, plusieurs notions ont été soulevées, notamment celle de la représentation du personnage-joueur dans le *visual novel*, de l'émotion suscitée chez le joueur·se, de la différence entre *kyara* et *kyarakutā* développée par Itō (2005) et repris par Blom (2020), du cybertexte et de la littérature ergodique développés par Aarseth (1997), et de la ressemblance entre le *visual novel* et le livre dont vous êtes le héros, basée sur Moran (2018). En fin de chapitre, une analyse exploratoire du jeu indépendant *Lake of Voices* a permis d'analyser la façon dont l'oscillation entre les pôles interne-ontologique et externe-exploratoire peut se manifester.

Ces deux chapitres théoriques, suivis du chapitre 3 et de ses cas à l'étude, ont permis de mettre en relief la façon dont le *visual novel* invite les joueur·se·s à développer des attentes vis-à-vis des différents personnages non-joueurs, souvent suscitées par l'emploi de codes appartenant à la culture de l'animation japonaise et du manga, et la manière dont l'expérience proposée est mise au service des thèmes de ses différents jeux, souvent centrés sur l'approfondissement de l'attachement envers les personnages non-joueurs. Lorsque le joueur·se s'investit dans l'exploration entière et complète d'arborescences complexes, iel est souvent récompensé non seulement par une galerie complétée ou des exploits (*achievements*), mais également par des segments narratifs qui tendent à assurer une fin heureuse, ou une délivrance. Pour voir tous les personnages non-joueurs heureux ou accomplis, le joueur·se doit explorer la route de chacun·e, et la fin secrète, s'il y a lieu. Ce choix délibéré de recommencer le jeu encore et encore, d'investir autant de temps dans la découverte d'une relation privilégiée avec ces différents personnages, peut susciter chez le joueur·se le plaisir de prendre soin d'un autre, comme le suggère Järvinen (2009), reprenant Kubovy (1999). Cet autre est fictif, certes, mais le temps passé à contempler son portrait, à étudier ses expressions et à se montrer attentif·ve à ses propos dans l'espoir de faire les choix qui lui plairont peuvent renforcer l'impression de vie intérieure telle que définie par Eder (2010).

Bien sûr, chaque joueur·se a des pratiques différentes, et iel pourrait choisir de ne pas s'adonner à une exploration aussi complexe. En revanche, les hypothèses énoncées au début de ce mémoire s'avèrent vérifiées pour expliquer un mode d'engagement présent chez les joueur·se·s aguerri·e·s : le *visual novel* tend à récompenser ce basculement entre identification et

exploration, et il met à la disposition de lea joueur-se plusieurs outils (carte des possibilités, sauvegardes nombreuses, fonction permettant de sauter le texte déjà lu...) pour y parvenir.

## Limites du mémoire et pistes de recherches futures

La difficulté principale de ce mémoire a été mentionnée dès le premier chapitre, mais elle mérite d'être réitérée : bien que le corpus de *visual novels* traduits en anglais ou en français, ou produits dans ces langues au départ, ne cesse d'augmenter, il reste qu'une immense quantité des plus de 37 000 jeux listés sur *The Visual Novel Database* sont en japonais, voire dans d'autres langues, et me sont par conséquent demeurés inaccessibles. Il existe des traductions effectuées par les fans dans certains cas, mais j'ai pris la décision de ne pas en tenir compte dans mes recherches, puisqu'il m'était impossible d'en garantir la véracité. La conception que je propose est donc basée sur le corpus qui m'était accessible, ainsi que sur les descriptions de jeux japonais rapportées par des chercheur-se-s tels que Cosmos (2017) et Galbraith (2021). Une recherche future pourrait s'intéresser aux pratiques de traduction de ces *visual novels* et aux corpus sélectionnés : certains genres thématiques<sup>43</sup> (tels que l'humour, ou, à l'opposé, le drame) tendent-ils à être privilégiés par rapport à d'autres ? En quoi est-ce que les préférences des joueur-se-s japonais-e-s e occidentaux-les diffèrent, et ces disparités sont-elles un motif menant au choix de traduire un jeu plutôt qu'un autre ?

