Julien Bouvard, Mathieu Triclot, « Les 17 ans éternels : apprendre à jouer à Clannad », in Vincent Berry, Leticia Andlauer (dir.), *Jeux vidéo et adolescence*, Québec, Presses de l'Université de Laval, pp. 149-176.

"Les 17 ans éternels": apprendre à jouer à Clannad

Julien BOUVARD, IETT, Université Jean Moulin Lyon 3, 69007 Lyon, France

julien.bouvard@univ-lyon3.fr

Mathieu TRICLOT, Institut FEMTO-ST (RECITS), Université de Bourgogne Franche-Comté (UTBM), 90010 Belfort cedex, France

mathieu.triclot@utbm.fr

Cet article a pour objet l'analyse d'un jeu particulier, *Clannad* (Key, 2004), choisi en tant que représentant emblématique d'un sous-genre, le "nakigê" ou "jeu à pleurer" en japonais, à l'intérieur de la famille dite des "*visual novel*". Dans cette formule ludique, la représentation des adolescents, ou plutôt d'une adolescence fantasmée, celle des "17 ans éternels", constitue un ingrédient majeur. Le "nakigê" met en scène de manière récurrente des personnages adolescents, à destination d'un public adulte. La formule se distingue ainsi de la logique "miroir" du *teen-movie*, qui met en scène des adolescents pour des adolescents (Tropiano, 2005). Elle repose à l'inverse sur l'écart entre une situation passée et la situation vécue faisant naître un sentiment de nostalgie, de mélancolie ou même des regrets. *Clannad* est, sur ce point, particulièrement représentatif dans la mesure où sa structure repose sur une bascule entre histoires de lycée et une "after-story", qui tient du drame social, et convoque au présent les protagonistes adultes. Cette mobilisation de l'adolescence constitue ainsi un élément décisif dans la formule mélodramatique du de ce type de jeu.

Nous entendons mener cette analyse à la manière de l'étude des "régimes d'expérience" (Triclot, 2011). Notre objectif est de rendre compte de la construction des engagements ludiques avec un titre comme *Clannad*, en examinant l'ensemble des points d'appuis qui rendent possible une expérience de jeu significative. La recherche de ces points d'appuis, qui font que l'on peut réussir à "faire jouer" *Clannad*, dépasse largement la seule analyse du titre lui-même et nécessite de décrire par cercles concentriques tout ce qui participe de la production d'un "milieu ludique" favorable à ce style d'expérience (Berry, 2012 ; Boutet, 2012 ; Rufat, Ter Minassian, 2012 ; Steinberg, 2012).

La démarche que nous proposons entend rendre compte d'une trajectoire de réception particulière de *Clannad*, la nôtre, avec une dimension d'introspection et d'auto-analyse. Nous suivons en cela le travail pionnier de Galbraith, qui a proposé une description remarquable des

affects liés au genre *bishôjo* (Galbraith, 2011), sur le fond d'une recherche dédiée à la culture *otaku* (Galbraith, 2012 ; Galbraith, 2014). Nous confrontons cette dimension subjective aux documents disponibles sur la réception du *visual novel*, à travers l'examen des corpus de presse notamment.

L'hypothèse que nous défendons est qu'avec *Clannad* se stabilise une formule originale pour le mélodrame, qui s'éloigne des canons habituels du genre tels qu'ils ont pu être décrits notamment par les études filmiques (Brookes, 1976 ; Nowell-Smith, Heath, 1977 ; Kuhn, 1984 ; Williams, 1991 ; Klinger, 1994). La formule de *Clannad* se caractérise par une très faible actionnabilité (le joueur pouvant se contenter d'appuyer sur la touche espace comme seule action ludique), une faible interactivité (limitée à quelques choix dans l'arborescence narrative), des visuels rudimentaires (à l'opposé de la tendance photoréaliste des grosses productions qui s'appuient sur les cinématiques pour produire leurs effets de mélodrame), et, enfin, par le recours répétitif à un répertoire de figures stéréotypées issues de l'*otakisme*.

Le paradoxe de la formule qui s'élabore avec *Clannad* tient ainsi à la production d'effets puissants de mélodrame avec des moyens rudimentaires, aussi bien sur le plan technique que ludique. L'action du joueur peut, en effet, se résumer au parcours dans une base de données. Il est a priori difficile d'imaginer comment une telle activité pourrait constituer un facteur favorable à la survenue d'affects mélodramatiques en général, et des larmes en particulier.

Nous procéderons en deux temps pour cette analyse de *Clannad*. Nous reviendrons premièrement sur les difficultés de la réception occidentale des *visual novel*. Nous analyserons les discours de la presse qui considère ces jeux comme "injouables", sous la double figure, orientaliste, de "jeux radicalement étrangers" et, ludique, de "jeux qui ne sont pas de vrais jeux vidéo". Nous examinerons les analogies qui existent dans ce processus entre le *visual novel* et d'autres genres vidéoludiques méprisés - jeux pour filles, simulateurs, etc -, relégués au bas de l'échelle culturelle, au sein même de la *subculture* vidéoludique. Dans un second temps, nous analyserons les singularités de l'expérience d'un "jeu à pleurer" à la *Clannad*, en cherchant à dégager les points d'appuis qui rendent l'expérience possible et contribuent à produire une forme singulière de mélodrame, ancré dans la représentation des situations de l'adolescence, à l'entrecroisement du *male gaze* et de l'empathie, de la base de données et des larmes.

Une réception contrariée : la fabrique de "l'injouable"

L'examen de la réception de titres qui appartiennent au même genre que *Clannad* permet d'observer à l'œuvre une rhétorique orientaliste, qui tend à constituer le *visual novel* en objet radicalement étranger et incompréhensible pour la figure-type, qu'elle constitue en retour, du récepteur occidental (Saïd, 1978). On notera que la situation n'est guère meilleure du point de vue des études académiques qui, à l'exception des travaux de Galbraith (2011), ont totalement délaissé le genre.

1.1 *Nakigê, Bishôjo, Erogê, Gyarugê* et autres *Dating Sims* : éléments d'histoire

Nous avons, dans cet article, choisi de considérer *Clannad* comme un exemple de "jeu à pleurer" (*nakigê*[1] en japonais), étiquette que nous sélectionnons comme désignant un sous-genre au sein des "*visual novel*". Pour autant, le vocabulaire est loin d'être stabilisé. Cette instabilité du vocabulaire et des catégories critiques témoigne, non seulement des difficultés, mais aussi des biais qui affectent la réception de ces titres. De nombreux termes sont ainsi en circulation pour désigner à peu près les mêmes corpus, avec un privilège accordé cependant à la dimension de séduction, à travers les étiquettes "*dating sim*" ou "jeux de drague" dont on trouve régulièrement l'occurrence depuis les années 2000. Auparavant, les journalistes français de la presse vidéoludique étaient plutôt embarrassés pour qualifier ces "jeux où les textes à l'écran sont nombreux"[2].

