

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ÉTUDE SUR L'APPROPRIATION ET LE DÉVELOPPEMENT DES JEUX VIDÉO
ROMANTIQUES PAR LEURS DÉVELOPPEUSES ET DÉVELOPPEURS

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
ÉMILE GONTHIER-BEAUPRÉ

OCTOBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

De base pris comme un passe-temps attendant que le COVID finisse, puis comme une blague entre ami·e·s, ce satané mémoire a été un miroir me contraignant à confronter mon reflet sans aucun répit pendant cinq longues années stagnantes. J'ai fini par le prendre au sérieux, sans jamais savoir ce qu'il allait m'apporter. Tous mes malheurs en étaient une conséquence, alors que tous mes bonheurs provenaient des fuites de mon sentiment presque pathologique d'imposture. En constant conflit avec ce triste désir de faire le plus brillant mémoire du monde et l'impression d'être le plus idiot de toute mon université, ce mémoire a fini par devenir le syndrome de ma peur d'oser. L'ayant maintenant terminé, je ne peux que vivre l'anxiété et le soulagement d'enfin me confronter à ces chaînes. Ce mémoire est la trace de mes cinq dernières années et intègre à la fois mes haines, mes hontes et mes amours. Le processus a été effroyablement solitaire. Pourtant, jamais un tel projet n'est la conséquence d'une seule ambition. Jamais n'ai-je en effet autant réalisé être entouré. Cet écrit est donc le fruit de mes ambitions et de celles des gens que j'ai côtoyées.

Sans un bon soutien, économique comme moral, je ne comprends pas comment je serais parvenu à passer à travers. Je tiens donc à d'abord remercier mes parents, qui ont toujours su me soutenir et être présents, même dans les moments où je ne pouvais m'en rendre compte. Vous avoir est une chance que je ne peux réaliser. Merci d'avoir toujours fait de votre mieux et respecter mon rythme. Vous avez su m'aider, tant en me poussant dans le derrière qu'en m'apprenant à mieux m'accepter. Merci à ma mère de m'avoir appris à écouter. Merci à mon père de qui je tiens ma rhétorique. Merci à vous deux pour l'écoute et l'esprit critique que vous m'avez transmis et offert. Merci aussi à mon frère d'avoir joué le rôle du guide existentiel. Cela m'agace, mais au final tu as toujours su me rassurer. Merci aussi à grand-m'man pour avoir su nourrir ma curiosité académique et croire en mes idées. Vous avez toujours été là pour chacune de mes embuches. Vous avez vécu avec moi mon processus de rédaction jusqu'à la fin.

Je tiens aussi à remercier mes différent·e·s ami·e·s. Vous avez su me divertir, me remonter le moral, me confronter et m'obliger à expliquer mon mémoire à chaque deux secondes. Merci à vous de m'avoir appris à réaliser ma place et aidé à me découvrir, mieux comprendre qui je suis et être doux avec moi-même. Merci à celles et ceux avec qui j'ai pu pester contre mon ma rédaction et mes choix de vie. Merci à PL qui a su partager avec moi mes élans de phantasmes et de détresses, en plus

d'avoir su relire ce que je lui envoyais. Merci à cet ami du bac pour ses nombreux conseils et sa sagesse amicale sans qui mon mémoire ne porterait certainement pas sur le sujet actuel. Dommage qu'on se soit perdu de vue. J'ajoute à cela les deux femmes que j'ai côtoyées pendant ma rédaction. Vous m'avez donné un peu de vous, faisant de moi une meilleure personne. Merci à mes ami·e·s de mon programme aussi qui m'ont permis de challenger constamment mes idées, en plus de me conseiller et alléger mon impression d'être un imposteur. Merci aussi à celles et ceux qui m'ont partagé l'entièreté de leurs références afin de m'éviter de passer des années à retrouver les mêmes. Vous le savez déjà, je les ai sensiblement toutes ignorées et j'ai passé des années à retrouver les mêmes. Votre sagesse m'était encore inaccessible, il faut croire.

Merci à Fabien Richert, mon directeur de recherche, pour les nombreux conseils, multiples références que j'avoue avoir à moitié lues et qui a su me guider dans mon besoin incessant de tout complexifier pour rien. Son érudition m'a été non seulement d'une grande aide, mais aussi particulièrement formatrice. Merci à sa patience face à mes tournures de phrases parfois, souvent, bien familières. Merci à Maude Bonenfant pour la discussion au bar. Merci à Jérémie Pelletier-Gagnon pour l'invitation au colloque et les références. Merci à vous d'avoir accepté de former mon jury et de m'avoir permis de devenir un bien meilleur chercheur. Merci aux Fonds Tanaka aussi de m'avoir permis de jouer le vagabond pendant quelques mois au Japon afin de complexifier ma connaissance des *ren'ai game*.

Merci à celles et ceux m'ayant aidé à dénicher des personnes voulant bien participer à cette recherche. Sincèrement. Porter attention aux équipes de développement plutôt qu'aux joueuse·eur·s me tenait à cœur. Et bien sûr, merci aux participant·e·s d'avoir bien voulu m'aider.

Enfin, merci à mon gecko qui est encore en vie par je ne sais quel miracle, à mon ordinateur qui a survécu à une chute dans les escaliers, à V qui m'a permis de ne pas acheter *Antidote*, à Betty pour ses deux batteries défectueuses, à cette personne qui a boosté mon auto, à mon psy qui m'a fait payer trop cher, à mon autre psy qui ne m'a pas fait payé trop cher et à mon médecin pour les prescriptions de Vivances que j'ai oublié de prendre.

DÉDICACE

À menoncle,
Frappé d'un cœur solitaire
Qui prenait à chaque visite le pouls de ma rédaction
Et qui comprenait

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
DÉDICACE.....	iv
TABLE DES MATIÈRES.....	v
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES.....	ix
RÉSUMÉ.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I — PROBLÉMATIQUE.....	5
1.1. Le jeu romantique.....	5
1.1.1. Historique du jeu romantique.....	6
1.1.2. Le jeu romantique en Occident.....	9
1.1.3. Ventes et état du marché.....	12
1.1.4. Vers une définition du jeu vidéo romantique.....	12
Le jeu d’aventure romantique.....	13
Le jeu de simulation romantique.....	14
Le cas de la difficulté.....	15
1.2. Le jeu vidéo romantique comme discours alternatif.....	15
1.2.1. L’influence de la culture <i>otaku</i>	15
1.2.2. La perspective <i>queer</i> du jeu vidéo romantique.....	17
1.3. Questions de recherche.....	19
CHAPITRE II — CADRE CONCEPTUEL.....	21
2.1. Le jeu vidéo comme une marchandise émotionnelle.....	22
2.1.1. L’intimité technologique.....	22
2.1.2. Le concept d’émotivité.....	23
2.1.3. L’authenticité.....	25
2.2. Lecture dominante, négociée ou oppositionnelle des jeux vidéo romantiques.....	26
2.2.1. Le modèle codage/décodage.....	26
2.2.2. Les quatre structures du modèle.....	28
2.3. L’orientalisme appliqué au Japon.....	28
2.3.1. Définition par Edward Saïd.....	29
2.3.2. Le cas du Japon.....	30
2.3.3. <i>Soft power</i> et la culture <i>otaku</i>	32
2.4. L’homonationalisme et la performativité du genre.....	33
2.4.1. L’homonationalisme.....	33
2.4.2. Performativité du genre et PNJ.....	34
2.5. La rhétorique des jeux vidéo romantiques.....	35
2.5.1. La rhétorique procédurale.....	36

2.5.2. Vers la rhétorique processuelle : le cas du <i>nice guy syndrome</i>	37
CHAPITRE III — MÉTHODOLOGIE.....	39
3.1. Approche qualitative inductive de type exploratoire.....	39
3.2. Méthode de recherche.....	40
3.2.1. Entretiens semi-dirigés.....	40
3.2.2. Critères de sélection des participant·e·s.....	40
3.2.3. Recrutement des développeur·euse·s.....	41
3.3. Présentation du corpus.....	42
3.4. Analyse du contenu.....	43
3.5. Limites de recherche.....	44
3.5.1. Considération éthique.....	44
3.5.2. Limites des entretiens.....	45
3.5.3. Limites ethnocentriques.....	45
3.5.4. Définir un genre vidéoludique.....	46
3.5.5. Mise en contexte de la recherche et relation avec les jeux romantiques japonais.....	46
CHAPITRE IV — PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....	48
4.1. Présentation des participant·e·s.....	49
4.1.1. Zephel.....	49
Parcours.....	49
Habitudes de jeu.....	50
4.1.2. Manaka.....	50
Parcours.....	50
Habitudes de jeux.....	51
4.1.3. Umehara.....	51
Parcours.....	51
Habitudes de jeux.....	51
4.1.4. Kudanshita.....	52
Parcours.....	52
Habitudes de jeux.....	52
4.2. L'industrie du jeu vidéo.....	52
4.2.1. L'indépendant et le triple A.....	52
4.2.2. Accès au financement et aux éditeurs.....	54
Autofinancement.....	54
Éditeurs.....	55
Fonds publics et subventions.....	55
4.3. Perception du jeu romantique et du simulateur de rencontre.....	56
4.3.1. Définitions.....	56
4.3.2. Les motivations derrière le développement de jeux romantiques.....	59
4.3.3. Inclusion optionnelle de scènes érotiques et à caractères pornographiques.....	61
4.3.4. Jeux vidéo ayant inspiré les jeux romantiques.....	63
4.4. Le poids des jeux romantiques japonais.....	65
4.4.1. Le Japon comme source de discours alternatifs.....	66
4.4.2. Un éclatement des codes ludiques ou un renforcement des structures.....	68
4.5. Rapport avec les mouvements 2SLGBTQIE+.....	69

4.5.1. L'intentionnalité.....	70
4.5.2. L'avatar.....	71
4.5.3. Les personnages non joueurs.....	73
Faire cohabiter le script et l'orientation sexuelle.....	73
La caractérisation des personnages non joueurs.....	74
4.5.4. Le cas de la diversité et de la représentativité.....	76
4.5.5. Un sexisme intégré.....	78
4.6. Les mécaniques de jeux et leur relation avec la romance.....	79
4.6.1. Comment faire de la romance progressiste ?.....	80
4.6.2. Des mécaniques donnant libre arbitre au public.....	82
4.7. La production d'émotion comme expérience ludique.....	85
4.7.1. La notion du <i>jeu confortable</i>	85
4.7.2. La relation avec son public.....	87
4.7.3. Les émotions partagées.....	88
CHAPITRE V — ANALYSE DES RÉSULTATS.....	90
5.1. Le codage et le décodage chez les équipes de développement.....	91
5.1.1. Retour sur le concept de Hall.....	91
5.2. Les pressions de l'industrie et du public (rapport de production).....	92
5.2.1. Décodage en rapport à l'industrie (habitude et vision du jeu vidéo).....	93
Position hégémonique.....	93
Position négociée.....	93
Position oppositionnelle.....	93
5.2.2. Codage en rapport avec l'industrie (développement du jeu vidéo).....	94
Position hégémonique.....	94
Position négociée.....	95
Position oppositionnelle.....	95
5.2.3. Décodage et codage en rapport avec le public.....	96
Position hégémonique.....	97
Position négociée.....	98
Position oppositionnelle.....	99
5.3. Le dialogue avec le Japon (cadre de connaissance).....	100
5.3.1. Décodage du Japon.....	101
5.3.2. L'amour, une blague orientaliste ?.....	102
5.3.3. Codage depuis les influences japonaises.....	103
5.4. La <i>queerness</i> dans le jeu romantique (cadre de connaissance).....	105
5.4.1. L'homonationalisme dans le codage.....	105
5.4.2. La performance des personnages non joueurs.....	107
5.5. La rhétorique procédurale du jeu romantique (infrastructure technique).....	108
5.5.1. Les jeux mentionnés lors des entretiens.....	108
5.5.2. Description et mécaniques.....	110
Quantification de la relation affective.....	111
Interaction avec les personnages non joueurs.....	111
Évolution de la relation affective.....	112
5.5.3. Les limites techniques du jeu romantique.....	113
5.5.4. Penser des mécaniques alternatives.....	115
5.6. La marchandise émotionnelle (structure de sens).....	116