Lors de la sélection des sous-genres de simulateurs de drague à aborder, j'ai pris la décision de ne pas inclure le *yaoi*, soit les jeux représentant des relations homosexuelles entre des hommes, et son penchant féminin, le *yuri*. Ce choix est dû à la grande complexité de la position culturelle qu'occupent ces genres. Nagaike (2015), par exemple, explore les tensions ayant émergé entre la communauté homosexuelle japonaise et les autrices du *yaoi* (souvent des femmes cisgenres), accusées d'appropriation et de représentation erronée des relations romantiques entre hommes. Il conclut notamment que certains joueurs homosexuels se sont réconciliés avec cette tendance du genre et prennent tout de même un plaisir à y jouer. Même sur des plateformes indépendantes occidentales telles que Itch.io, plusieurs simulateurs de

---

<sup>43</sup> Arsenault (2010) emploie les expressions « genres thématiques » et « genres ludiques » pour délimiter deux usages du même terme.

dragage centrés sur des relations homosexuelles sont identifiés par les termes *yaoi* ou *yuri*. Néanmoins, n'étant moi-même pas originaire du Japon, et jugeant que le phénomène en soit est d'une complexité qui dépasse largement la visée de ce mémoire, j'ai préféré me concentrer sur des corpus étiquetés LGBTQ2S+ ou *queer*.

Similairement, j'ai choisi de ne pas me pencher sur les nombreux jeux dits « furry », malgré leur présence marquée sur des plateformes telle qu'itch.io (plus de 330 jeux sur la plateforme sont associés à la combinaison des étiquettes « visual novel » et « furry »). S'il existe de la recherche sur la communauté « furry », notamment Reysen, Plante, Roberts et Gerbasi (2015) et Satinsky et Green (2016), l'intérêt est surtout porté sur l'exploration de l'identité des personnes en faisant partie, ou le rapport au costume. Le simulateur de dragage demeure sous-exploré dans les études vidéoludiques. Un sous-genre aussi spécifique, mais dont la présence est relativement conséquente, mériterait davantage de recherche : quelles sont les spécificités du simulateur de dragage mettant en vedette des personnages anthropomorphiques basés sur des animaux ? Ces jeux sont-ils populaires auprès de la communauté de fans ? Ces questions, bien que fortement intéressantes, n'auraient pas pu être abordées avec toutes les nuances nécessaires dans le cadre de ce mémoire, aussi ai-je décidé de les laisser de côté.

Finalement, la question de la définition d'un corpus de *visual novels*, telle que soulevée dans l'introduction, soulève la limite de la conception du genre telle que je l'ai proposée à travers mes chapitres théoriques. Il existe des jeux considérés comme faisant partie du genre, mais ne présentant aucun embranchement narratif, tels que *Higurashi : When They Cry* ou *Planetarian: The Reverie of a Little Planet*. Plusieurs simulateurs de dragage ne proposent qu'un personnage non-joueur avec qui développer une relation romantique, tel que *Our Life: Beginnings and Always* (GB Patch, 2020). De nombreux jeux sont catégorisés, à la fois par les plateformes de distribution et par les communautés de fans, comme étant des *visual novels*, des jeux *bishoujo*, des jeux *otome*, etc., mais ne peuvent être analysés de la même façon que le corpus que j'ai présenté dans mes différents chapitres. Il est important de réitérer que le but de ce mémoire était de présenter le *visual novel* comme un genre englobant les différentes sous-catégories souvent abordées indépendamment les unes des autres, et de mettre en lumière une pratique peu abordée dans l'analyse de ces jeux, mais largement pratiquée par les joueur·se·s. En revanche, les exemples

listés ci-haut gagneraient à être analysés en prenant en compte la façon dont ils se distinguent de cette pratique omniprésente, et l'effet que ces différences ont sur l'expérience de jeu proposée.

Plusieurs éléments, dont les complexités de l'attachement envers le personnage non-joueur, les procédés esthétiques récurrents dans certaines sous-catégories et l'existence de certaines mécaniques attribuées au *visual novel* dans d'autres genres vidéoludiques, notamment le JRPG, ont été abordés, mais bénéficieraient d'un approfondissement substantiel. Employer des concepts issus des études de la jouabilité pour analyser le *visual novel* serait également une piste de recherche très riche, de même que des études anthropologiques, féministes ou queer bâtissant sur celles mentionnées à travers ce mémoire. Le *visual novel* est un genre vidéoludique riche, complexe et varié, et ses potentialités de recherche sont nombreuses. Les concepts qui en seraient dégagés pourraient notamment servir à une meilleure compréhension de l'arborescence de choix proposée par plusieurs autres genres vidéoludiques – mais aussi de l'attachement que le joueur·se est si fréquemment invité·e à développer avec les personnages non-joueurs.