Cette instabilité terminologique ne concerne cependant pas uniquement la réception occidentale. Au Japon, la terminologie est également très flottante. Ce flou catégoriel reflète le statut souterrain du genre dans les discours sur les jeux vidéo. Ces discours accordent peu d'importance à ces formes d'expression souvent pornographiques et qui plus est, majoritairement produites par des amateurs ou de toutes petites structures, bien loin des standards de la bienséance morale et des valeurs marchandes, qui sont deux critères majeurs dans l'établissement d'une reconnaissance médiatique d'une culture. On utilise ainsi, de nos jours encore, des mots comme "erogê" (abréviation de "*erotic game*"), "jeux adultes", "*bishôjo games*", "*R-18 Games*", comme synonymes du terme générique "*visual novel*". Cette terminologie est un indice du poids de la production pornographique à l'intérieur du genre. Notre choix du terme "jeu à pleurer" s'inspire du vocable de "nakigê", lui-même popularisé en anglais par l'étiquette de "crying game".

Les sources pour une histoire du *visual novel* demeurent dispersées (Picard, 2013) et accessibles le plus souvent à travers des comptes-rendus de fans. Il n'existe pas encore d'ouvrage académique consacré exclusivement au *visual novel* en langue japonaise mais on trouve cependant une "introduction aux recherches sur les jeux érotiques" (Miyamoto, 2013) qui fait référence dès les premières pages à la pluralité des dénominations de ces jeux. Notons, en outre, que de nombreux critiques culturels, à commencer par Azuma, s'intéressent depuis longtemps à ce genre (Azuma, 2008 ; Azuma, 2007), qu'il envisage pour sa part dans une perspective littéraire, le reliant à un mouvement éditorial puissant qu'on appelle le "light novel".

L'histoire du *visual novel* au Japon apparaît ainsi comme le fruit d'une combinaison complexe de différents facteurs d'ordre exogène comme l'apparition des premiers jeux "adultes" au Etats-Unis au début des années 1980 et endogène : une large diffusion des micro-ordinateurs au Japon à cette période, une culture du code soutenue par une presse spécialisée et enfin un

1 Prononcé "nakigé"

2 "Nec FX - Trop bridée pour nous?", *Player One*, février 1995, p.13

marché du manga érotique alors à son âge d'or (Pepe, 2016 ; Nagayama, 2006). Les *visual novel* que nous connaissons aujourd'hui sont également issus d'un mélange entre des jeux de puzzle / réflexion dont le but était de déshabiller une femme et de jeux d'aventure mettant le joueur en situation "interactive" avec un personnage féminin[3].

La multiplicité des machines informatiques à l'époque (Sharp X-1, MSX ou Nec PC-98), la concurrence des plateformes familiales comme les consoles de salon ont cependant largement limité la portée de ces "proto"- *visual novel*, alors adressés à un public de niche. Avec la standardisation informatique apportée par DOS puis par Windows 95, le marché des jeux PC au Japon, loin de s'ouvrir aux jeux PC occidentaux, a continué de se tourner vers des productions locales. Certains titres fixent peu à peu les règles des *visual novel*, comme *Dôkyûsei* ("Camarade de classe") en 1992, qui est le premier jeu destiné aux adultes à dépasser les 100 000 exemplaires vendus. Des versions expurgées des scènes érotiques seront ensuite commercialisées sur consoles.

Fig. 1 Dôkyûsei : la grammaire naissante du visual novel



Dôkyûsei nous propose déjà de retourner au lycée, en alternant des phases typiques du genre (image fixe et choix textuel pour "avancer" dans l'histoire) et des moments d'exploration où l'on peut visualiser son personnage façon RPG[4]. On aurait pu alors imaginer que les jeux vidéo de ce type allaient se développer en reprenant des mécaniques vidéoludiques en accord avec leur temps technologique (3D, mélange avec d'autres grammaires de jeux), mais au lieu d'accentuer les progrès visuels permis par les machines de l'époque et de compliquer les mécaniques de gameplay, les *visual novel* japonais ont pris une direction opposée en simplifiant à l'extrême le gameplay pour ne garder finalement de *Dôkyûsei* et des autres tentatives vidéoludiques de l'époque que l'essentiel : des images fixes et des textes, ce qui s'oppose de manière radicale aux rêves d'immersion virtuelle vendues par la presse vidéoludique occidentale de l'époque.

3 Pour l'anecdote, de petites sociétés de développement de jeux vidéo qu'étaient alors Hudson Soft ou Enix ont commercialisé ce genre de jeux au début des années 1980.

4 Role Playing Game.

Ceci s'explique tout d'abord par le fait que les créateurs de ces jeux de niche sont souvent des amateurs qui n'ont ni les moyens ni le temps, ni peut-être le goût, pour développer des jeux trop compliqués d'un point de vue technique. Ils vont, à l'inverse, axer leurs jeux sur des questions d'ordre scénaristique. *Yu-No* de ELF en 1996 met ainsi en place pour la première fois un système nommé "Auto diverge mapping system" qui indique au joueur quand il débloque un nouvel embranchement scénaristique dans le jeu. Cette question de la non-linéarité du temps et des scénarios dans les *visual novel* est encore aujourd'hui centrale dans le genre, comme dans "Steins Gate" (2009) ou "Zero Escape: Virtue's Last Reward" (2012). L'une des particularités du *visual novel*, encore aujourd'hui, est de refuser la surenchère technologique au profit d'une abondance de textes et de scénarii.

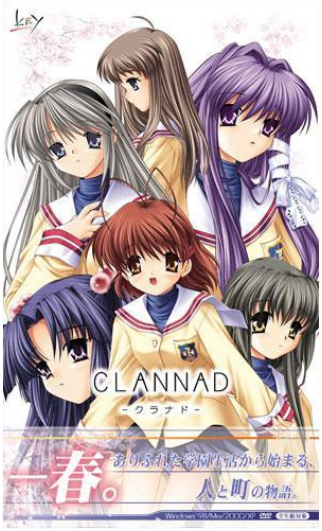
Clannad s'inscrit pleinement dans cet héritage qui cumule la profusion des personnages féminins, l'expression des sentiments amoureux pendant le lycée et une conception de la temporalité originale. Son auteur Key, a d'abord publié des jeux amateurs au *Comic Market*[5] avant de se faire connaître avec deux titres : *Kanon* et *Air* au début des années 2000. En 2004[6], il commercialise son troisième jeu professionnel, *Clannad* qui garde la même tonalité que les deux précédents en y enlevant les scènes érotiques de manière à toucher un public plus large, popularisant ainsi le sous-genre du *nakigê* ou "jeu à pleurer".

Les premières minutes du jeu nous laissent comprendre que nous adoptons le point de vue de Tomoya, un lycéen solitaire, un peu délinquant et surtout très malheureux, dont la mère est morte et le père absent. En rencontrant au début de l'année Nagisa, qui redouble à la suite d'une longue maladie contractée l'année précédente, il va peu à peu retrouver goût à la vie en aidant cette jeune fille originale à faire renaître le club de théâtre du lycée. Leur relation est en quelque sorte la quête principale de ce jeu, même si Tomoya fait la connaissance d'autres personnages, principalement féminins qui ont toutes un caractère bien particulier.