5.6.1. Vers le faire être.....	117
5.6.2. La rhétorique authentique.....	118
5.6.3. La relation avec les personnages non joueurs.....	120
Plan diégétique.....	120
Plan métatextuel.....	121
CONCLUSION.....	123
ANNEXE 1 – GRILLE DE CODAGE.....	130
ANNEXE 2 – GRILLE DE DÉCODAGE.....	131
ANNEXE 3 – TENTATIVE D’ADAPTATION DU MODÈLE CODAGE/DÉCODAGE....	132
ANNEXE 4 – INSPIRATIONS VIDÉOLUDIQUES.....	133
ANNEXE 5 – MÉCANIQUES ROMANTIQUES DES INSPIRATIONS.....	134
ANNEXE 6 – GRILLE D’ENTRETIEN.....	135
RÉFÉRENCES.....	144

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

Bishōjo game : La traduction littérale est « jeu de belles jeunes filles ». Ce genre vidéoludique d'origine japonaise regroupe des jeux visant un public masculin et possédant des PNJ féminins avec lesquels il est possible d'avoir une relation amoureuse, constitutive de trames narratives au cœur de l'expérience vidéoludique. Ces jeux ne sont pas nécessairement considérés comme des jeux vidéo romantiques (Galbraith, 2011 ; Jones, 2005).

Boys' love : Généralement contracté en « *BL* », prononcé *bīeru* en japonais, il s'agit d'un genre littéraire visant un public généralement féminin, mettant en scène une romance entre deux hommes. Le genre flirt avec l'érotisme. L'expression *yaoi* (contraction de « *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* », ce qui signifie « sans climax, sans but et sans sens », en japonais) en est un synonyme. Le *yuri* représente plus ou moins l'inverse, c'est-à-dire une romance homoérotique entre deux femmes, bien que les codes narratifs ne semblent pas être équivalents, en plus de plutôt viser un public masculin. Appliqué au média vidéoludique, il semble que le *BL* soit parfois considéré comme une branche du *otome game* (Welker, 2022).

Dating simulator game : Expression valise servant à décrire le jeu vidéo romantique en anglais. Le terme fait techniquement référence au jeu de simulation romantique, sans se limiter à ce dernier.

Erogē : Contraction des mots *erotic* et *game*. Bien que le mot *erotic* soit utilisé, le terme ne fait pas de différence entre la pornographie et l'érotisme (Wysocki et Lauteria, 2015).

Gēmu : Relatif au mot *game* dans sa prononciation japonaise. D'abord utilisé par Martin Picard afin de différencier l'histoire vidéoludique des États-Unis de celle du Japon (Picard, 2013). Cette transcription ne sera pas utilisée dans ce travail en raison de notre attention constante portée aux jeux japonais.

Jeu vidéo romantique : Terme général utilisé dans ce travail afin d'englober tout jeu vidéo dont la dimension romantique est supportée par sa direction artistique, ses mécaniques et sa trame narrative. L'appellation japonaise est *ren'ai game*, traduction littérale de « jeu d'amour » ou « *love game* ». L'appellation « jeu de drague » est aussi utilisée.

Jeu vidéo d’aventure romantique : Genre vidéoludique ayant pour principal attrait sa trame narrative romantique.

Jeu vidéo de simulation romantique : Genre vidéoludique ayant pour principale attention ses mécaniques de simulation (aptitudes, personnalité, compétences) afin de quantifier une relation amoureuse. Il semble que les termes de *ren’ai ikusei simulator* (Konami, s. d.) ou *communication game* (*komyunikēshon gēmu*) soient aussi parfois utilisés (Kajita, 2009).

Otome game : La traduction littérale est « jeune fille non mariée ». Genre ou catégorie vidéoludique d’origine japonaise décrivant un jeu visant un public féminin et possédant des PNJ masculins avec lesquels il est possible d’avoir une relation amoureuse. À l’instar du *bishōjo game*, ce genre n’est pas exclusif au jeu vidéo romantique (Ross Dione, 2021).

Nakigē : Contraction des mots *naki* (pleurs) et *game*, en japonais.

Novel game : Terme décrivant une branche des jeux d’aventures japonais mettant moins d’emphase sur ses mécaniques ludiques au profit de sa trame narrative. Le terme semble désigner à la fois le « *sound novel* » et le « *visual novel* » au Japon, en s’excluant de l’aspect historiquement marketing de ces derniers (James, 2022).

Ren’ai game : Voir la définition du *jeu vidéo romantique* plus haut.

Ren’ai adventure game : Genre vidéoludique japonais issu du jeu d’aventure japonais ayant principalement une trame narrative romantique.

Ren’ai simulation game : Genre vidéoludique japonais issu des jeux de simulations japonais (tels que les jeux de rôle et les jeux de guerres) où les mécaniques simulent des éléments en lien à la romance.

Simulateur de rencontre : Équivalent au « *dating simulator* ». Fait techniquement référence au jeu vidéo de simulation romantique, mais englobe en pratique le jeu vidéo romantique en général. Le terme « simulateur de drague » est aussi utilisé.

Sound novel : Terme décrivant une branche des jeux d'aventures japonais mettant moins d'emphasis sur ses mécaniques ludiques au profit du design sonore. Le terme provient de Chunsoft suivant la publication du jeu *Otogirisō* (Chunsoft, 1992) (Azuma et Quentin, 2008 ; James, 2022).

Visual novel : Terme décrivant une branche des jeux d'aventures japonais mettant moins d'emphasis sur ses mécaniques ludiques au profit de son visuel. Utilisé la première fois par le studio Leaf dans le marketing du jeu *Shizuku* (Leaf, 1996) (James, 2022 ; Therrien, 2019). En occident, le terme est l'équivalent du *novel game* japonais et sert à décrire tous les types de *novel game* (Ross Dione, 2021).

RÉSUMÉ

Les dernières années ont vu une montée en popularité du *dating simulator*, ou simulateur de rencontre, au sein des productions vidéoludiques occidentales indépendantes. Parfois perçus comme un genre vidéoludique déviant et problématique en provenance du Japon, nombre de ses titres tendent pourtant à exprimer des discours alternatifs, valorisant une multiplicité d'expériences liées au genre et à la sexualité. Le simulateur de rencontre devient ici un objet qui permet de mettre en perspective à la fois un aspect problématique du jeu vidéo et un autre plus spécifiquement progressiste défiant la culture hégémonique. S'intéresser à ses interprétations canadiennes ouvre la porte aux différentes tensions qui résultent de la négociation des codes du simulateur de rencontre et des pressions exercées par l'industrie vidéoludique.

Cette recherche s'intéresse aux discours de quatre participant·e·s portant sur leur processus de développement d'un ou plusieurs jeux romantiques. Le modèle codage/décodage de Stuart Hall est utilisé comme figure de proue fondant l'analyse de cette recherche. Ce modèle présente un cadre d'analyse cyclique permettant de mettre en perspective les positions de réception et de production d'une œuvre médiatique. Cette étude s'intéresse à ces deux positions à la fois en portant attention aux influences et intentions derrière la production. En raison de l'attention portée à l'industrie vidéoludique, aux origines japonaises et aux discours « *queers* », différents concepts sont ici appliqués afin de permettre l'analyse des résultats : la rhétorique procédurale et processuelle, la marchandise émotionnelle et l'authenticité, l'orientalisme, l'homonationalisme et la performativité du genre.

À la lumière de ces concepts, les interventions des participant·e·s mettent en valeur d'importantes pressions économiques, médiatiques et mécaniques influençant leurs intentions expressives. Le genre japonais ressort comme une alternative accueillant des discours occidentaux progressistes, alors que les discours *queers* ramènent à la crainte d'une aseptisation identitaire et discursive de ces jeux en raison des pressions économiques et symboliques découlant de l'industrie.

Mots-clés : authenticité, dating simulator, émodité, homonationalisme, lgbtq, marchandise émotionnelle, orientalisme, otaku, rhétorique processuelle, romance, simulateur de rencontre, queer

ABSTRACT

Recent years have seen a rise in popularity of the dating simulator within Western independent video game productions. Sometimes perceived as a deviant and problematic genre from Japan, several of its representatives nevertheless tend to express alternatives discourses, valorizing multiple experiences relative to sexuality and gender identities. The dating simulator here becomes an object giving a perspective to both the problematic aspects of video game and its progressive side challenging the hegemonic culture. Focusing on its Canadians interpretations open the door to different tensions resulting from the negotiation of the codes of the dating simulator and the pressures of the video game industry.

This research focuses on the discourses of four participants regarding their development process for one or more romantic games. Stuart Hall model of encoding/decoding is used as the basis of the analysis of this research. This model presents a cyclical analytical framework which allows to put into perspective the positions of reception and emission of a media work. This study focuses on both of these positions by paying attention to the influences and intentions behind the production. As a result of a focus given to the video game industry, Japanese origins and “queers” discourses, different concepts are here applied to support the analysis of the results: procedural and processual rhetoric, emotion and authenticity, orientalism, homonationalism, and gender performativity.

Building on those concepts, the participants interventions highlight significant economic, media and mechanical pressures that deflect their expressive intentions. The Japanese genre emerges as an welcoming alternative to Western progressives discourses, while queer discourses reflect a fear of an identity and discursive asepticization of these games due to economic and symbolic pressures from the industry.

Keywords : authenticity, dating simulator, emotion, homonationalism, lgbtq, orientalism, otaku, processual rhetoric, romance, queer

INTRODUCTION

« *It was like a discriminatory term, as though we were being made fun of for creating these games.* »

Yoshida Naoki, 2023

La sortie de *Clair Obscur : Expedition 33* (Sandfall Interactive, 2025) a bénéficié d'un engouement remarquable, mais elle s'est également accompagnée de quelques commentaires en ligne propageant des discours xénophobes envers l'industrie vidéoludique japonaise (Coleman, 2025 ; Franey, 2025 ; Randall, 2025). *Clair Obscur* a été créé par un studio indépendant français qui s'est inspiré de la philosophie du design et de la narration des jeux de rôle japonais. Son succès retentissant a valu à *Sandfall Interactive* nombre de louanges l'amenant à être perçu comme le « sauveur » du genre et du modèle de combat au tour par tour. Pourtant, bien d'autres titres japonais ont également eu droit à leur succès critique et commercial quelques mois et années précédant la parution de *Clair Obscur*, sans pour autant bénéficier d'un tel statut messianique.