## Références bibliographiques

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- Alexander, Leigh. 2017. « Playing Outside ». Dans Bonnie Ruberg et Adrienne Shaw (dir.), *Queer Game Studies*, p. 55-62. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Arsenault, Dominic. 2008. « The Video Game as an Object of Controversy ». Dans Mark J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, p. 277-281. Westport, Connecticut : Greenwood Press.
- Arsenault, Dominic. 2010. « Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états ». Dans *Loading...*, vol. 4, no. 6.
- Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Traduit par Jonathan E. Abel et Shion Kono. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Blom, Joleen. (2020). *The manifestations of game characters in a media mix strategy*. Dans Andreas Rauscher, Daniel Stein, and Jan-Noël Thon (dir.), *Comics and videogames*, p. 201-221. 10.4324/9781003035466-15.
- Brathwaite, Brenda. 2007. *Sex in Video Games. Advances in Computer Graphics and Game Development*. Boston : Charles River Media.
- Bruno, Luca. 2017. « Interpreting/Subverting the Database: Character-Conveyed Narrative in Japanese Visual Novel Pc Games. » Dans *Mutual Images Journal*, vol.3, no. 3, p. 92–122. <https://doi.org/10.32926/2017.3.BRU.inter>.
- Champlin, Alexander. 2014. « Playing with Feelings: Porn, Emotion, and Disability in Katawa Shoujo ». Dans Emily Flynn-Jones (dir.), *Well Played*, vol. 3, no. 2, p. 63-81. ETC Press. <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/well-played-vol-3-no-2/>.

- Chang, Edmond Y. 2017. « Queergaming ». Dans Bonnie Ruberg et Adrienne Shaw (dir.), *Queer Game Studies*, p. 15-23. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Cosmos, A.M. 2017. « Sadistic Lovers: Exploring Taboos in Otome Games ». Dans Heidi McDonald (dir.), *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*, p. 245-251. Milton : CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315118444>.
- « Radical Hope Is Our Best Weapon ». 2017. Présenté par Junot Díaz. 14 septembre 2017. On Being with Krista Tippett. <https://onbeing.org/programs/junot-diaz-radical-hope-is-our-best-weapon-sep2017/>.
- Eder, Jens. 2010. *Understanding Characters*. Dans *Projections*, vol. 4, p. 16-40. <https://doi.org/10.3167/proj.2010.040103>.
- Fung, Calvin. 2017. « Playing with Identities: Queering Digital Narratology and the Exploration of Gender and Sexual Identities ». Dans *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, vol. 11, no. 3.
- Galbraith, Patrick W. 2021. *The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood*. Suède, Stockholm : University Press.
- Galloway, Alexander R. 2006. *Gaming : Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Greenwood, Forrest. 2014. « The Girl at the Center of the World: Gender, Genre, and Remediation in Bishōjo Media Works. » Dans *Mechademia*, vol. 9, no. 1, p. 237–52. <https://doi.org/10.1353/mec.2014.0004>.
- Halberstam, Jack. 2011. *The Queer Art of Failure*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11sn283>
- Hutchinson, Rachael. 2019. *Japanese Culture Through Videogames*. 1ère édition. Londres: Routledge/Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780429025006>.
- Ingraham, Chrys, et Casey Saunders. 2016. « Heterosexual Imaginary ». *Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*. <https://doi.org/10.1002/9781118663219.wbegss762>.