Fig. 2 Pochette du jeu *Clannad* : la mise en avant des personnages féminins

5 Le *Comic Market* (ou *Comiket*, *Komike*) est un événement organisé deux fois par an au Japon et dont le rôle est de proposer un espace de liberté à tous les amateurs qui produisent des mangas, jeux vidéo, fanzines, etc.

6 *Clannad* sort d'abord sur PC (Windows) puis sur d'autres plateformes : PS2, Xbox 360, PSP, PS3, etc. Une version anglaise est disponible sur Steam.



1.2 Le *visual novel* et la figure orientaliste de la “perversité sexuelle” japonaise

Les *visual novel* sont la plupart du temps ignorés des histoires du jeu vidéo japonais écrites en occident, largement focalisées sur le marché des consoles de salon. Ils représentent non seulement un domaine inaccessible à ceux qui ne lisent pas la langue japonaise, mais aussi, et surtout, un type de jeu dont on peine à cerner l'intérêt. Les rares articles consacrés au genre évoquent un problème d’ordre culturel, concernant les différences présumées entre les pornographies, voire les comportements en matière de sexualité entre le Japon et “nous”.

“L’affaire RapeLay” en 2009 est particulièrement représentative de ces difficultés de réception et témoigne d’une interprétation biaisée, fondée sur une essentialisation récurrente du Japon, perçu comme le pays des pervers et des violeurs. Le jeu “RapeLay”, parce qu’il avait été traduit en anglais et distribué sur Amazon.com avait manifestement touché son public en Occident avant qu’il ne se retrouve censuré dans quelques pays comme en Australie, lui assurant une certaine popularité, en complet décalage avec l’importance totalement marginale du jeu dans son pays d’origine.

fig. 3 : la panique “rapelay”



Plus qu'un visual novel textuel classique, RapeLay a opté pour une approche exploratoire basée sur l'utilisation de la souris et sur une modélisation en 3D qui tranche donc totalement avec la production des *erogê* japonais. Vendu comme une "simulation", le jeu mettait le joueur dans la peau d'un agresseur sexuel, ce qui explique les accusations d'apologie du viol qui lui ont été adressées. Il a été l'objet de vives polémiques sur Internet dont les débats dérivent généralement sur la sexualité étrange des Japonais, voire l'histoire de la place des femmes au Japon. Sans entrer dans ces débats, on remarquera que toutes les prises de paroles vis-à-vis du jeu le remettent toujours dans un contexte national précis et l'associent de manière exclusive au Japon et à sa société / sexualité présumée.

Héritage ancien d'un orientalisme érotisant, le sentiment d'exotisme face à des productions pornographiques japonaises prend ici la forme d'une condamnation unanime du sexisme de ces produits qui prendraient un point de vue masculin réifiant le corps féminin. Pourtant, cette vision d'une japonaise lascive et muette qui serait le cliché des *erogê* correspond en tous points avec la construction orientaliste (parfois coloniale) d'une orientale "disponible", d'un corps mis à disposition. On peut donc expliquer la profusion d'analyses culturalistes de *RapeLay* ou des *erogê* comme les émanations naturelles d'un imaginaire autour des femmes asiatiques, en prélevant une production locale allant dans ce sens.

Cette structure de réception et de projection d'un fantasme orientaliste ne concerne pas uniquement le jeu vidéo, mais bien plutôt la culture *otaku* dans sa globalité. Malgré les discours célébrant le "*Cool Japan*" (Bouvard, 2015) et la popularité de la culture populaire japonaise en Occident, celle-ci semble encore avoir des difficultés à traverser les frontières quand il s'agit d'érotisme. Récemment, à l'occasion de la publication du dernier ouvrage de Galbraith (2014) intitulé "*Moé Manifesto*", le célèbre *Japan Times* a intitulé l'article qui lui était consacré : "Japan's Moe : Purest form of love or creepy fetichization of young girls"[7].

7 URL : http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/26/books/book-reviews/japans-moe-obsession-purest-form-love-creepy-fetishization-young-girls/

Si on peut aisément comprendre que la presse généraliste ou plus largement les journalistes non adeptes du jeu vidéo ou du Japon, puissent être étonnés, voire choqués par des productions qui nécessitent une certaine expertise avant de pouvoir en profiter, la presse spécialisée n'est pas en reste, en matière de condamnation et d'expression du dégoût. C'est parfois dans cette presse que l'on trouve les critiques les plus dures à l'encontre des *visual novel*. Le magazine *Games*, représentant pourtant d'un intérêt authentique pour la diversité ludique, se montre très dubitatif devant le visual novel dont il dénonce, comme d'autres, le caractère "crassement sexiste" et le "regard de mecs sur des filles transformées en purs objets" (*Games* N°4, 2014), regrettant au passage la mauvaise exploitation d'un potentiel pourtant bien présent.

De même, du côté de la presse qui défend la légitimité des cultures décriées comme les manga et les *anime*, le genre est régulièrement disqualifié. Ainsi dans le magazine *Animeland* d'août-septembre 2015, dans un dossier consacré à la séduction, un article intitulé "Last action Eros" tente de faire le point sur les *erogê* et ses "spécificités locales, parfaitement déroutantes pour le profane". Ici, c'est plutôt le côté répétitif et la jouabilité "minimaliste", ainsi que le manque d'ambition scénaristique qui posent problème : "otaku comme développeurs devraient se souvenir que l'amour, c'est aussi savoir prendre des risques". La critique du *visual novel* devient ici une critique du mode de vie présupposé des *otaku*, perçus comme renfermés sur eux-mêmes, incapables de faire des choix dans la "vraie" vie, qui se satisferaient des interactions non-engageantes de ce type de jeux.

Les *visual novel* ne bénéficient donc pas d'un accueil bienveillant dans la presse qu'elle soit généraliste ou non. On remarquera d'ailleurs que les motifs d'insatisfaction s'alignent parfois entre les presses, notamment l'accusation de sexisme qui semble un élément rédhibitoire pour l'accès à ces jeux, sans parler de la pornographie assumée de certains titres qui n'aide pas à sa légitimation. En se focalisant sur l'aspect "pornographique" de ces jeux, en les prenant comme un ensemble homogène sans entrer dans l'analyse des titres, on les écarte brutalement du champ de la production culturelle légitime[8]. D'autre part, en interprétant ce genre de jeux d'un point de vue social - risque pour la jeunesse, sexisme des représentations, cible *otaku* -, on réutilise les arguments classiques des censeurs qui confondent pornographie et sexualité[9]. Pour tout le monde, le *visual novel* serait le symptôme d'une sexualité japonaise perverse et sexiste.

Au Japon, ces jeux sont distribués dans des réseaux spécialisés (boutiques dédiées, sex shop, etc.) et sont relativement absents dans la presse généraliste, qui préfère traiter de sujets plus importants du point de vue de l'industrie du jeu vidéo. C'est principalement sur les forums de discussion et dans quelques publications consacrées au genre que les adeptes échangent leur point de vue et débattent sur l'actualité du *visual novel*. Sur le forum japonais *2 Channel*[10] (Miyamoto, 2013, 219), quelques temps après la sortie du jeu *Clannad*, une controverse a

8 Ce qui est "pornographique" est toujours connoté péjorativement (Paveau 2014, 22).

9 C'est également la position des féministes anti-pornographie comme Catharine MacKinnon qui considère que la pornographie c'est la théorie, et le viol, la pratique.