D'un autre côté, *Clair Obscur* a aussi été utilisé afin de vanter les mérites de la sphère indépendante du jeu vidéo et critiquer l'état jugé déplorable du triple A (Jenkins, 2025 ; Oddhouse, 2025 ; Thibaut, 2025). Pourtant, l'équipe et le budget du titre dépassent de loin celui du jeu indépendant moyen, au point de rendre la comparaison trompeuse puisqu'elle vante une facette peu commune du jeu indépendant (Reuben, 2025). En effet, l'accès au développement du jeu vidéo n'est pas chose aisée. Le succès économique est impossible à déterminer en raison de l'écrasante compétitivité du milieu, en plus d'être un média qui nécessite d'importantes ressources techniques, temporelles et humaines afin de pouvoir exister (Sotamaa et Švelch, 2021). Cela positionne ainsi le jeu vidéo indépendant et amateur comme une tentative de redéfinir le média, tout en mettant en lumière sa logique expansionniste. Derrière le succès très médiatisé de *Clair Obscur*, qui illustre un phénomène d'excitation commune (qualifié habituellement de *hype*), un certain malaise transparaît à l'égard de l'industrie vidéoludique japonaise.

Aux jeux de rôle japonais sont associés un ensemble de stéréotypes qui influencent négativement leur réputation dans les médias populaires occidentaux. D'un côté, on pointe souvent

la structure des jeux vidéo japonais beaucoup plus linéaire et narrative que leurs homologues occidentaux. De l'autre, l'esthétique et les thématiques de ces jeux ne cherchent pas nécessairement à viser un marché globalisant. En effet, ils s'adressent plutôt à un public d'abord et avant tout local. Les jeux de rôle provenant du Japon ont ainsi fini par gagner leur propre identité en Occident, sous le titre de « JRPG » ou *japanese role playing game* (Hashimoto, 2023). Cependant, cette appellation a été critiquée par certain·e·s développeur·euse·s japonais·e·s en raison des préjugés qui l'accompagnent.

En guise d'exemple, la série *Ar Tonelico* (Gust, 2006), peu connu et atypique, représente à elle seule l'un des stéréotypes les plus grossiers accolés au genre japonais : des personnages féminins, ou *bishōjo*, idolâtrés et sexualisés, confinés à un statut d'objet à protéger dans le cadre du développement d'une relation intime comprenant de nombreux sous-entendus sexuels. La romance est si centrale que le jeu se rapproche plutôt des codes du jeu romantique japonais, ou *dating simulator*. En revanche, les personnages féminins se définissent plutôt par leurs propres actions, malgré leur statut d'objet à convoiter. Il en ressort certaines contradictions : le protagoniste doit explorer et comprendre la psyché de ces idoles brisées et solitaires afin de résoudre leurs traumatismes pour leur permettre d'accéder à leur plein potentiel de figure divine, dans une quête pour sauver le monde de ses démiurges. *Ar Tonelico* se déroule donc dans un univers *cyberpunk* féérique, finement inspiré de la théologie bouddhiste, et intègre un langage fictif inspiré des fonctions de la programmation servant ici de base à des chants religieux que seuls les personnages féminins peuvent utiliser.

Un tel résumé permet de facilement repérer toutes les potentielles problématiques sexistes associées à cette série et qui témoignent d'une partie des préjugés relatifs aux jeux de rôle japonais, qui laisse sous-entendre que les personnages féminins agissent à titre de femmes trophées. À cet égard, les personnages féminins de *Clair Obscur* n'échappent pas non plus à cette tension qui résulte d'une volonté d'associer une sexualisation romancée à une écriture plus profonde et réfléchie. La comparaison entre *Clair Obscur* et *Ar Tonelico* permet en outre de reconnaître que les médias occidentaux accordent probablement à *Clair Obscur* plus de mérite dans la présentation de ses personnages féminins et leur intérêt romantique pour un avatar masculin. Il est en effet curieux de constater que *Clair Obscur* possède aussi des éléments de romance. Comment deux jeux de rôles « japonais », pourtant issus de cultures différentes, ne peuvent s'empêcher de positionner les

personnages féminins comme intérêts romantiques ? Si, dans le cas du jeu de rôle japonais, *Clair Obscur* est présenté dans les médias occidentaux comme un représentant plus pertinent que ses homologues japonais, qu'en est-il alors des titres qui abordent explicitement la thématique de la romance, comme les « *dating simulators* », ou « simulateurs de rencontre » ? En effet, tout comme le jeu de rôle japonais, le simulateur de rencontre connaît lui aussi une popularité grandissante dans la production vidéoludique occidentale depuis ces dernières années. Nombre de ces titres tendent même à traiter de la question du genre à travers une perspective *queer*, valorisant ainsi une multiplicité d'expériences liées au genre et à la sexualité. Ces jeux d'apparence simpliste privilégient souvent une expérience narrative courte et avare en mécaniques afin de plutôt mettre l'emphasis sur leurs personnages non joueurs et leur direction artistique.

Ce mémoire cherchera à étudier le phénomène des simulateurs de rencontre en Occident afin de comprendre comment ceux-ci en sont venus à progressivement dépasser les stéréotypes et jugements généralement associés à leurs équivalents japonais. Cette étude s'appuiera sur l'examen de leur statut en tant que jeux indépendants, de leurs relations avec les origines japonaises et la présence grandissante qu'y occupent les discours issus des mouvements 2SLGBTQIE+.

Le sujet sera d'abord problématisé à travers une tentative de définition du *dating simulator* et sa contextualisation dans son historicité japonaise. Cette étape servira à mettre en lumière la complexité et les tensions qui émergent de l'étude d'un tel genre, notamment en ce qui concerne son potentiel à porter des discours alternatifs (chapitre 1). Afin d'éclairer les enjeux relatifs à l'interprétation d'un jeu vidéo issu d'une autre culture, cette recherche s'appuiera sur le modèle de codage/décodage de Stuart Hall qui sera présenté dans le cadre conceptuel. À cela s'ajoutent les concepts de marchandise émotionnelle, d'orientalisme, d'homonationalisme, de performativité du genre, de rhétorique procédurale et processuelle (chapitre 2). Portant attention aux équipes de développement, une méthode qualitative inductive de type exploratoire et itérative sera utilisée afin d'encadrer des entretiens semi-dirigés auprès de quatre personnes issues de l'industrie vidéoludique (chapitre 3). Les résultats de ces entretiens seront analysés et présentés à la lumière du cadre conceptuel en abordant successivement la vision qu'ont les participant·e·s de l'industrie vidéoludique, leur rapport aux jeux romantiques et à leurs influences potentiellement japonaises, leur relation aux mouvements 2SLGBTQIE+, leurs interprétations des mécaniques de jeu et des difficultés à les redéfinir, ainsi que les émotions qu'ils et elles cherchent à transmettre (chapitre 4).

Par la suite, nous proposerons une analyse de ces résultats en appliquant plus particulièrement le modèle de Hall aux discours des personnes participant au développement du média vidéoludique pour mieux identifier les tensions culturelles avec le Japon, déterminer les problèmes qui découlent des interprétations *queers* de ces jeux, redéfinir une nouvelle fois le *dating simulator* à partir de leurs interprétations du genre, des influences et mécaniques et enfin, mettre en valeur la manière dont les développeur·euse·s utilisent ce genre vidéoludique afin de transmettre des émotions et des idéologies spécifiques (chapitre 5).

CHAPITRE I



PROBLÉMATIQUE

« *Do you truly love me ?*

Or...

Am I just another girl on the other side of a screen ? »

Nei Yuuki (*Ar Nosurge*, Gust, 2014)

1.1. Le jeu romantique

En 1994, *Tokimeki Memorial (Heartthrobs Memorial)* (Konami, 1994) sort au Japon sur la PC-Engine. Le titre atteint les 1.6 million d'exemplaires vendus en 1996, à la suite de sa publication sur de multiples autres plateformes, telles que la Super Famicom et la PlayStation 1, en plus de nombreuses suites et versions dérivées au cours des décennies suivantes (Pollack, 1996). Il y est question de romance dans un lycée japonais. Sur une durée de trois ans, l'avatar doit développer ses aptitudes physiques et mentales (telles que son apparence, sa littératie ou encore son athlétisme) et ses relations avec les nombreux personnages non joueurs (PNJ) féminins afin d'espérer terminer ses études avec la déclaration d'amour de la fille de ses rêves (Nagatsuka, 2001). Le succès national du titre propulsa les jeux romantiques et la culture geek japonaise (c'est-à-dire *otaku*) sur la scène populaire, en plus de fonder les bases de ce qui sera le « *dating simulator* », dit « jeu de drague » ou « simulateur de rencontre » en français (Galbraith, 2019).

La même année, sort également *Angelique* (Ruby Party, 1994), qui, bien que plus timide dans son succès, a influencé tout autant les bases du jeu vidéo romantique. Participant à un genre vidéoludique généralement critiqué pour ses tendances à objectifier le corps de la femme, son usage abondant de la figure de la femme-trophée ou encore pour sa manière de reproduire des stéréotypes de genre problématiques (McDonald, 2019), *Angelique* se présente toutefois comme le premier jeu vidéo japonais qui vise un public féminin (Kim, 2009). En effet, *Angelique* est un objet vidéoludique ambivalent : il véhicule et médiatise des représentations de genre stéréotypées tout en

proposant les bases d'un genre vidéoludique ayant suscité de nombreuses recherches dans les études culturelles, féministes et de jeu Japonaises intéressées notamment au potentiel alternatif de certains jeux vidéo romantiques qui s'éloignent de ceux qui visent essentiellement un public masculin (Chartrand et Thériault, 2018 ; Galbraith, 2011 ; Ganzon, 2022 ; Hasegawa, 2017 ; Salter *et al.*, 2018 ; Sousa, 2020).

Cette tendance se retrouve également au sein de certains jeux vidéo romantiques non japonais issus de la scène indépendante qui ont bénéficié d'une plus grande médiatisation depuis ces dernières années en raison des revendications et luttes pour la reconnaissance relative aux différents mouvements 2SLGBTQIE+.

Si le jeu vidéo romantique constitue un genre vidéoludique historiquement caractérisé par des stéréotypes de genre hétéronormatif, ses multiples influences culturelles et sous-culturelles (notamment *otaku*) sont traversées par des tensions et des contradictions qui motivent une analyse plus nuancée de l'expérience vidéoludique proposée, notamment du point de vue de ses modalités d'appropriation et de renégociation du sens chez les équipes de développement et le public. En instaurant un rapport singulier, voire étrange, aux représentations du genre, aux relations intimes et à la sexualité, les jeux vidéo romantiques ouvrent paradoxalement la porte à aborder la problématique de l'identité de genre à partir de discours alternatifs alors même qu'ils sont conçus par une industrie qui vise d'abord et avant tout un public masculin. En effet, comme nous le verrons, les jeux romantiques se caractérisent par leur statut d'étrangeté au sein de la production vidéoludique, leur conférant ainsi un potentiel quant à la formulation de discours alternatifs.

1.1.1. Historique du jeu romantique

Pour bien cerner les spécificités des jeux romantiques et les tensions qui les parcourent, un survol historique de ce genre vidéoludique peut s'avérer ici utile. Le jeu romantique (dis *ren'ai game*¹ en japonais) s'imbrique à l'histoire du jeu vidéo japonais sur ordinateur personnel (DOS et PC-Engine) (Saitō *et al.*, 2011). Le genre provient d'une intersection entre le jeu vidéo érotique

¹À noter que nous utilisons la méthode Hepburn modifiée afin de transcrire le japonais. En ce sens, les voyelles longues sont marquées par un macron. Généralement, la romanisation du japonais suit cette méthode, mais il n'est pas rare de la voir mélangé avec la méthode Hepburn traditionnelle (où les voyelles longues sont transcrites par une répétition de la voyelle) et la méthode Kunrei (où les voyelles longues sont transcrites par un accent circonflexe).

japonais (dit *erogē*) et le jeu d'aventure qui se concentre sur les interactions avec des PNJ (Bruno, 2017).