- Isbister, Katherine. 2006. *Better Game Characters by Design : A Psychological Approach*. Amsterdam : Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Itō, Gō. 2005. *Tetsuka izu deddo* (テヅカ イズ デッド). Tokyo: Seikaisha Shinsho.
- Järvinen, Aki. 2009. « Understanding Video Games as Emotional Experiences ». Dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 85-108. New York : Routeledge.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York : New York University Press.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter. 2005. *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal : McGill-Queen's University Press.
- Kretzschmar, Mark, et Anastasia Salter. 2020. « Party Ghosts and Queer Teen Wolves: Monster Prom and Resisting Heteronormativity in Dating Simulators » Acte du colloque « International Conference on the Foundations of Digital Games » (Bugibba, République de Malte, du 15 au 18 septembre 2020). <https://doi.org/10.1145/3402942.3402975>.
- Kubovy, Michael. 1999. « On Pleasures of the Mind. » Dans Daniel Kahneman, Ed Diener et Norbert Schwarz (dir.), *Well-Being: The Foundations of Hedonic Psychology*, p. 134-154. New York : Russell Sage Foundation.
- Lamerichs, Nicolle. 2014. « Romancing Pigeons: The Deconstruction of the Dating-Sim in Hatoful Boyfriend ». Dans Emily Flynn-Jones (dir.), *Well Played*, vol. 3, no. 2, p. 43-61. ETC Press. <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/well-played-vol-3-no-2/>.
- Lebowitz et Klug. 2011. *Interactive Storytelling for Video Games : A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Amsterdam : Elsevier.
- Moran, Patrick. 2018. « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros ». *Sciences du jeu*. <https://doi.org/10.4000/sdj.1010>.
- Mulvey, Laura. 1989. *Visual and Other Pleasures*. Bloomington & Indianapolis : Indiana University Press.

- Murray, Janet H. 2001. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (4ème édition). Cambridge: MIT-Press.
- Nagaike, K. 2015. « Do Heterosexual Men Dream of Homosexual Men?: BL Fudanshi and Discourse on Male Feminization ». Dans *Boys Love Manga and Beyond*. University Press of Mississippi. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781628461190.003.0010>
- Nakamura, Lisa. 2013. « It's a N\*\*\*\*\* in Here! Kill the N\*\*\*\*\*! User-Generated Media Campaigns against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games ». Dans Kelly Gates (dir.), *The International Encyclopedia of Media Studies : Media Studies Futures*, vol. VI. New York: Blackwell.
- Ōtsuka, Eiji. 1989. *Monogatari shōhiron*. Tokyo: Asuki Shinsho.
- Ōtsuka, Eiji. 2010. « World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative ». Traduit par Marc Steinberg. Dans *Mechademia*, vol. 5, no. 1, p. 99-116.
- Poirier-Poulin, S. 2022. « Mark Matthews Stars in 'Anatomy is Hard!' A Struggling Student Tries to Make the Grade with His Professor: Sexual Humour and Queer Space in Coming Out on Top. » Dans K. Bonello Rutter Giappone, T. Z. Majkowski et J. Švelch (dir), *Video Games and Comedy*, p. 271-288. Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-88338-6\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-030-88338-6_14).
- Reysen, Stephen, Courtney N Plante, Sharon E Roberts et Kathleen C Gerbasi. 2016. « Optimal Distinctiveness and Identification with the Furry Fandom. » Dans *Current Psychology : A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues* vol. 35, no. 4, p. 638–642. <https://doi.org/10.1007/s12144-015-9331-0>.
- Richards, Tina. 2015. « Tokimeki Memorial Girl's Side: Enacting Femininity to Avoid Dying Alone. » Dans *Transactions of the Digital Games Research Association*, vol 2, no. 1. <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i1.43>.
- Ross Dionne, Laurie-Mei. 2020. « Réception et interprétation du couple dans les jeux otome : une approche anthropologique d'un corpus vidéoludique japonais ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.

- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Electronic Mediations, vol. 17. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Salter, Anastasia, Bridget Blodgett, et Anne Sullivan. 2018. « “Just Because It’s Gay?”: Transgressive Design in Queer Coming of Age Visual Novels. » Acte du colloque « Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games » (Malmö, Suède, du 7 au 10 août 2018). <https://doi.org/10.1145/3235765.3235778>.
- Satinsky, Emily et Denise Nicole Green. 2016. « Negotiating identities in the furry fandom through costuming ». Dans *Critical Studies in Men’s Fashion*, vol. 3, no. 2, p. 107-123. [10.1386/csmf.3.2.107\\_1](https://doi.org/10.1386/csmf.3.2.107_1).
- Staiger, Janet. 2000. *Perverse Spectators : The Practices of Film Reception*. New York : New York University Press.
- Steinberg, Marc. 2012. *Anime’s Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Therrien, Carl (2019). *The Media Snatcher: Pc/Core/Turbo/Engine/GrafX/16/cdrom2/Super/Duo/Arcade/Rx*. Cambridge, Massachusetts : MIT Press.