10 https://www.2ch.net/

d'ailleurs éclaté à propos de la catégorisation du jeu, certains estimant qu'il ne fallait pas le mettre dans la catégorie "*erogê*", mais le considérer rien de moins que comme une représentation de "la vie". "*Clannad*, c'est la vie" est à ce moment devenu un slogan repris sans cesse sur le forum, une sorte de même, qui a vu des adaptations amusantes comme "*Fate Stay Night* c'est la littérature" ou "*Air*, c'est l'Art". Au-delà de l'aspect comique inhérent à ce forum, on peut noter qu'il s'agit là encore d'arracher *Clannad* à son héritage pornographique, pour le placer dans une nouvelle catégorie, permettant ainsi le consensus sur sa légitimité en tant que jeu.

L'ambiguïté de *Clannad* réside donc dans cette instabilité catégorielle : c'est un jeu pornographique sans pornographie, Key voulant commercialiser son jeu à un public plus large. Sans parler des qualités intrinsèques du jeu, le fait d'échapper à la classification "interdits aux mineurs" et la large diffusion du jeu ont certainement joué dans sa légitimation et dans son extirpation du genre pornographique. La formule de Nagayama (2006), à propos des mangas "*moe*", qu'il considère comme de la "pornographie sans sexe" peut parfaitement s'appliquer à la voie empruntée par les créateurs de *Clannad*. Nagayama estime que les mécanismes de censure qui se sont durcis dans les années 1990 ont conduit une partie des dessinateurs à se tourner vers des productions dépourvues de l'étiquette "interdit aux adultes". La conséquence pour le lecteur, ou pour le joueur dans notre exemple, est qu'il est en face d'un produit qui reprend des codes de la pornographie sans jamais montrer de sexes.

1.3 Ces jeux qui ne sont pas de "vrais" jeux vidéo

Au-delà de la dimension pornographique associée au genre du *visual novel*, les jeux comme *Clannad* partagent les stigmates d'autres genres particulièrement illégitimes. A la manière des jeux de type "simulators" ou des "jeux pour filles", ils se voient reprochés de ne pas être de véritables jeux vidéo et apparaissent comme des figures repoussoirs du point de vue d'un jeu légitime, orienté "gamer" (Coavoux, 2011). A la manière des "simulators", l'impératif d'action est faible, les jeux demandent peu d'habileté dans la manipulation, ils n'ont pas recours à la violence pour résoudre les situations, ils substituent à la dynamique habituelle de maîtrise de l'espace des parcours répétitifs au sein de mondes familiers et proches des routines du quotidien.

Ce déficit de légitimité du point de vue de la réception peut être observé à travers la base de données *Steam Spy*, dédiée à la plateforme de ventes en ligne Steam, principal point d'accès pour le marché PC dématérialisé occidental. Au sein même de la catégorie hétérogène des *visual novel*, tels que caractérisés par l'étiquette *Steam*, les productions japonaises possèdent un profil atypique, marqué par le décrochage entre la note critique agrégée (*metascore*) et la note moyenne des utilisateurs (*userscore*). *Clannad* par exemple obtient une note utilisateur de 98% pour une note critique agrégée (metascore) de 83%.

Un tel schème de réception se retrouve sur d'autres "jeux de niches", marqués par un fort engagement des joueurs, non suivi par la presse spécialisée. A l'inverse, les grosses productions, qui reçoivent une attention critique favorable, voient soit leur score utilisateur

aligné sur le score critique élevé (*Witcher 3*), soit en deçà du score critique (*GTA V*). Nous retrouvons, en revanche, le même schéma pour d'autres jeux délaissés par la presse, alors qu'ils obtiennent un accueil publique favorable. C'est le cas notamment des jeux de la série des *Farming Simulator*, où un score utilisateur de 90% voisine avec une note de 64% pour la presse spécialisée.

Il est malheureusement impossible de confirmer une telle structure de réception du côté des "jeux pour filles", sans doute la strate la plus délégitimée de la pratique vidéoludique, dans la mesure où le genre n'est même pas représenté sur Steam, relégué à d'autres plateformes (console mobile, mobile et tablette, jeux de navigateur). L'analogie entre *Clannad* et les jeux à destination d'un public féminin peut faire discussion. *Clannad* n'est pas un "*otome game*", un de ces *visual novel* destinés au public féminin qui reprend les codes du genre pour cette fois-ci représenter des harems d'hommes souvent issus d'univers scolaire, militaire ou sportif.

En ce sens, *Clannad* est un jeu pour garçons, mais dans un genre qui se caractérise par la surreprésentation des personnages féminins, à rebours de l'ordinaire de la production vidéoludique. La dénomination même est symptomatique de l'ambiguïté de genre puisqu'on parle de "*bishôjo game*" (jeux avec des jolies filles) ou de "*gyrarugê*" (*girl's game*). La culture *otaku* s'accorde mal avec le principe de la "masculinité militarisée", que Kline, Dyer-Whiteford et De Peuter (2003) voyaient à l'oeuvre dans les jeux vidéo. Au contraire, l'anthropologue Sharon Kinsella remarque que les *otaku* sont devenus un problème de société, dans les années 1990, quand ils se sont inspirés du manga féminin, brouillant les codes de genre (Kinsella, 1998)

Dans le domaine du manga, beaucoup de spécialistes ont d'ailleurs noté que, dans les années 1980, le manga pour garçon avait été fortement influencé par son homologue féminin, notamment à travers les expressions de "l'intériorité" (*naimen*) des personnages qui utilisent des bulles directement adressées au lecteur (Ôtsuka, 1994). Non contents d'adopter des éléments de la culture destinée traditionnellement aux femmes, on peut ajouter que les *otaku*, par leur mode de vie fondé sur le fantasme d'un amour partagé avec un personnage fictif, s'opposent aux codes de vie masculins du Japon contemporain. Selon Honda, ils réinventent même le concept amoureux en le sublimant, en l'arrachant à sa réalité et en le considérant comme un absolu indépassable[11]. Signalons en outre que beaucoup d'*otaku* ont des hobbies qui sont connotés comme "féminins" comme la collection de poupées.