Le *erogē* prend naissance au Japon après l'arrivée des premiers jeux vidéo graphiques tels que *Mystery House* (On-Line Systems, 1980) sur Apple II aux États-Unis. Ce genre se définit généralement par la présence d'éléments graphiques qui s'articulent à une boucle de jouabilité dont les récompenses consistent en des images érotiques, ou à caractère pornographique, à collectionner (Picard et Pelletier-Gagnon, 2015). En 1982 sortent les jeux *Lolita Yakyūken*² (PSK, 1982) et *Night Life* (Koei, 1982). Le premier propose un jeu de type pierre-papier-ciseaux érotique où le PNJ féminin se déshabille lorsque le·a joueur·euse remporte la manche. Il s'agit probablement du premier jeu vidéo à donner une place primordiale à l'interaction avec un PNJ (Choi, 2019 ; Kivandopulus, 2017). En comparaison, le second jeu, *Night Life*, se présente plutôt comme une forme de soutien aux relations intimes des couples en proposant par exemple des images de positions sexuelles qui s'affichent après la complétion de questionnaires dédiés (Picard et Pelletier-Gagnon, 2015). L'année suivante, la compagnie Enix éditera *Lolita Syndrome* (Enix, 1983). Il est ici question de sauver la vie, via des mini-jeux, de plusieurs PNJ féminins afin d'accéder à des scènes érotiques (Picard et Pelletier-Gagnon, 2015).

Dans le lot des jeux romantiques, on peut mentionner également la *Strawberry Porno Game Series* avec *Danchizuma no Yūwaku (Seduction of Condominium Wives)* (Koei, 1983) comme premier opus. Cette série reprend des éléments propres aux jeux de rôle et d'aventure. Il s'agit essentiellement d'explorer des environnements à la première personne tout en vendant des condoms à des PNJ féminins. En s'appuyant sur les compétences et aptitudes dont dispose son avatar, le·a joueur·euse cherche principalement à avoir une relation sexuelle avec les PNJ du jeu (Bruno, 2017 ; Humble Novice, 2016 ; Picard et Pelletier-Gagnon, 2015).

En parallèle, Enix avait publié *Portopia Renzoku Satsujin Jiken (The Portopia Serial Murder Case)* (Chunsoft, 1983) sur la NEC PC-6001. En reprenant les logiques du jeu *Mystery House*,

²Un article en ligne plus précis sur l'histoire de *Lolita Yakyūken* propose de différencier le jeu d'un autre du nom de *Yakyūken*. Jusqu'alors, la majorité des historicités, comme celle de cette recherche, ont eu tendance à mélanger ces deux jeux en raison d'un manque d'information et d'un nom similaire. *Yakyūken* semble être le premier jeu vidéo érotique commercial, devançant ainsi *Lolita Yakyūken* (<https://www.gamingalexandria.com/wp/2024/01/yakyuken-the-first-commercial-eroge/>, consulté le 1^{er} octobre 2024). Par ailleurs, il est à noter que *Yakyūken* désigne un jeu japonais de type pierre-papier-ciseaux où les perdants doivent retirer des vêtements.

Portopia Renzoku Satsujin Jiken se présente comme un jeu d’investigation (sans caractère érotique) qui pose les bases du jeu d’aventure japonais, alors similaire au *point’n’click* occidental, tant dans l’interface utilisateur que dans les actions possibles (Rogers, 2021 ; Ross Dione, 2021). Cet aspect interactif est encore plus apparent dans la version du jeu pour la Famicom sortie en 1985 qui comporte un menu contextuel facilitant la navigation et le choix entre différentes options (à la différence des commandes manuelles propres aux jeux d’aventure basés sur le texte). Les influences de *Portopia*, en ce qui concerne le *game design* et l’interface utilisateur, se ressentent dans tous les autres jeux présentés ici.

L’année 1985 sera également marquée par la sortie des jeux *Tenshitachi no Gogo* (*Angels’ Afternoon*) (Jast, 1985), *Tokyo Nanpa Street* (*Tokyo Flirting Street*) (Enix, 1985) et *Yellow Lemon* (PSK, 1985). *Tenshitachi no Gogo* se caractérise par une structure narrative qui intègre l’une des spécificités essentielles des jeux *erogē* et même d’aventure, à savoir la présence d’un PNJ féminin central à l’histoire qui se dévoile dans une ou plusieurs scènes érotiques, comme récompense et but ultime du jeu. Cependant, pour arriver à séduire cette « femme-trophée », le·a joueur·euse doit d’abord accéder aux scènes érotiques relatives à d’autres PNJ féminins, plutôt présentés comme secondaires (Kivandopulus, 2017 ; Koffiepad *et al.*, 2005). Ainsi sont posées les bases du *bishōjo game*³. De son côté, *Tokyo Nanpa Street* enrichit sa jouabilité en intégrant des mécaniques de jeu qui, à l’instar des autres jeux présentés, médiatisent les stéréotypes de genre et l’objectification de la femme, en proposant par exemple la gestion d’un budget relatif à de multiples dépenses (nuits d’hôtel, restaurants, achats de cadeaux) susceptibles de charmer les PNJ féminins dont l’apparence, la personnalité et les dialogues sont générés de manière aléatoire depuis une cinquantaine d’archétypes prédéterminés, ce qui se rapproche de PNJ procéduralement généré. *Tokyo Nanpa Street* force ainsi son public à porter attention à la personnalité, aux commentaires et aux expressions faciales des PNJ afin de faire les « bons » choix menant aux scènes érotiques (Kivandopulus, 2018 ; Ikako, 2015). Enfin, notons également la particularité de *Yellow Lemon* qui, à l’instar d’un jeu d’aventure basé sur le texte, propose d’écrire directement aux PNJ avec un clavier et une série de mots clés afin d’augmenter le niveau de sa relation. Il semble aussi que deux autres jeux ont participé à l’élaboration du genre qu’est le simulateur de drague : *Gyaruppo Kurabu* (*Gal-Pop Club*) (Micro Cabin, 1986) et *Gakuen Monogatari* (*A School Tale*) (Great, 1987) (Shami,

³Voir le lexique.

2018 ; Songoski, 2011). Malheureusement, aucune mention de ces deux jeux ne se retrouve dans les écrits non japonais, de sorte qu'il est difficile de déterminer leurs multiples influences dans le genre des jeux vidéo romantiques.

Nous pouvons enfin citer *Princess Maker* (Gainax, 1991), un *ikusei simulator game*, c'est-à-dire un jeu de simulation d'éducation⁴, qui propose d'élever un PNJ féminin de sa jeunesse jusqu'à l'âge adulte, en contrôlant plusieurs de ses caractéristiques (telles que la beauté, le charme, les arts, etc.), en plus de pouvoir changer sa garde-robe. Il faudra toutefois attendre les jeux *Shizuku (Drip)* (Leaf, 1996), *To Heart* (Leaf, 1997) et *Kanon* (Key, 1998) pour que le jeu romantique trouve réellement sa formule (Galbraith, 2019 ; Koyama, 2023). Ces jeux ont fait évoluer les logiques du *erogē* et du jeu romantique : l'érotisme n'agit plus seulement à titre de récompense, mais comme composante narrative d'une expérience émotionnelle poignante, caractéristique essentielle du genre vidéoludique qualifié de *nakigē* (Galbraith, 2011 ; Picard et Pelletier-Gagnon, 2015 ; Saito, 2021). Les multiples PNJ féminins ne servent plus simplement de prétexte à entreprendre des « branches scénaristiques » (qualifiées également de « route ») pour les scènes érotiques, mais sont conçus comme des leviers émotionnels et narratifs forts et marquants.

Pour terminer ce survol historique, mentionnons enfin *Dōkyūsei (Classmates)* (Elf, 1992), *Tokimeki Memorial* (Konami, 1994) et *Angelique* (Ruby Party, 1994). *Dōkyūsei* a popularisé les fondements du jeu d'aventure romantique *erogē* repris ensuite par *Tokimeki Memorial* et *Angelique* présentés dans l'introduction. Plus précisément, *Dōkyūsei* a influencé le genre du jeu vidéo romantique par l'intégration d'une limite de temps dans les différentes actions à entreprendre avec les PNJ. Ce jeu propose en outre de multiples branches scénaristiques qui dépendent des choix de dialogues et de la gestion du temps par les joueur·euse·s qui doivent interagir avec les PNJ au bon endroit et au bon moment (Kivandopulus, 2017 ; Thecringegamer, 2019).

1.1.2. Le jeu romantique en Occident

En Occident, le jeu romantique puise également ses origines dans l'érotisme ou la pornographie, comme le prouve *Interlude* (Syntonic Software Corp., 1980) sur Apple II, équivalent à *Night Life*, sans le support visuel. *Softporn Adventure* est un autre point d'origine possible (Blue Sky Software,

⁴Cette appellation est une des traductions littéraires de *ikusei*. Le genre en anglais est plutôt connu par *social simulator* ou *raising simulator*.

1981) (Hoeksmas, 2021 ; Pomah, 2020). On peut citer également le cas infâme et controversé de *Custer's Revenge*⁵ (J.H.M Limited, 1982), de la série *Swedish Erotica* sur Atari 2600. Ce jeu a terni l'image des jeux érotiques et a par ailleurs été considéré comme ayant participé au crash du jeu vidéo au début des années 1980⁶ (Payne et Alilunas, 2016).

En ce qui concerne les jeux de simulation romantique japonais en occident, *Konami* avait testé le marché en 2007 en développant un équivalent à *Tokimeki Memorial* sur la PSP sous le nom de *Brooktown High* (Konami, 2007). Développé par un studio californien, le jeu perd toute similitude esthétique avec son équivalent japonais afin de plutôt emprunter l'esthétique d'un lycée des États-Unis. Seule la jouabilité est reprise. Le titre est un échec critique et économique (O'Hagan et Mangiron, 2013). Cet échec a mené *Konami* à considérer ce genre vidéoludique comme étant trop ancré dans la culture japonaise, prenant habituellement place dans un lycée japonais, afin d'intéresser l'Occident (Mangiron, 2016 ; Sakamoto et Nakajima, 2014). Pourtant, certains jeux ont percé le marché occidental. D'abord, *True Love* (Software House Parsley, 1995) est un *ren'ai simulation game* érotique s'inspirant de *Tokimeki Memorial*. Il est localisé par *JAST USA* en 1999 avec sa sortie sur *Windows*. Il semble s'agir du premier *ren'ai simulation game* localisée en anglais⁷.

Il y a aussi *Katawa Shōjo* (Four Leaf Studios, 2012), un *bishōjo game* co-développé par de nombreux utilisateur·rice·s de la plateforme *4chan*, qui semble avoir participé à populariser l'esthétique du *visual novel* en dehors du Japon (Enloade, 2019). À noter que ce jeu a été produit avec le moteur *Ren'py*⁸ (Rothamel, 2004). *Ren'py* est un moteur permettant de développer des « *visual novels* ». Difficile d'établir une corrélation entre ce moteur de jeu et la popularisation du terme *visual novel* en Occident en raison d'un manque de sources. Certainement que son rôle n'est pas des moindres et qu'il a participé à la confusion entre *visual novel* et *dating simulator*⁹.

⁵N'étant le seul cas de 1982, qui a vu naître une masse de jeux à caractère sexuel, selon le site *Moby Games*.