## Filmographie

Anno, Hideaki (réal.). 1995-1996. *Neon Genesis Evangelion*. Japon. Gainax et Tatsunoko.

Asaka, Morio (real.). 1998. *Card Captor Sakura*. Japon. Madhouse.

Daichi, Akitaro (real.). 2001. *Fruits Basket*. Japon. Studio Deen.

Hamasaki, Hiroshi et Takuya Satō (real.). 2011. *Steins;Gate*. Japon. White Fox.

Ohashi, Yoshimitsu (réal.). 2013. *Amnesia*. Japon. Brain's Base.

Roddenberry, Gene (real.). 1966. *Star Trek*. États-Unis. Desilu Productions, Paramount Television et Norway Corporation.

The Wachowskis (réal.). 1999. *The Matrix*. États-Unis. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership et Silver Pictures.

Yamada, Naoko (real.). 2009. *K-On!*. Japon. Kyoto Animation.

# Ludographie

07th Expansion (2002). *Higurashi When They Cry* (jeu vidéo). MangaGamer. Windows, macOS, Linux et iOS.

07th Expansion (2007). *Umineko When They Cry* (jeu vidéo). MangaGamer. Windows, macOS et Linux.

Overflow, guzware et Regista (2005). *School Days* (jeu vidéo). Sekai Project et JAST Densetsu. Windows.

Atlus (1996-2022). *Persona* (jeu vidéo). Atlus.

Bioware (2009-2022). *Dragon Age* (jeu vidéo). Electronic Arts.

Bioware (2007-2021). *Mass Effect* (jeu vidéo). Electronic Arts.

Boys Laugh + (2018). *//TODO: today* (jeu vidéo). Boys Laugh +. Windows, macOS et Linux.

Brianna Lei (2017). *Butterfly Soup* (jeu vidéo). Brianna Lei et KyleHeren. Windows, macOS et Linux.

Capcom (2001-2021). *Ace Attorney* (jeu vidéo). Capcom.

Celianna (2021). *Tailor Tales* (jeu vidéo). Celianna. Windows et macOS.

Cheritz (2012). *Dandelion ~Wishes Brought To You~* (jeu vidéo). Cheritz. Windows et macOS.

Cheritz (2013). *Nameless ~ The One Thing You Must Recall ~* (jeu vidéo). Cheritz. Windows et macOS.

Cheritz (2016). *Mystic Messenger* (jeu vidéo). Cheritz. Android et iOS.

Chunsoft, Regista et Spike Chunsoft (2010). *Zero Escape: The Nonary Games* (jeu vidéo). Aksys Games. Nintendo DS.

Dicesuki (2017). *Cinderella Phenomenon* (jeu vidéo). Dicesuki et Visual Wordplay. Windows, macOS, Linux et Android.

Date Nighto (2016). *Hustle Cat* (jeu vidéo). Date Nighto. Windows et macOS.

Design Factory et Otomate (2015). *Amnesia: Memories* (jeu vidéo). Idea Factory. Windows.

Design Factory et Otomate (2014). *Code: Realize ~Guardian of Rebirth~* [*Code:Realize ~創世の姫君~*] (jeu vidéo). Idea Factory. PlayStation Vita.

Experience (2017). *Death Mark* (jeu vidéo). Aksys Games. PlayStation 4, PlayStation Vita, Windows et Nintendo Switch.

Four Leaf Studios (2012). *Katawa Shoujo* (jeu vidéo). Four Leaf Studios. Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, PlayStation Vita, iOS et Android.

Game Grumps (2017). *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (jeu vidéo). Game Grumps et Love Lab. Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, Android, iOS et Nintendo Switch.

GB Patch Games (2018). *Lake of Voices* (jeu vidéo). GB Patch Games. Windows, macOS et Linux.

GB Patch Games (2020). *Our Life: Beginnings and Always*. GB Patch Games. Windows, macOS, Linux et Android.

Hato-King et Mediatonic (2011). *Hatoful Boyfriend* (jeu vidéo). Hato-King et Devolver Digital. Windows, macOS et Linux.

Innersloth (2018). *Among US* (jeu vidéo). Innersloth. Windows, Android, iOS, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch, Windows Apps, Xbox One et Xbox Series.