11 Pour Honda, depuis les années 1980, le Japon aurait importé une "idéologie de l'amour" directement venue d'Occident dans laquelle le romantisme et les faveurs accordées aux femmes seraient devenus la norme. Le versant négatif de ce phénomène est que l'amour est désormais extrêmement lié à l'argent, à travers les sorties de couple ou les cadeaux et que l'amour "pur" a, selon lui disparu de la société réelle. C'est ce qu'il nomme le "capitalisme de l'amour" (*Renai Shihon Shugi*). Pour les *otaku*, qui ne maîtrisent pas les codes sociaux de l'amour bourgeois, la seule solution réside alors dans le choix d'un amour pur en direction d'un personnage de fiction. (Honda, 2005, p.20)

2. *Clannad* ou l'invention d'un mélo paradoxal

Clannad occupe une position remarquable dans l'histoire du *visual novel*. Il constitue tout d'abord l'un des jeux les plus appréciés du genre, classé à la 4e place des "jeux tire-larme", par les lecteurs du magazine japonais *Famitsu* en 2011, premier jeu sur PC du classement. Mais *Clannad* représente ensuite une inflexion de la production ouvertement pornographique, qui dominait le *visual novel*, vers le mélodrame, autour de laquelle se stabilise la formule du *nakigê*. A la différence de *Kanon* et *Air*, les deux productions précédentes du studio Key, *Clannad* n'intègre pas de scènes directement érotiques. Si les titres précédents ont connu une deuxième version "tout public", le schéma est inversé pour *Clannad* qui sort d'abord sans "fan service" puis suivi par un spin-off pornographique (*Tomoyo After: It's a Wonderful Life*, 2005).Nous souhaitons analyser la constitution de cette formule mélodramatique, dont nous avons pu voir à quel point elle pouvait échapper aux logiques de réceptions habituelles. L'hypothèse que nous faisons est que la pratique du "jeu à pleurer" va de pair avec l'invention d'une forme spécifique de mélodrame, qui ne correspond pas aux canons du genre occidental, tel qu'il a pu être caractérisé en théorie du cinéma.

2.1 Variations sur le "male gaze" et pornographie empathique

La première caractéristique clé de *Clannad* tient à l'inflexion qui s'opère, dans un genre dominé par la pornographie, en direction du mélodrame. Dans son étude du genre *bishôjo*, Galbraith (2011) a notamment insisté sur ce qui distingue ces jeux de la production pornographique ordinaire, alors même qu'ils mettent en scène, avec la plus grande complaisance, des corps féminins à destination de la satisfaction érotique d'un regard masculin. L'argument de Galbraith est que le plaisir du *bishôjo* ne repose pas tant sur le fait de traiter les corps féminins en objets de satisfaction sexuelle que sur une logique inverse d'identification à des corps émotionnés ("soulful bodies"). Voilage plutôt que nudité, expressivité émotionnelle exagérée plutôt que consommation sexuelle constituent les coordonnées de cette forme de "pornographie empathique", par projection vers des personnages féminins émotionnés, que décrit Galbraith. S'y ajoute une dernière caractéristique, empruntée à Azuma, qui tient à la multiplicité des projections exigées par les jeux. Les analyses de Galbraith invitent ainsi à revoir l'opération du regard masculin ("male gaze") dans le genre.

La notion de "male gaze" constitue un terme central des théories féministes du cinéma (Mulvey, 1975) et offre un point de référence particulièrement utile pour analyser l'opération du regard dans *Clannad*. Les "jeux à pleurer" à la *Clannad* se caractérisent, en effet, par une distribution genrée du regard particulièrement nette : un protagoniste masculin, lui-même invisible, dirige son regard vers un panthéon de jeunes filles, constamment présentes à l'écran. De ce point de vue, il ne fait aucun doute que le genre relève du "male gaze". Cependant, "le jeu à pleurer" nous paraît introduire une variation remarquable sur le modèle

proposé par Mulvey. Le modèle Mulvey ne se limite pas au constat que le cinéma dominant est produit pour la satisfaction d'un regard masculin, mais il invite à considérer que ce cinéma est structuré par un ensemble de tensions de genres, dont la résolution demeure toujours précaire dans l'opération filmique. La première tension caractéristique du "male gaze" tient ainsi, dans le modèle classique, à l'opposition entre deux plaisirs de voir. Le cinéma mobilise tout à la fois un pôle de la satisfaction voyeuriste, scopophilie ou pur plaisir de regarder, dirigé vers les corps et les visages humains, et un pôle de l'identification narcissique à ces figures plus grandes que nature, magnifiées par l'écran, qui relèvent de l'idéal du moi.

Or, cette première tension entre libido (voyeurisme) et égo (narcissisme) est elle-même insérée dans une division genrée du travail narratif : au pôle passif, du regardé, est associé le féminin comme objet de la satisfaction voyeuriste, au pôle actif, du regardant, est associé le masculin, comme sujet de la satisfaction narcissique. Les figures féminines à l'écran sont ainsi définies majoritairement par leur "to-be-looked-at-ness", quand les figures masculines font avancer l'histoire et suscitent un sentiment de puissance.

Le " jeu à pleurer" introduit une variante intéressante sur cette distribution genrée du regard. Le pôle masculin-actif est, en effet, doublement désarmé : non seulement, il n'est plus présent à l'écran comme site d'identification narcissique, mais il n'a, de surcroît, quasiment plus aucune incidence sur l'histoire. L'omniprésence des figures féminines conduit à une inflexion remarquable du modèle du "male gaze" : la satisfaction voyeuriste est alignée, plutôt que d'en être découplée, sur le pôle de l'identification narcissique. Le *visual novel* produit ainsi une forme singulière de "pornographie empathique" : le plaisir de regarder des corps conçus pour la satisfaction érotique n'est pas supprimé, loin de là, quoi que transformé dans ses manifestations visuelles, mais il est, en outre, aligné sur une opération de projection affective, qui consiste à se mettre à la place du personnage émotionné.

Le *visual novel* repose sur une structure originale du point de vue de l'opération du regard : le personnage masculin invisible regarde un personnage objet, en s'alignant peu ou prou sur le champ visuel du joueur lui-même. Il est amené à se projeter sur le personnage livré au regard, qui le regarde à son tour, dans un jeu trouble, propice à la contagion émotionnelle. Une des originalités du *visual novel* tient ainsi au fait que l'écran est en permanence occupé par des personnages féminins qui sont autant regardés qu'ils regardent en retour le joueur, un effet encore intensifié par l'esthétique des "grands yeux" typiques de la culture *otaku*[12].

fig.4 Le regard intense porté par Nagisa sur le joueur

12 Il existe une étude sur la circulation du regard à l'oculomètre dans les scènes érotiques des *bishôjo game*, qui démontre d'une part que le trajet va du visage vers le texte, en passage par les attribut sexuels, seins et fesses, d'autre part que le temps dédié à la lecture dépasse tous les autres. URL : http://strangelet.hatenablog.jp/entry/2014/03/26/205039



2.2 L’adolescence éternelle et le temps du mélodrame

L’examen de la singularité des plaisirs de voir dans le “jeu à pleurer” peut être prolongé au-delà de Mulvey et Galbraith, en s’intéressant aux dimensions temporelles de la pratique. Cette temporalité s’entend en un double sens : il en va, d’une part, de la durée de la pratique elle-même, bien plus étendue que pour le visionnage d’un film, d’autre part, de la qualité des temps qui sont représentés et qui relèvent d’un regard nostalgique et rétrospectif dirigé vers une adolescence éternelle. Si le “le jeu à pleurer” invente une forme singulière de pornographie sentimentaliste, en modifiant les pôles d'identification du “male gaze”, une conclusion similaire peut être tirée du côté de la composante mélodramatique, laquelle diverge nettement de la formule cinématographique courante. Ici, le rôle récurrent accordé à la dernière année de lycée, aux “17 ans éternels” - “Ever 17” est le titre d’un visual novel célèbre - est un élément décisif.