⁶Le Japon possède une polémique similaire avec le jeu *177* (Macadamia, 1986) (Picard et Pelletier-Gagnon, 2015).

⁷Ces informations proviennent du site *Moby Games* : <https://www.mobygames.com/game/8601/true-love/> (consulté le 4 mars 2025).

⁸Il s'agit de la contraction de *ren'ai* et *python*, le langage de programmation.

⁹*Ren'py* ressort souvent dans les groupes de développement de jeu vidéo amateur comme étant le moteur pour développer des jeux narratifs, avec *Twine* (Klimas, 2009).

Mentionnons également *Hatoful Boyfriend* (Hato Moa, 2011), un *otome* japonais indépendant, qui semble aussi avoir possiblement participé à la popularisation à l'arrivée du genre en Occident avec une localisation en 2012 (Cosmos, 2017). 2017 est l'année de sortie de *Doki Doki Literature Club* (Team Salvata, 2017), aussi développé sous *Ren'py*. Se présentant plutôt comme un jeu d'horreur parodiant le genre romantique, il est difficile d'évaluer l'impact que ce jeu a eu sur la popularisation du genre romantique japonais en Occident. En dépassant les 1 million de téléchargements en quelques mois, il est toutefois indéniable que ce jeu a eu un poids considérable¹⁰.

Enfin, pour terminer, citons la sortie de *Dream Daddy : A Dad Dating Simulator* (Game Grumps, 2017) qui constitue un autre jeu romantique qui a grandement été médiatisé, en partie en raison du fait qu'il a été coproduit par des influenceurs de *Youtube*. Ce dernier est par ailleurs considéré comme un *Boys' Love* (Salter *et al.*, 2018). À regarder l'accueil du titre, il semble que ce dernier parvienne à plaire à un large public 2SLGBTQIE+. Toutefois, le développement du titre laisse entrevoir des cas d'instrumentalisation d'une symbolique homosexuelle et d'une esthétique « *queer* » afin de maximiser ses ventes. Deux développeurs homosexuels ont d'ailleurs exprimé leur désaccord dans la manière au jeu à représenter l'homosexualité. Leurs critiques, ignorées par une équipe majoritairement composée de personnes hétérosexuelles, les ont amenés à quitter l'équipe de développement (CursedLemon, 2020). Un tel cas met aussi en lumière une tendance à sexualiser l'expérience des différentes identités 2SLGBTQIE+, la transformer en une marchandise, en plus de limiter le *visual novel*, l'*adventure game* et le *ren'ai game* en un genre encore aujourd'hui définies par ses scènes érotiques (Brinks, 2017). À noter que cette instrumentalisation ne s'opère pas nécessairement que par les équipes de développement, mais aussi le public et les différentes couvertures médiatiques.

Les mécaniques relatives aux jeux romantiques apparaissent par exemple ici et là dans des titres triple A tels que *The Witcher* (CD Projekt) ou encore *Mass Effect* (Bioware). Pour ces jeux populaires, il est parfois difficile de retracer les influences du genre japonais. Ce qui n'est pas le cas pour les jeux provenant de l'Asie de l'Est, tels que la série des *Persona* (Atlus) au Japon, ou encore *Genshin Impact* (Hoyoverse, 2021) en Chine, qui intègrent explicitement des mécaniques relatives au *ren'ai game*.

¹⁰Voir le site officiel : <https://teamsalvato.com/news/1-million-downloads/> (consulté le 1^{er} mai 2025).

1.1.3. Ventes et état du marché

Difficile d'estimer l'état du marché pour les jeux romantiques. Sur *Itch.io*, plateforme de distribution de jeux vidéo indépendants, 3065 jeux sont considérés comme des « *dating sims* », 5072 comme des jeux romantiques et 1323 comme des jeux relevant de ces deux catégories. Cela représente environ 0.81 % des jeux accessibles sur cette plateforme¹¹. En comparaison, 3 à 4 % des jeux distribués sur *Steam* appartiennent à ces deux catégories (cela inclut cependant de nombreux jeux où l'aspect romantique ne constitue pas une mécanique centrale et n'est donc pas si représentatif)¹².

Les sources qui concernent la popularité des jeux romantiques manquent aussi. Sur l'*App Store* d'*Apple*, il est possible d'en trouver dans le top 50 des jeux de rôle et des jeux de simulation. La plupart de ces jeux reprennent cependant l'esthétique d'une application de rencontre ou d'autres jeux romantiques, plutôt narratifs, que celle du jeu romantique japonais. En ce qui concerne le *otome game*, son marché mobile est florissant en Asie de l'Est, si bien qu'il constituait le genre avec la plus rapide croissance sur le marché mobile (Hasegawa, 2017 ; Martinez, 2021). En 2011, le marché de l'*otome game* représentait environ 14.6 milliards de yens, soit environ 146 millions de dollars canadiens (Tanikawa et Asahi, 2014).

1.1.4. Vers une définition du jeu vidéo romantique

Ainsi se dessinent les structures du jeu vidéo romantique qui repose essentiellement sur une narration focalisant son attention sur les PNJ. À partir de notre survol historique, résumons à présent les principales caractéristiques de ce genre vidéoludique : 1) présence de plusieurs PNJ (parfois qualifiés de harem¹³) avec lesquels il est possible de développer une relation marquée par la présence de scènes intimes et d'images servant de récompenses ; 2) présence d'une jouabilité qui comporte souvent un aspect *tactique* avec gestion de ressources (généralement le temps et l'argent), d'aptitudes et de compétences ; 3) présence d'options et de choix contextuels, généralement le don de cadeaux et le choix de dialogues, qui influencent la trame narrative ou la relation avec les PNJ ;

¹¹Ces chiffres furent obtenus depuis le moteur de recherche <https://itch.io> (consulté le 29 janvier 2024).

¹²Ces chiffres proviennent de <https://games-stats.com> (consulté le 29 janvier 2024).

¹³Le terme « harem » est un jargon commun afin de décrire la polygynie fantasmée par ces jeux (Ware, 2015). En cas de polyandrie l'expression devient parfois « harem inversé ».

4) présence d'images générées par ordinateur (*computer generated image* : CGI) servant de marqueurs de progression en plus d'être des récompenses graphiques ; 5) présence occasionnelle de mini-jeux qui permettent des variations dans la jouabilité et le rythme des séquences ludiques.

Précisons enfin que le jeu vidéo romantique se divise en deux sous-genres aux frontières poreuses : le jeu d'aventure romantique et le jeu de simulation romantique (ou *dating simulator*¹⁴) (Saito, 2021).

Le jeu d'aventure romantique

Le premier sous-genre représente la majorité des jeux romantiques, généralement à embranchements scénaristiques et mettant l'accent sur les visuels et la trame sonore (Azuma et Quentin, 2008 ; Galbraith, 2011). Il arrive toutefois que soient présentes des mécaniques plus spécifiques au jeu de simulation romantique (par ex. : gestion du niveau d'affection avec le PNJ) (Ganzon, 2022). Ainsi, le jeu d'aventure romantique recouvre une catégorie vidéoludique bien floue qui oscille entre un jeu d'aventure, un *nakigē* ou encore un *novel game* (ou *visual novel*)¹⁵ caractérisé par de multiples embranchements scénaristiques qui motivent et encouragent la rejouabilité. La progression de ces jeux, tout comme pour les *novel games* en général, se retrouve principalement dans les images récompenses à collecter. Dans un tel cas, trouver chacune de ces images nécessite de parvenir à jouer à chaque embranchement narratif. Généralement, la difficulté de ces jeux se retrouve dans la nécessité de bien connaître la succession des choix de dialogue à opérer, sans quoi le scénario peut arriver à terme plus vite que prévu par l'échec à prendre un bon embranchement narratif.

Dans chacun de ces genres, la romance apparaît comme l'élément déterminant. Étant principalement narratif, l'échec du développement d'une relation intime avec un PNJ se retrouve principalement à travers la trame narrative et non la jouabilité (par ex. : atteinte d'une mauvaise fin

¹⁴Le terme anglais, « *dating simulator* » englobe généralement tous les jeux romantiques et leurs mécaniques chez le public occidental peu importe ses origines. Nous préférons utiliser « jeu de simulation romantique » comme il s'agit d'une traduction du terme japonais. Par conséquent, « *dating simulator* », ne sera utilisé que pour parler du discours médiatique entourant ces jeux, ou mettre de l'accent sur leurs origines occidentales, et non afin de les catégoriser.

¹⁵Le terme *visual novel* est généralement privilégié en dehors du Japon afin de décrire les jeux d'aventure japonais. Au Japon, il est utilisé aux côtés de deux autres termes, le *sound novel* et le *novel game*, afin de décrire une forme épurée du jeu d'aventure en termes de mécaniques ludiques (Azuma et Quentin, 2008 ; James, 2022). Ici, le terme *novel game* sera privilégié comme il permet de gagner en précision et évite les confusions entre les nuances japonaises et occidentales du *visual novel* (Ross Dione, 2021).

comme la mort du personnage, refus de nouer une relation, mauvaise succession de choix de dialogues). En d'autres mots, les échecs prennent la forme d'une « fin de partie » ou un embranchement narratif non désiré et interviennent avant l'atteinte de la « vraie » fin de la trame narrative du jeu.

Le jeu de simulation romantique

Le jeu vidéo de simulation romantique constitue le deuxième sous-genre. Il se définit à l'inverse par une emphase beaucoup plus marquée sur ses nombreuses mécaniques et systèmes de jeux, laissant paraître certaines influences du jeu de rôle, comme en témoignent par exemple *Tokyo Nampa Street*, les *Strawberry Porno Games* et *Princess Maker* (Saito, 2021 ; Ware, 2015). Les fondateurs de ce sous-genre des jeux romantiques sont *Dōkyūsei*¹⁶, *Tokimeki Memorial* et *Angelique* (Galbraith, 2011 ; Picard et Pelletier-Gagnon, 2015 ; Saito, 2021 ; Ware, 2015). Les jeux de simulation romantique se différencient alors par des statistiques et des logiques de gestion des aptitudes de l'avatar et de sa relation avec les PNJ, du temps ou encore d'un inventaire d'objets à offrir aux PNJ.

Il est en outre possible d'échouer dans ces jeux, de sorte que la partie peut se terminer sans que l'avatar n'ait pu nouer une relation avec les PNJ (Ross Dione, 2021). L'expérience est généralement imprévisible dans ses résultats et répétitive dans ses mécaniques. Les joueur·euse·s sont encouragé·e·s à recommencer la partie afin de tester de nouvelles approches. Il s'agit d'un genre généralement difficile et obscur dans ses buts.

À la différence des jeux d'aventure romantique, les jeux de simulation romantique semblent avoir perdu de leur popularité après la sortie des derniers opus principaux de la série *Tokimeki Memorial* en 2010 (Ross Dione, 2021 ; Saito, 2021). On peut mentionner comme hypothèse l'intérêt marqué du public pour la dimension narrative des jeux romantiques ou encore la concurrence d'autres genres vidéoludiques tels que les *social simulators*, ou jeux de simulation sociale (par exemple *Animal Crossing* [Nintendo, 2001], *Persona* [Atlus] ou *Stardew Valley* [ConcernedApe, 2016]) qui intègrent des mécaniques propres au jeu de simulation romantique.

¹⁶*Dōkyūsei* appartient historiquement au sous-genre du jeu d'aventure romantique, mais comme il s'agit d'un jeu d'aventure à l'ancienne, bien loin des standards du *novel game*, il semble aujourd'hui plus proche d'un jeu de simulation romantique...