Innocent Grey (2013). *Kara no Shoujo* (jeu vidéo). MangaGamer & TLWiki. Windows.

Intelligent Systems (1990-2022). *Fire Emblem* (jeu vidéo). Nintendo.

Key (2004). *Clannad* (jeu vidéo). Sekai Project. Windows.

Key et VISUAL ARTS (2004). *Planetarian: The Reverie of a Little Planet* (jeu vidéo). Insani, Key VISUAL ARTS, Sekai Project et PROTOTYPE. Windows, iOS et Nintendo Switch.

Konami et KCET (1994). *Tokimeki Memorial* [ときめきメモリアル] (jeu vidéo). Konami. PC Engine.

Konami et Tenky (2002). *Tokimeki Memorial Girl's Side* [ときめきメモリアル Girl's Side] (jeu vidéo). Konami. PlayStation 2 et Nintendo DS.

Leaf (1996). *Shizuku* (jeu vidéo). Leaf. Windows.

Lunaris Games (2019). *When the Night Comes* (jeu vidéo). Lunaris Games. Windows, macOS et Linux.

MAGES. GAME & NITRO PLUS (2010). *Steins;Gate* (jeu vidéo). NITRO PLUS. Windows.

NITRO PLUS (2013). *YOU and ME and HER: A Love Story* (jeu vidéo). JAST USA. Windows.

NITRO PLUS et Asoberu! BD-GAME (2003). *The Song of Saya* (jeu vidéo). TLWiki et JAST USA. Windows.

Obscurasoft (2014). *Coming Out On Top* (jeu vidéo). Obscurasoft. Windows, macOS et Linux.

Otomate et Rejet (2012). *Diabolik Lovers* (jeu vidéo). Idea Factory. PlayStation Portable, PlayStation Vita, PlayStation 4 et Nintendo Switch.

Petit Depotto (2021). *Gnosia* (jeu vidéo). Playism. Nintendo Switch.

Platinum Games (2017). *NieR: Automata* (jeu vidéo). Square Enix Co. PlayStation 4, PlayStation Now et Windows.

RUzura Interactive et Saikono (2020). *Tiny Bunny* (jeu vidéo). Mars People Games et Saikono. Windows.

Quantic Dream (2018). *Detroit: Become Human* (jeu vidéo). Sony Interactive Entertainment America. PlayStation 4 et Windows.

Otomate (2020). *Cupid Parasite* (jeu vidéo). Idea Factory. Nintendo Switch.

Spike et Spike Chunsoft (2010-2017). *Danganronpa* (jeu vidéo). Spike Chunsoft et NIS America.

STING & Otomate (2015). *Psychedelica of the Black Butterfly* (jeu vidéo). Aksys Games et INTRAGAMES. PlayStation Vita et Windows.

Sukeban Games (2016). *VA-11 Hall-A* (jeu vidéo). Sukeban Games, Ysbryd Games, Wolfgame, Playism et Limited Run Games. Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, PlayStation Vita, Android et Nintendo Switch.

Team Salvato (2017). *Doki Doki Literature Club!* (jeu vidéo). Team Salvato. Windows, macOS et Linux.

Telltale (2012). *The Walking Dead* (jeu vidéo). Telltale. Windows, macOS, PlayStation 3 et Xbox 360.

Toby Fox (2015). *Undertale* (jeu vidéo). Toby Fox. Windows, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation Now, PlayStation Vita, Windows Apps, Xbox One, Xbox Series, Xbox Cloud Gaming.

Toge Productions (2019). *Coffee Talk* (jeu vidéo). Toge Productions et Strictly Limited Games. Windows, macOS, PlayStation 4, Nintendo Switch et Xbox One.

Tose Co. (2003). *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* (jeu vidéo). Marvelous Interactive. Game Boy Advance.

Toybox Inc. (2018). *World End Syndrome* (jeu vidéo). Arc System Works et PQube Ltd. PlayStation 4 et Nintendo Switch.

TYPE-MOON (2004). *Fate/Stay Night* (jeu vidéo). TYPE-MOON. Windows.

Underbliss (2019). *Reverie: Ebon Light* (jeu vidéo). Underbliss. Windows, macOS et Linux.

Via (2019). *(Don't) Open Your Eyes* (jeu vidéo). Via. Windows, macOS et Linux.