Clannad existe au sein d’une culture *otaku* dont l’un des topos est la comédie sentimentale en milieu scolaire, qui possède sa propre étiquette *gakuen-mono* (le “genre scolaire”). La liste des franchises (*anime*, mangas ou jeux vidéo) qui en tirent parti est considérable (Spiess, Goldsztaub, 2011). Dans notre jeu, la majorité des personnages (hormis les parents) sont des adolescents en troisième et dernière année de lycée : moment crucial dans la vie des Japonais qui doivent prendre des décisions importantes pour leur vie future (choix professionnels ou scolaires). La fin de l’année, avec ses spectacles organisés par les clubs, sonnent aussi comme des adieux à des camarades dont les routes vont bifurquer et ne plus (jamais?) se rejoindre. C’est donc le moment ou jamais pour se confier, voire avouer ses sentiments qu’on a gardés pour soi pendant plusieurs années.

Les personnages de *Clannad* correspondent à cette adolescence où il faut du courage pour avancer. Ils partent d’ailleurs tous avec des handicaps typiques de cette période de la vie : conflits avec les parents, solitude, incompréhension mutuelle, difficulté de dire les choses. Le point de vue légèrement dépressif de Tomoya insiste d’ailleurs sur ses propres failles psychologiques, mais aussi sur celles des autres personnages qui sont presque tous en décalage avec leur monde.

Dans son article classique sur les “films de corps”, Linda Williams (1991) a proposé une caractérisation standard du mélodrame. Williams se focalise dans l’article sur trois genres filmiques, le mélodrame, la pornographie et l’horreur, qui tombent en dehors des canons du bon goût et relèvent du “grossier”. Le tour de force de Williams (1991) consiste à considérer que ces trois genres partagent une caractéristique commune : celle d’encourager une forme de contagion mimétique entre les corps à l’écran et les corps dans la salle. Les larmes, l’orgasme ou la terreur se présentent comme des réactions incontrôlables, que le cinéma dépeint à travers la mise en scène de corps féminins extatiques, et qui rejaillissent sur le spectateur. De plus, chacune de ces trois extases mobilise, dans le modèle de Williams, une structure temporelle particulière. Si le mélodrame se décline au passé, sous la figure du “trop tard”, la pornographie mobilise la synchronie des désirs, quand l’horreur est dirigée vers le “trop tôt” et l’absence de préparation de l’héroïne.

Sur ce canevas, l’engagement mélodramatique de *Clannad* nous paraît présenter d’importantes singularités. Tout d’abord, il s’agit d’une forme de consommation mélodramatique destinée à un public masculin, en rupture avec les codes du genre occidental. Mais le “jeu à pleurer” emporte, en outre, une modification de la structure temporelle par où se produit l’effet de mélodrame. Dans le format filmique, le mélodrame relève en effet du trop tard” (Williams, 1991, 11). L’héroïne allait retrouver son amant et lever les malentendus qui les ont tenu éloignés, mais celui-ci meurt juste avant que la réunification puisse avoir lieu. Ce qui déclenche un chagrin inconsolable. Par différence, le “jeu à pleurer” ne repose pas sur un événement déclencheur pathétique, sur le “trop tard”, mais sur un lent parcours marqué au sceau de la nostalgie dans le temps perdu de l’adolescence.

De la même manière que la pornographie peut avoir lieu dans le « jeu à pleurer » sans représentations sexuelles, le mélodrame a lieu sans contagion des larmes : l’héroïne n’a pas besoin de pleurer pour que le joueur pleure, pas besoin d’apprendre ce que le public savait déjà depuis longtemps et qui la condamne injustement. Le “jeu à pleurer” se focalise sur un temps disparu, qui ne reviendra jamais, marqué par le regret de ne pas avoir su dire ses sentiments. Le garçon-avatar est non seulement invisible, mais le plus souvent maladroit, taiseux, en rupture avec le monde de l’école. A la manière du manga *Quartier lointain* (Taniguchi, 1998), le genre invite à revisiter en adulte, avec ses compétences d’adulte, son adolescence. A la différence du *teen-movie*, dont le film d’horreur est un des grands représentants, mettant en scène l'imminence de la consommation sexuelle par des adolescents pour les adolescents, le “jeu à pleurer” représente ses adolescents à destination d’un public adulte.

Une des spécificités de ce type de jeu consiste à se substituer à la logique vidéoludique ordinaire de la maîtrise spatiale des enjeux qui tiennent de l’emploi du temps, en calquant le déroulement narratif sur les rythmes répétitifs de la vie de lycée. Non seulement, la durée scolaire impose son propre cadre au jeu, pour les journées, l’organisation de la semaine, les vacances, mais l’activité du joueur se focalise essentiellement vers la maîtrise des embranchements temporels. *Clannad* exige de reprendre les mêmes séquences, d’en parcourir

toutes les potentialités, de façon à “réparer”, sinon ses 17 ans, du moins ceux du personnage. Le jeu invite ainsi puissamment au retour sur soi, dans une formule imprégnée de nostalgie et qui produit ce que l’on pourrait désigner comme un effet de “tristesse au fil du temps”, qui travaille le joueur jusqu’à ce qu’un événement infime suffise à le conduire aux larmes.

Cet effet de tristesse par imprégnation lente contraste avec le caractère ponctuel de l’effet de mélodrame, fondé sur la résolution cognitive d’un suspense, tel que le décrit Moretti, cité par Williams (1991). A l’inverse de Brookes (1975) qui voit dans le mélodrame le genre qui offre par excellence “confrontation héroïque, purgation, purification et reconnaissance”, *Clannad* nous installe dans une forme de “mélo sans drame”, pour ce qui est de sa première partie adolescente en tout cas. La structure duelle de *Clannad* qui met en regard le parcours de lycée avec une “*after-story*” composée au présent amplifie encore la mise en scène d’un temps impossible à retrouver. Dans cette suite, particulièrement lugubre, le personnage masculin, Tomoya, est confronté à la mort de sa femme, Nagisa, l’une des jeunes filles du lycée de la première partie du jeu. Nagisa meurt en donnant naissance à leur fille Ushio. Celle-ci est à son tour atteinte de la même maladie et finit par mourir, Tomoya échouant à la sauver. Ce dernier se réfugie alors dans ses rêves, où il rencontre le personnage d’une jeune fille, semblable à Ushio, qui façonne un personnage en assemblant des objets de rebuts.

La structure du rêve ne peut que rappeler l’opération du jeu lui-même : s’inventer des relations humaines, maladroites, bricolées, perclues de tristesse, avec du non-humain, sans pour autant cesser d’être furieusement authentiques. Le mot d’ordre de *Clannad* ne s’énonce jamais aussi bien que dans cette formule, prononcée par l’ami du personnage principal : “come on, let’s be lonely together”. *Clannad* nous paraît ainsi infusé par une tonalité dépressive, qui rappelle le tournant qui a vu naître le genre *sekai-kei* (Maejima, 2010) autour du phénomène *Evangelion*. En témoigne l'appellation alternative “*utsugê*” pour “jeu dépressif”, en concurrence avec la désignation de “jeu à pleurer”.