Le cas de la difficulté

Enfin, pour clore sur la question de la difficulté, celle-ci semble principalement contextualisée par l'époque où le jeu sort et non son appartenance à un sous-genre ou un autre. Par exemple, *Dōkyūsei*, bien que défini comme un jeu de simulation, s'apparente plutôt à un jeu d'aventure japonais à l'ancienne. Plutôt qu'être une simple trame narrative ponctuée de choix de dialogues comme le serait un *novel game*, nombreux choix sont situationnels et le jeu n'offre que très peu de marqueurs d'affordances. Cela signifie que de nombreux choix de dialogues et contextuels sont presque impossibles à connaître sans l'accès à un guide. Il s'agit là d'une pratique sensiblement oubliée dans le jeu vidéo d'aujourd'hui (quoique présente dans des jeux pensés pour encourager des discussions entre les membres des communautés) où des secrets étaient cachés dans un jeu afin d'encourager à acheter un guide, s'abonner à une revue spécialisée, ou autre. Le jeu romantique, d'aventure comme de simulation, profite des ambivalences de sa narration, de ses situations et de ses mécaniques afin de créer de la difficulté encourageant la rejouabilité.

À l'inverse, *Dōkyūsei* a eu droit à un *remaster* en 2022, où de nombreux marqueurs d'affordances sont maintenant présents. Ces marqueurs interpellent par exemple lorsqu'il est possible d'interagir avec un PNJ plutôt qu'un autre pour montrer la conséquence possible d'un choix de dialogues, etc. Cela rend l'expérience beaucoup plus facile, en plus d'enlever l'aspect du jeu d'origine qui encourage l'expérimentation, la rejouabilité et les essais-erreurs. Cette nouvelle version transforme *Dōkyūsei* en une expérience beaucoup plus linéaire et, par extension, narrative.

Ces exemples illustrent la porosité entre le jeu d'aventure romantique et le jeu de simulation romantique. Si la difficulté pouvait accompagner la romance afin de renforcer son statut de récompense, cela ne semble plus être actuellement un critère précis.

1.2. Le jeu vidéo romantique comme discours alternatif

1.2.1. L'influence de la culture *otaku*

À partir de ce survol historique, on constate donc que les jeux vidéo romantiques font de la romance et de la sexualité les éléments incontournables d'une expérience vidéoludique d'abord et avant tout hétéronormative puisqu'elle véhicule et s'appuie sur des stéréotypes de genre telles que la femme-trophée. À l'instar des *manga* et des *anime*, les jeux vidéo romantiques japonais s'inscrivent dans la

culture *otaku* précisément reconnue pour sa tendance à objectifier et sexualiser les personnages féminins. Le terme *otaku* désigne initialement des personnes passionnées et dévouées à la pop culture japonaise. Par extension, la culture *otaku* se présente comme une sous-culture fanique japonaise rattachée à l'industrie culturelle japonaise marquée par l'importance de l'animation, des jeux vidéo et surtout du *manga* qui y occupe une place centrale et qui a joué un rôle majeur dans la mondialisation de cette culture. Les racines du *manga* sont anciennes (peinture sur rouleau du XIIe ou gravures sur bois au XVIII). Cependant des chercheur·euse·s ont souligné l'importance de l'occupation par l'armée américaine du Japon en 1945 qui découvre les *comics* et les dessins animés (Azuma et Quentin, 2008). Suivant des logiques d'appropriation et d'adaptation, la jeune génération japonaise d'après-guerre a initié une « japonisation » de cette culture visuelle occidentale américaine. Souvent comparé à Walt Disney et créateur du personnage Astro Boy en 1951, Osamu Tezuka est sans doute la figure la plus célèbre de cette jeune génération (Azuma et Quentin, 2008).

Depuis, les *manga* ont largement influencé la culture *otaku* et inversement. En s'appuyant sur des stratégies de production et de diffusion qualifiées de *media-mix*, la culture *otaku* entretient des frontières poreuses entre les différents médias japonais (tels que la musique, le cinéma, les *anime*, les *manga*, le jeu vidéo, les statuettes, les produits dérivés, etc.) menant à l'établissement d'une esthétique commune (relative aux *manga/anime*) dirigé par un marché tentaculaire (Steinberg, 2012). Ce faisant, au cœur de cette culture circule d'un média à l'autre des archétypes, des figures et des stéréotypes (le harem, les personnages hypersexualisés, la petite fille dit *loli*, etc.) qui cherchent à stimuler les désirs et les fantasmes de consommatrices et consommateurs à la recherche d'expériences émotionnelles fortes et poignantes ; des stéréotypes précisément pointés du doigt pour leur manque de diversité, la perpétuation des stéréotypes de genre et celle de contenus potentiellement pédophiles dans le cas de la *loli* (et du *shota* dans un cas masculin). La forme que prend le rapport aux PNJ comme récompense dans les jeux romantiques japonais s'explique donc notamment par les influences de la culture visuelle *otaku*.

Toutefois, depuis les dernières années, plusieurs études proposent de traiter de la diversité présente au sein de la culture *otaku* (Berndt et al., 2019 ; Ernest dit Alban, 2022 ; Fujimoto et Fraser, 2014 ; Galbraith, 2019 ; Welker, 2022). À cet égard, certain·e·s de ces chercheur·e·s tendent à nuancer la propension de toute la culture *otaku* à perpétuer les stéréotypes de genre en raison de son

rapport aux médias et la sexualité marquée par un rejet de certaines attentes de la société japonaise (Ernest dit Alban, 2022 ; Galbraith, 2019 ; Ting, 2018 ; Welker, 2022). Plus encore, cette conception « masculine » de la culture *otaku* est largement influencée par les travaux issus des pères fondateurs de l'*otakuologie* en Occident, tels que Hiroki Azuma et Saitō Tamaki, qui ont complètement éclipsé la figure de la femme de leurs enquêtes. Ils sont encore aujourd'hui considérés comme les principales références des études *otaku* en raison des traductions d'une partie de leurs travaux en anglais. Dans cette recherche, nous cherchons à nous inscrire dans les travaux qui proposent d'adopter une perspective alternative pour aborder la culture *otaku* japonaise et non japonaise, laquelle a été largement influencée par cette sous-culture globalisante (Valaskivi, 2013). En effet, en raison notamment de son rapport alternatif au corps (par exemple via le *cosplay*), aux expériences émotionnelles et sa sexualité (par exemple via des produits érotiques et romantiques rejetant les attentes matrimoniales de la société japonaise), la culture *otaku* se prête donc très bien à une lecture alternative des stéréotypes de genre (Ernest dit Alban, 2022 ; Saitō et al., 2011). En outre, cette lecture motive un questionnement portant sur le rôle des produits issus de la culture *otaku* dans la représentation de personnages issus de la communauté 2SLGBTQIE+, ainsi que leur potentielle influence dans les jeux vidéo romantique (PNJ, narration et jouabilité).

1.2.2. La perspective *queer* du jeu vidéo romantique

Depuis quelques années, plusieurs jeux vidéo romantiques (japonais et occidentaux) se sont fait remarquer pour leur tendance à vouloir diversifier les représentations de genre en incluant par exemple des PNJ qui reflètent des identités 2SLGBTQIE+, ou encore en parodiant certains rôles genrés et les attentes normatives qui leur sont généralement associées. C'est le cas par exemple du jeu *Dream Daddy* qui propose d'incarner un père célibataire à la recherche de l'amour parmi d'autres pères célibataires. En proposant une narration inclusive, *Dream Daddy* permet en outre de sensibiliser les joueuses et joueurs aux problématiques des stéréotypes de genre en explorant les thèmes de la parentalité chez des personnages homosexuels en contexte monoparental. À cela s'ajoutent beaucoup d'autres exemples jouant sur les limites et les frontières du genre vidéoludique du jeu vidéo romantique lui-même. *Doki Doki Literature Club* (Team Salvato, 2017), déjà évoqué, est un jeu d'horreur reprenant les stéréotypes des *bishōjo game* et des jeux d'aventure romantique afin de traiter du rapport à l'affection comme support à l'horreur et au malaise. *Boyfriend Dungeon* (Kitfox Games, 2021) est un jeu romantique où il est possible de nouer une relation amoureuse avec

ses armes de combat (des sabres blancs qui se transforment en personnages masculins, féminins et non binaires) afin de prendre confiance dans sa sexualité et son rôle dans la société. Citons également le cas des *anti-dating sims* tel que *I Just Want to be Single !!* (Tsundere Studio, s. d.) et *Class of '09* (SBN3, 2021) qui se servent de l'esthétique des jeux vidéo romantiques pour mieux s'en moquer, tout en proposant une critique des attentes hétéronormatives et matrimoniales de la société occidentale. Il est à noter que chacun de ces jeux, non japonais, joue avec les limites des définitions jusqu'ici admises du jeu romantique.

D'autres jeux comme *Hatoful Boyfriend* (Hato Moa, 2011), cette fois-ci japonais, poussent le concept de la parodie dans l'absurde en proposant aux joueuse·eur·s de nouer une relation amoureuse et romantique avec des oiseaux. Ce jeu ne cherche pas nécessairement à proposer une expérience vidéoludique inhabituelle désirant rompre avec les conventions romantiques classiques et standardisées, mais plutôt à remettre en question les attendus même du jeu vidéo romantique présenté plus haut, quitte à proposer quelque chose de nouveau, de différent, voire d'étrange. De fait, ces exemples parviennent à mettre en lumière la nature particulière des jeux vidéo romantiques qui, en mettant la romance et la sexualité au cœur de l'expérience qu'ils proposent, peuvent constituer à la fois de puissants vecteurs de normalisation de l'identité de genre ou servir de support de base à leur remise en cause. En offrant aux joueur·euse·s la possibilité de choisir des personnages non binaires, d'explorer des thèmes relatifs aux problématiques d'identité de genre et de découverte de soi, ou encore le refus d'entrer dans une relation romantique, les jeux vidéo romantiques peuvent jouer un rôle positif dans la popularisation de ces thématiques (Edelman, 2004 ; Galbraith, 2011 ; Giard, 2016 ; Hasegawa, 2017 ; Sousa, 2020).

Le·a chercheur·e Bonnie Ruberg (2019b) a proposé de qualifier de « *queer* », les jeux vidéo qui participent à la remise en cause des représentations stéréotypées relatives à l'identité de genre. Ces jeux ne se contentent pas de représenter des personnages 2SLGBTQIE+, mais proposent des « expériences » *queers* à travers la jouabilité (Ruberg, 2019b, p. 14). Pour Ruberg, il existe entre les règles constitutives d'un jeu vidéo un espace d'appropriation susceptible d'en défier la logique, provoquant ainsi une résistance à partir de laquelle les joueur·euse·s peuvent créer et instaurer des manières alternatives de vivre et d'actualiser leurs expériences ludiques (Ruberg, 2019b). Pour Ruberg, la notion d'espace est polysémique et renvoie à différents niveaux à l'environnement physique, numérique ou encore idéologique au sein duquel il est possible pour les joueur·euse·s de

naviguer, s'exprimer et expérimenter (Ruberg, 2019b). En d'autres mots, en s'appropriant cet espace, même un jeu vidéo qui véhicule des stéréotypes de genre peut être joué dans une perspective alternative, « étrange » ou *queer*, permettant de remettre en question ses attentes normatives. Ruberg parle d'une « perspective *queer* » en mettant de l'emphase sur l'acte de « *queeriser* », ou « *to queer* », un produit culturel, ici vidéoludique (Ruberg, 2019b, p. 62). Pour Ruberg « *queeriser* » est une manière « de perturber, de déplacer ou de changer l'orientation (en quelque sorte) d'un jeu vidéo, ou tout autre produit culturel, de sorte qu'il tende vers une identité ou un désir qui n'est pas hétéronormatif. » (Ruberg, 2019b, p. 62, notre traduction.) Autrement dit, jouer de manière *queer* revient donc à se réapproprier le média vidéoludique en défiant « l'hégémonie du *play*¹⁷ » (Janine *et al.*, 2007 ; Ruberg, 2019b).

1.3. Questions de recherche

Dans le cadre de cette étude, nous nous demandons si les jeux vidéo romantiques peuvent encourager, stimuler et motiver cette perspective *queer* quand bien même ils participent, pour une part non négligeable d'entre eux, à véhiculer des stéréotypes de genre et tendent à objectifier l'image de la femme. Plus précisément, il s'agit de comprendre s'il est possible d'aller aux limites de ces considérations et de percevoir certains jeux vidéo romantiques comme des *AltGame*. Proches de la définition du « *casual game* » proposée par Juul (2010), les *AltGame* appartiennent à une mouvance de jeux vidéo dits *alternatifs*. Ces jeux vidéo, réalisés par de petits studios où par des développeur·euse·s indépendant·e·s, proposent des expériences vidéoludiques qui attirent notamment différentes communautés marginalisées (Chartrand et Thériault, 2018). L'appellation *Altgame* est utilisée par les développeur·euse·s iels-mêmes pour décrire leurs jeux vidéo qui s'opposent aux standards de l'industrie, tant au niveau « artistique », « ludique », « économique » que « politique » (Chartrand et Thériault, 2018, p. 5-6). Inscrit dans la logique du « *cyberqueer* », il s'agit de jeux refusant de se définir en rapport aux normes hétéronormatives et masculines cisgenres (Chartrand et Thériault, 2018).

Pour ces raisons, cette recherche ne s'intéresse pas aux perspectives du public, mais bien à celles des développeur·euse·s de ces jeux en tant que créateur·ice·s et joueur·euse·s. Dans ce projet

¹⁷Il s'agit d'un concept servant à décrire comment l'industrie de la technologie et du jeu vidéo impose une certaine « hégémonie » concernant les formes que doivent et peuvent prendre le jeu vidéo en tant qu'expérience divertissante.

de recherche, nous cherchons à mieux comprendre les motivations et les intentions relatives au développement et processus de création des jeux vidéo romantiques. Nous cherchons également à mesurer l'influence de la culture *otaku* dans un tel processus et comment le jeu romantique en dehors du Japon en est venu à se différencier de son équivalent japonais. Autrement dit, le jeu romantique est ici analysé comme un genre vidéoludique au fort potentiel de discours alternatifs, que ce soit en termes de mécaniques de jeu, d'esthétique ou encore de narration.

La question guidant cette recherche est donc la suivante : *comment les équipes de développement se réapproprient-elles le genre du jeu vidéo romantique afin de véhiculer, perpétuer ou remettre en cause et critiquer les stéréotypes et les identités de genre ?*

L'objectif de la recherche vise donc à identifier le rôle de certains éléments spécifiques au développement et aux jeux vidéo romantiques dans la reproduction ou la remise en cause des stéréotypes de genre. Plus précisément, il s'agira de mettre en perspectives les réalités du développement de jeux vidéo et leurs influences sur les formes que peuvent prendre les jeux vidéo romantiques. Cela servira à démontrer dans quelle mesure les jeux vidéo romantiques peuvent être utilisés comme : 1) des outils de standardisation et de banalisation des stéréotypes et identité de genre, mais aussi 2) comme des outils réflexifs susceptibles d'encourager et motiver des perspectives *queers* et lectures alternatives se prêtant à la négociation et à la renégociation de discours alternatifs concernant le genre.

Pour répondre à cette question et ses objectifs, nous nous concentrerons sur les développeur·euse·s de certains de ces jeux pour mieux comprendre leurs pressions, intentions, discours et références culturelles qui se reflètent dans l'esthétique, les PNJ et la jouabilité. Cette recherche s'intègre dans les études culturelles et communicationnelles en raison de son intérêt porté au pouvoir expressif et interprétatif des équipes de développements dans la conception d'un jeu vidéo en tant qu'objet culturel porteur de sens et de discours.

CHAPITRE II

—

CADRE CONCEPTUEL

« *When love dies, all that remains are the facts.* »

Lady Love Dies (*Paradise Killer*, Kaizen Game Works, 2020)

Dans ce cadre théorique, le concept de la marchandise émotionnelle d'Éva Illouz (2019) sera d'abord exploré. Ce concept va permettre de définir le jeu vidéo romantique comme étant une marchandise d'expérience émotionnelle caractéristique de la culture *otaku*. En outre, s'appuyer sur les analyses d'Illouz pourra aider à mieux comprendre l'importance de l'émotion dans ce genre vidéoludique, du point de vue de son intégration dans l'esthétique, la représentation des PNJ et la jouabilité. Dans un second temps, le modèle codage/décodage de Stuart Hall sera utile pour analyser les modes d'appropriation, de négociation et de refus des représentations, thèmes et valeurs relatives aux relations de pouvoir entre l'industrie vidéoludique et les équipes de développement. Pour approfondir ces rapports de forces, nous nous appuierons également sur le concept de l'orientalisme d'Edward Saïd, d'homonationalisme de Jasbir Puar et de la performativité des genres de Judith Butler afin de mettre en relief le statut alternatif du jeu romantique et sa possible relation avec la culture dominante hégémonique. Enfin, les concepts de rhétorique procédurale et processuelle développés respectivement par Ian Bogost et Maude Bonenfant seront aussi mobilisés pour montrer comment ces différents modes de négociation du sens peuvent se refléter (ou non) dans des mécaniques de jeu qui délivrent un discours et des messages parfois en situation de contradiction avec l'intention des développeur·euse·s.

2.1. Le jeu vidéo comme une marchandise émotionnelle

2.1.1. L'intimité technologique

Lorsqu'il porte essentiellement sur la romance et l'érotisme, le jeu vidéo romantique ancre l'expérience vidéoludique dans le registre de l'intime. À cet égard, il n'est pas surprenant de constater qu'une branche du jeu romantique, le *otome game*, a su trouver une place de premier choix dans le marché des jeux mobiles, en pénétrant dans le quotidien et les habitudes de vie des individus (Ganzon, 2019). À l'image du *Tamagochi* (Bandai, 1996), les PNJ des jeux romantiques deviennent des « animaux de compagnie », ou plutôt des objets intimes permettant de simuler des rapports sociaux qui proposent des expériences émotionnelles où les frontières entre l'humain et la machine se brouillent considérablement (Allison, 2006). Citons par exemple ici le cas du Japonais Sal 9000 qui s'est marié avec l'une des trois héroïnes de *Love Plus* (Konami, 2009) (Bosker, 2014). Ce dernier est précisément conçu comme un jeu de simulation romantique sur la Nintendo DS et ouvre la possibilité au·à la joueur·euse de prendre la main de sa partenaire, de l'interpeller, ou de l'embrasser grâce à l'écran tactile et au microphone de la console.

Anne Allison a proposé de qualifier d'intimité technologique (*techno-intimacy*) l'investissement émotionnel qui résulte des interactions avec l'entité virtuelle et la machine matérielle utilisée pour sa capacité à « s'apaiser » du stress quotidien. Ce type d'expérience vidéoludique relaxante se rapproche d'ailleurs du genre des jeux confortables¹⁸ (*cozy game*) (Allison, 2006 ; Galbraith, 2011 ; Van Zoggel, 2011). Pour Allison (2006), dans ces expériences vidéoludiques il s'agit moins de développer un animisme technologique (*technoanimisme*), où les personnages sont perçus comme habités, tel que le voudrait une lecture stéréotypée de la culture animiste du Japon, que de nouer des relations intimes avec des PNJ qui servent de supports émotionnels et idéologiques.

Le concept de l'intimité technologique est intéressant, car il permet de mettre en relief la dimension émotionnelle qui peut émerger dans certaines expériences vidéoludiques. Ce concept sera par la suite contextualisé dans le système capitaliste, nous amenant à plutôt utiliser celui de la

¹⁸Difficile de traduire avec précision l'expression « *cozy game* ». Relaxant, réconfortant, confortable et douillet constituent des termes qui semblent tous inaptes à incorporer les différents sens de *cozy*. Nous avons déterminé que « confortable » s'appliquait le mieux au contexte de cette recherche afin de souligner le potentiel hégémonique de ce genre vidéoludique.

marchandise émotionnelle proposée par Eva Illouz. Il s'agira alors non plus seulement de parler d'une relation émotionnelle avec des PNJ, mais d'un genre vidéoludique à part entière qui marchandise une expérience émotionnelle, à savoir la romance, en se servant notamment de personnages véhiculant de potentiels stéréotypes de genre.

2.1.2. Le concept d'émodité

Pour mieux comprendre les éléments propres aux jeux vidéo romantiques qui participent à perpétuer les stéréotypes de genre, nous nous appuyerons sur le concept d'émodité, ou *emodity*, proposé par la sociologue Éva Illouz qui analyse les modalités de production, de transformation et de marchandisation de nos sentiments et états émotionnels dans les sociétés capitalistes. Par émodité (contraction de *emotional commodity*), Illouz propose que les émotions :

sont en elles-mêmes de véritables marchandises. Nous ne désignons pas par-là les significations émotionnelles très intimes qui sont attachées aux marchandises après leur achat ni les liens qui s'instaurent avec elles. Nous voulons plutôt dire que les marchandises sont conçues dans l'intention de créer des émotions et des affects – qu'ils soient superficiels ou non, que leur effet soit ou non à court terme – et qu'elles sont consommées en tant que telles. C'est dire que les émotions ne sont pas seulement marketées et marchandisées, mais qu'elles sont aussi façonnées et créées dans un environnement précis, créé par des actes spécifiques de consommation (Illouz, 2019, p. 44).

Autrement dit, la marchandise émotionnelle a des conséquences particulières sur les individus qui perçoivent et expriment leurs émotions qui se conforment aux standards et attentes culturelles du système consumériste. Ce faisant, le concept d'émodité vise à mieux éclairer les différentes dimensions d'un capitalisme affectif qui développent de multiples stratégies pour produire, exploiter et transformer les émotions en tant que marchandise.

Dans ce cadre d'analyse, l'existence des émotions ne doit plus être pensée à partir de la relation dyadique suivant laquelle « le sujet X éprouve quelque chose à l'égard d'une personne ou d'un objet Y » (Illouz, 2019, p. 39), mais plutôt tout au long de « réseaux d'organisations, d'objets, d'images et de discours » (Illouz, 2019, p. 40). Lorsqu'un restaurant propose par exemple une atmosphère romantique, il vise à susciter un état émotionnel qui résulte d'un agencement complexe entre une ambiance (musique romantique, lumière tamisée, chandelles, nourriture luxueuse), un personnel au petit soin, des sentiments amoureux chez les convives, etc. La marchandise

émotionnelle résulte ici de cette atmosphère romantique diffuse qui suscite le désir, et ne peut donc pas seulement être identifiée à un seul des éléments qui la composent (comme la nourriture ou la configuration du restaurant). Cette recherche s'appuie donc sur cette conception que propose Illouz des émotions envisagées comme les « produits de configurations sociotechniques spécifiques, où les idéaux culturels jouent le rôle de médiateur » (Illouz, 2019, p. 41).