2.3 La base de données à pleurer

Pour comprendre comment ces variations sur le mélodrame et sur la pornographie peuvent se nouer en une forme d’expérience originale, il faut prendre en compte la temporalité singulière de la pratique elle-même. Il nous semble que l’expérience de *Clannad* serait largement dénuée de sens, si elle ne correspondait qu’à une pratique momentanée, qu’à une succession de temps forts émotionnels. *Clannad* est profondément un jeu de la durée, de la lenteur et de l’ennui. Ces données temporelles forment le cadre d’une expérience propice au retour sur soi, à l’émotion jusqu’aux larmes.

Du point de vue de l’expérience de la durée, la différence entre un jeu comme *Clannad* et le mélodrame cinématographique est absolument considérable, tant la consommation des jeux exige un temps beaucoup plus long que n’importe quel visionnage filmique. Si *Steam Spy* indique une durée moyenne de 11 heures et demi passées sur le jeu, *How Long to Beat*, qui ne mesure plus la durée de jeu effective, mais le temps pour finir le jeu, fait passer la durée à 69

heures (chiffre basé sur les déclarations d'utilisateurs, dont on peut supposer qu'ils sont aussi les plus engagés).

Cet étirement temporel tient à la structure même de ces jeux, qui reposent sur de vastes arborescences narratives. Jouer à un *visual novel* consiste à la fois à se laisser aller à la situation présente à l'écran, mais aussi à détecter les embranchements significatifs dans l'histoire, en produisant, par essais et erreurs, ce qui s'apparente à un parcours exhaustif au sein d'une base de données. Dans le cas de *Clannad*, l'accès à la "vraie fin" exige ainsi d'avoir parcouru chacune des histoires associées aux personnages féminins, dans une démultiplication des identifications potentielles.

Cette longue durée, associée à la quasi-absence d'interactivité, à la simplicité, voire à la disparition de tout travail gestuel, à la répétition des séquences, produit ainsi une forme d'expérience qui tend bien plus vers une forme de méditation par privation sensorielle, que de la transe par surcharge perceptive et cognitive qui constitue l'atmosphère habituelle des jeux vidéo (Triclot, 2016). Par le travail de la durée, du vide et de l'ennui, se fabrique un temps pour soi, dont on pourrait dire qu'il tient parfois du recueillement. Au lieu de laisser la machine coloniser et saturer le discours mental du joueur, le *visual novel* le laisse divaguer autour de ses interactions pauvres. La scansion de la frappe sur une touche du clavier pour faire avancer les dialogues maintient un lien ténu avec le dispositif, dont le joueur peut même finir par se dispenser, en profitant d'une fonction d'avance automatique du texte pour les séquences déjà visionnées.

Comment survient dans ce temps dilaté, de la répétition, de l'ordinaire, de ces bouts de phrases à lire, l'émotion ? La formule du "jeu à pleurer" nous paraît tenir, au-delà des logiques du regard, de la nostalgie, à ce travail préparatoire auquel se soumet le joueur, à ces strates de répétitions, gestuelles, narratives, ludiques, bouclées sur les unes sur les autres, qui placent le joueur en état d'être bouleversé par un événement infime. Arrivé à ce point, la moindre pichenette est dévastatrice. Cette mécanique rappelle l'analyse magistrale que donne Bellour du *Mademoiselle Oyu* de Mizoguchi, film "à la beauté écoeurante" selon la formule de Daney : des motifs se répètent sans insistance, jusqu'à ce que, dans la scène finale, les larmes d'un nourrisson, hors-champ, suffisent à emporter le spectateur (Bellour, 2009).

Clannad profite, de surcroît, de la position du joueur, qui ne peut se dissimuler derrière un protagoniste masculin particulièrement effacé. Le jeu propose ainsi quelques opérations de métalepse (Genette, 2004) qui rompent avec les cadres du récit pour venir saisir le joueur derrière l'écran, en faisant l'économie du personnage. Une scène de la première partie du jeu propose, par exemple, au joueur d'effectuer un petit geste avec les mains. La demande, effectuée par une jeune fille rencontrée de manière fortuite à la bibliothèque du lycée - où elle est occupée à manger des livres ! -, est formulée de manière à traverser l'écran. Le joueur, hésitant à être ainsi convoqué directement dans la fiction, voit se répéter la demande, jusqu'à ce que, un peu ému, un peu honteux, il se livre au rituel prescrit. Sur le fond, de l'infinie tiédeur du jeu, le voici littéralement touché. Mais ce genre de petits gestes est chargé de sens : la gestuelle demandée appartient aux rituels des *maid café* japonais, dans lesquels le client

mime une relation émotionnelle avec la “serveuse”, en adoptant cette gestuelle conventionnelle et affectée.

L’interaction avec une *maid* autour d’un rituel programmé relève du même paradoxe que le *play* qui s’instaure dans *Clannad*. Au fond, comment peut-on être ému, touché alors que ce qui nous met dans cet état est du domaine de la représentation formalisée non-sincère dans le premier cas et du domaine de la simple exploration combinatoire dans le second ? Certains répondront certainement que les clients ou joueurs font preuve d’une grande naïveté. Mais le joueur de *Clannad* est totalement conscient du simulacre auquel il participe et il trouve intérêt à la fiction proposée en essayant d’en comprendre la totalité, de se l'approprier d’une manière systématique, en redessinant lui-même la carte des possibles d’un jeu non-linéaire dont les scénarii forment un arbre avec des branches qu’il faudra débloquer.

Azuma donne à ce propos une explication sur les modalités de réception d’objets culturels par les *otaku* (Azuma, 2008, p.59) : les *otaku* appréhenderaient les récits d’une manière double, en appréciant autant le simulacre d’un “petit récit” que la structure même de ce récit[13]. Dans le cas de *Clannad*, cela consisterait à être ému aux larmes dans une scène (le spectacle théâtral de fin d’année par exemple) et en même temps à penser à la structure du jeu qu’on est en train de débloquer, c’est-à-dire à la totalité des possibles qu’on souhaite comprendre et maîtriser.

Alors que des jeux comme *Virtue’s Last Reward* font le choix de rendre directement accessible l'arborescence narrative, la structure complexe du récit n'apparaît pas directement dans *Clannad*, si ce n’est par la présence d’orbes de lumière à collectionner. L’absence de feedback sur les séquences débloquées, la nécessité de jouer soi-même avec les points de sauvegardes (une centaine d’emplacements sont disponibles pour cela) pour décoder l’arborescence participent de la construction d’une structure de jeu au premier abord difficile à maîtriser. Les effets de mélodrames s’installent sur cette bascule entre un travail d’exploration combinatoire, à distance des contenus directement représentés, et l’adhésion émotionnelle, momentanée, à des segments de l’histoire, elle-même préparée par la tiédeur du parcours.

Il faudrait ajouter à cette structure temporelle, à cette logique de la collection des parcours et des récits, l’ensemble des produits qui font partie de l’univers du jeu et participent de sa compréhension. *Clannad* mobilise en effet une logique de la collection, typique du *media mix* japonais (Steinberg, 2012), dont on peut dire qu’elle porte tout autant sur le jeu de séduction avec les personnages féminins, qu’avec les autres formes médiatiques disponibles - manga, *anime*, roman photo, drama audio ou productions de fans -, qui font intégralement partie de la consommation du jeu et enrichissent par cercles concentriques l’appropriation de l’histoire et entretiennent le sentiment d’affection vis-à-vis des personnages.

13 A ce propos, Azuma considère d’ailleurs la culture *otaku* dans sa globalité comme une base données constituée d’archétypes, de codes et de mini-récits qui sont réutilisables à souhait. (Azuma, 2008)

Conclusion

Nous avons cherché à caractériser les spécificités de la formule ludique du “jeu à pleurer”, telle qu’elle se stabilise à partir de *Clannad*. Cette formule ludique place le genre à distance des logiques ordinaires d’action du jeu vidéo, en même temps qu’elle mobilise des éléments caractéristiques de la culture *otaku*. Le “jeu à pleurer” s’inscrit ainsi dans une double distance vis-à-vis des logiques de la production dominante. S’y invente une formule paradoxale qui prend à rebours la majorité de la production vidéoludique : susciter les émotions mélodramatiques non par la surenchère graphique, ludique, technique, mais par des moyens graphiques rudimentaires, une faible interactivité et le recours à la longue durée. Le retour au temps de l’adolescence, tout à la fois rythmé par la répétition des journées lycéennes, et tendu vers sa propre disparition, à la fin de l’année, fournit un cadre fictionnel particulièrement propice à des opérations de retour sur soi, à une forme de méditation ouverte à l’émotion.

Bibliographie

AZUMA H., Gê*muteki riarizumu no tanjô : Dôbutsukasuru posutomodan 2 (La naissance du réalisme vidéoludique – Le postmoderne animalisant 2)*, Tôkyô : Kôdansha Gendai Shinsho, 2007

AZUMA, H., *Génération otaku - les enfants de la postmodernité*, Paris: Hachette, 2008.

BELLOUR R., *Le corps du cinéma : Hypnoses, Émotions, Animalités*. Paris: P.O.L., 2009.

BERRY V., *L'expérience virtuelle*, Rennes: PUR, 2012.

Boutet M., « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, n°173–174, 2012, p. 207–234.

BOUVARD J., « L’internationalisation de la culture populaire japonaise et les paradoxes du Cool Japan », *Monde Chinois – Nouvelle Asie*, n°42, 2015, p.84-91.

BROOKES P., *The Melodramatic Imagination*; New Heaven: Yale University Press, 1976

Carroll N., “The Power of Movies”, *Daedalus*, vol. 114, n°4, 1985, pp. 79-103.

COAVOUX S. « L'espace social des pratiques de World of Warcraft », In Ter Minassian H. et Rufat S. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions Théoriques, 2011, p. 164-180.

CHIU P.M., “Last Action Eros”, *Animeland*, n°205, août-septembre 2015.

GALBRAITH P., “Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan”, *Game Studies*, vol. 11, n°2, 2011.

GALBRAITH P., *Otaku Spaces*, Chin Music Press, 2012

GALBRAITH, P., *The Moé Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, Tuttle Publishing, 2014

GENETTE G., *La métalepse. De la figure à la fiction*, Paris: Seuil, 2004.

HENRIOT J., *Le jeu*, Paris: PUF, 1969.

HENRIOT J., *Sous couleur de jouer*, Paris: Corti, 1989.

HONDA T., *Moeru otoko (les garçons “moe”)*, Tôkyô: Chikuma Shinsho, 2005

HORNIAK T., “Japan’s Moe : Purest form of love or creepy fetichization of young girls”, *Japan Times*, 26 juillet 2014. URL : http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/26/books/book-reviews/japans-moe-obsession-purest-form-love-creepy-fetishization-young-girls/#.WERVOyPhBeU

KINSELLA S., “Amateur Manga Subculture and The *Otaku* Panic”, *Journal of Japanese Studies*, Summer 1998. URL: http://www.kinsellaresearch.com/nerd.html

KLINGER B., *Melodrama and Meaning: History, Culture, and the Films of Douglas Sirk*, Indiana University Press, 1994.

LEVERBRE M., « A la niche », *Games*, n°4, Juillet-Août 2014, p.12.

MAEJIMA S., *Sekai-kei to ha nani ka – posuto eva no otakushi (Qu’est-ce que le sekai-kei? Un histoire de la culture otaku post-Evangelion)*, Tôkyô : Softbank Shinsho, 2010

MIYAMOTO N., *Erogê Bunka kenkyû gairon*, Tôkyô: Sôgô Kagaku Shuppan, 2013

MULVEY L., “Visual pleasure and narrative cinema”, *Screen*, Vol. 16, n°3, 1975, pp. 6-18.

NAGAYAMA K., *Eromanga studies « kairaku sôchi» toshite no manga nyûmon (Etude sur le manga érotique, une introduction aux mangas en tant qu’“appareils de jouissance”)*, Tôkyô: East Press, 2006.

NOWELL-SMITH G., Heath S., “A note on ‘Family Romance’”, *Screen*, 1977

ÔTSUKA E., *Sengo manga no hyôgen kûkan (l'espace expressif du manga d'après-guerre)*, Tôkyô: Hôzôkan, 1994.

PAVEAU M.-A., *Le discours pornographique*, Paris : La musardine, 2014

PEPE F. The Birth of Japanese RPGS. *Gamasutra*, 2016 URL : http://www.gamasutra.com/blogs/FelipePepe/20161010/282896/19821987__The_Birth_of_Japanese_RPGs_retold_in_15_Games.php.

PICARD M., "The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games", *Game Studies*, Vol. 13, n°2, 2013

RUFAT S., TER MINASSIAN H., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions Théoriques, 2012.

SAÏD E., *Orientalism*, Pantheon Books, 1978

SPIESS M., GOLDSZTAUB L., « Les mangas ou l'imaginaire amoureux des adolescentes », *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, Vol. 60, Numéro 2, 2011. URL : http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0222961711001140

STEINBERG M., *Anime's Media Mix - Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

TANIGUCHI J., *Quartier lointain*, Paris: Casterman, 1998.

TRICLOT M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris: La découverte, 2011

TRICLOT M., « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». Sciences du jeu, n°1, 2014

TRICLOT M., « Les jeux vidéo comme instruments de techno-transe », *Social Compass*. Vol. 63, n° 3, 2016.

TROPIANO S., *Rebels and Chicks: A History of the Hollywood Teen Movie*, Back Stage Books, 2005

WILLIAMS L., "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess", *Film Quarterly*, Vol. 44, n°. 4, 1991, pp. 2-13.

WILLIAMS L., *Hard Core: Power, Pleasure, & the "Frenzy of the Visible"*, University of California Press, 1999.

WILLIAMS L., *Screening Sex*, Duke University Press, 2008