Sa typologisation des marchandises émotionnelles sera également pertinente. Celle-ci se divise en trois catégories participant à la formation identitaire du sujet : la marchandise de l'expérience, la marchandise relationnelle et la marchandise du développement personnel. Cette typologisation est particulièrement pertinente pour aborder les jeux vidéo romantiques.

La *marchandise de l'expérience*, ou dite encore atmosphérielle, est un type de marchandise qui vise à produire des « états émotionnels avant même d'avoir lieu, pendant qu'elles ont lieu, et après avoir eu lieu » (Illouz, 2019, p. 46). Illouz explique : « avant parce qu'elles sont sources d'excitation par anticipation; pendant, parce qu'elles offrent de la relaxation, des moments de bonheur, de flirt, une ambiance amicale et séduisante; après parce qu'elles sont source de nostalgie. » (Illouz, 2019, p. 46.) Le tourisme vend par exemple des voyages d'évasion qui plongent les consommateur·ice·s dans un état émotionnel diffus de détente et de relaxation.

La *marchandise relationnelle* vise quant à elle à créer, maintenir et renforcer des liens émotionnels. Par des objets spécifiques (cartes de vœux, gadgets, fleurs, etc.) ou à l'occasion de journées particulières (Saint-Valentin, fête des Mères, etc.), les personnes expriment et objectivent leurs émotions à des fins d'intensification relationnelle.

Enfin, la *marchandise du développement personnel* est une marchandise qui offre la possibilité de s'épanouir individuellement, de gérer ses émotions négatives, de guérir ses blessures psychiques à travers des séances et ateliers de *coaching*, des consultations chez un psychologue, ou encore la lecture d'ouvrages de développement personnel. Ces marchandises, qui rencontrent un succès important dans un contexte d'une société valorisant la performance et le contrôle de soi, cherchent à provoquer un changement émotionnel, soit :

de réduire un état de tension, d'apaiser des sentiments de colère, d'apporter du bien-être, d'aider un couple à retrouver une intimité satisfaisante, de susciter de la confiance en soi, de

faire disparaître des sentiments de nullité et d'impuissance, de faire apparaître des sentiments d'amour-propre (Illouz, 2019, p. 52).

Ici, le jeu vidéo romantique sera considéré sous ces trois aspects. Il s'agira de focaliser notamment l'analyse sur la manière dont les développeur·euse·s se servent des PNJ pour fabriquer une ambiance romantique suscitant le désir, l'amour et l'affection (marchandise atmosphérique) permettant aux joueur·euse·s de vivre une relation émotionnelle (marchandise d'intensification relationnelle) susceptible d'avoir une influence positive sur leur personnalité (marchandise de développement personnel). Pour approfondir ce dernier point, il peut être utile de mobiliser le concept d'authenticité.

2.1.3. L'authenticité

Dans ses travaux, Illouz analyse une injonction paradoxale particulière du capitalisme affectif : la quête d'authenticité. Dans des marchés fortement concurrentiels où les expériences émotionnelles apparaissent comme entièrement façonnées et déterminées en amont par des intérêts commerciaux, la recherche inespérée de l'authenticité (c'est-à-dire de sensations, d'émotions et de qualités jugées sincères, vraies, non simulées) a fini par servir d'argument marketing. Les marchandises émotionnelles doivent se distinguer les unes des autres à partir d'une même promesse contradictoire, soit la garantie d'une expérience atmosphérique, relationnelle ou de développement personnel permettant aux consommateurs de vivre des émotions vraies et authentiques comme conditions d'accès au bonheur et à l'épanouissement individuel.

L'authenticité apparaît à cet égard comme un mot d'ordre, intimant aux individus d'exprimer leur vécu, leur ressenti, leur for intérieur sans crainte de jugement de l'extérieur (Cabanas et Illouz, 2018). Largement influencée par le courant populaire de la psychologie positive, l'authenticité est la marchandise clef du marché du bonheur qui vante le développement de soi et du paraître, poussant l'individu dans une quête infinie de perfectionnement et d'épanouissement personnel, jusqu'à en devenir maladivement obsédée; l'individu devenu « happycondriaque » (Cabanas et Illouz, 2018).

Les jeux vidéo romantiques illustrent avec force cette quête d'authenticité et de recherche de perfectionnement : l'avatar doit être à son meilleur afin de charmer le PNJ désiré. Cette logique de

perfectionnement s'articule à une dynamique de contrôle des émotions, de la personnalité et des compétences des avatars médiatisées par des indicateurs chiffrés que le·a joueur·euse doit consulter en permanence. En mettant l'accent sur l'épanouissement amoureux et affectif de l'avatar, mais aussi sur celui des PNJ (généralement mis de l'avant comme facteur marketing permettant de vendre ces jeux), les jeux vidéo romantiques offrent alors la promesse d'une expérience de développement personnel authentique et singulière.

2.2. Lecture dominante, négociée ou oppositionnelle des jeux vidéo romantiques

Les concepts d'émodité et d'authenticité vont permettre d'analyser différents aspects des jeux vidéo romantiques (PNJ, esthétique, jouabilité) conçus comme des marchandises servant à faire vivre différentes émotions constitutives de relations romantiques largement influencées par des scénarios et une esthétique standardisés par la culture *otaku*. Pour connaître plus spécifiquement l'influence variable de cette culture dans la conception des jeux vidéo romantique, le modèle de codage/décodage de Stuart Hall se révèle être probablement pertinent.

2.2.1. Le modèle codage/décodage

Avec le modèle codage/décodage, Stuart Hall voulait dépasser les études des médias télévisuels des années 1960-1970 qui s'appuyaient sur un schéma « linéaire » (émetteur/message/récepteur) de la communication médiatique pour analyser la production et la réception des messages (Cervulle, 2022). Pour Stuart Hall, les moments de production et de réception des contenus médiatiques sont caractérisés par des opérations de codage et de décodage, soit des processus de formation et de transmission de messages par des producteur·rice·s, puis de leur compréhension et interprétation par des récepteur·rice·s. Un tel modèle de la communication médiatique suppose que la signification n'est jamais fixée d'avance, mais résulte d'une interaction dynamique entre le producteur·rice et le récepteur·rice considérés comme actifs dans le décodage (Hall *et al.*, 1994). Dans la filiation des études marxistes, le modèle de Hall sert donc de base à une analyse critique des moments de la production, de la diffusion et de la réception de la communication médiatique qui reflète à différents niveaux des relations de pouvoir et des intérêts de classe dans les sociétés capitalistes (Cervulle, 2022).

Toutefois, si les médias peuvent être utilisés pour véhiculer des significations dominantes afin de maintenir le statu quo, ils peuvent également motiver et encourager des lectures alternatives, voire antagonistes. Pour saisir cette ambivalence au niveau de l'interprétation des messages de la communication médiatique, Stuart Hall a proposé trois modes de codage/décodage : dominant hégémonique, négocié et oppositionnel. Ces différents modes représentent très précisément la fluidité du discours entre les producteur·rice·s qui encodent le message et les récepteur·rice·s qui le décodent en fonction de leurs expériences et visions du monde basées sur des systèmes de croyances, de normes et de valeurs (Hall *et al.*, 1994).

Le mode *dominant hégémonique* est une situation où le récepteur ou la réceptrice comprend et interprète le message médiatique à partir des mêmes codes utilisés lors de son encodage. Suivant la logique de Hall, cela implique que le·a récepteur·rice accepte entièrement la signification des messages lors d'un processus de décodage conforme aux attentes et aux intentions spécifiques aux producteur·rice·s. Par exemple, pour encourager un mode de décodage hégémonique, un parti politique peut former son message à partir d'idées, représentations et valeurs largement partagées et acceptées dans le champ social parce qu'elles sont conformes à la culture dominante (Hall *et al.*, 1994). Autrement dit, ce mode de décodage s'appuie sur un ensemble de codes qui participent à maintenir et reproduire les relations de pouvoir en vigueur.

Le décodage *négocié* constitue une autre situation où la signification du message est partiellement acceptée, en raison par exemple d'une certaine réticence de la·du récepteur·rice à l'égard du système de références ou de valeurs mobilisé par le·la producteur·rice qui, par ailleurs, peut chercher à déclencher cette réticence (Hall *et al.*, 1994). Cette négociation dans la manière d'interpréter le message peut être volontaire en intégrant intentionnellement des éléments autorisant plusieurs lectures et interprétations.

Pour finir, le mode de décodage *oppositionnel* suppose que le·la récepteur·rice rejette et refuse la signification du message en raison d'une opposition forte à son contenu idéologique, politique ou encore culturel. Comme pour les décodages dominants et négociés, les producteur·rice·s peuvent intentionnellement choisir certaines normes, valeurs ou idées reconnues pour leur faible taux d'adhésion dans le champ social (Hall *et al.*, 1994).

2.2.2. Les quatre structures du modèle

Pour mieux comprendre les éléments qui influencent la formation des messages, Hall propose quatre structures venant influencer la formulation du code, que ce soit dans l'encodage ou le décodage : la structure de sens, le cadre de connaissances, les rapports de production et l'infrastructure technique (Hall *et al.*, 1994). Le *cadre de connaissances* renvoie au système de références culturelles du·de la producteur·rice et du·de la récepteur·rice, tandis que les *rapports de production* relèvent plus spécifiquement des relations socio-économiques qui déterminent la production et la diffusion des messages médiatiques qui circulent dans le champ social par le moyen des technologies et des moyens matériels spécifiques. Ces derniers influencent la structure de sens, pensé par Hall comme un processus d'organisation de signes divers et variés pour produire et transmettre des significations qui seront par la suite décodés et réinterprétés. Le décodage peut mener à la formulation d'une nouvelle structure de sens susceptible d'influencer par la suite le cadre de connaissances, voire les rapports de production et l'infrastructure technique (Hall, 2000).

Dans le cadre de notre recherche, le modèle de codage/décodage de Stuart Hall sera mobilisé pour analyser les modes de décodage dominant, négocié et oppositionnel et comprendre la construction, la transmission et la réception des messages culturels au sein de la culture vidéoludique. Dans le cas de la sous-culture des jeux romantiques, il sera alors question de repérer la relation entre les équipes de développements, la culture *otaku* japonaise, plus précisément, les jeux romantiques japonais et la culture *queer*. Cela positionne ainsi ces équipes non pas seulement en tant que codeuses, mais aussi décodeuses, les mettant dans la position de joueur·euse·s qui prendront par la suite le rôle de producteur·rice dans le développement de leur propre objet vidéoludique. Ainsi, le modèle de Hall servira à repérer les quatre structures précédemment citées afin de noter leurs importances dans le développement et la réalisation d'un imaginaire commun et des manières de le négocier. Il s'agira par exemple d'identifier les éléments constitutifs du *cadre de connaissances* des équipes de développement afin de repérer la nature de l'influence de la culture *otaku* japonaise dans le processus de création et de conception de leurs jeux.

2.3. L'orientalisme appliqué au Japon

Comme on l'a vu, le jeu vidéo romantique a des origines japonaises. Pour nous aider à répondre à notre question de recherche, il commande l'usage d'un concept qui parvient à mettre en lumière les

relations de pouvoir et de domination entre l'Occident et l'Orient du point de vue notamment des logiques d'appropriation culturelle que ces relations présupposent. À noter toutefois, le poids géopolitique incontestable du Japon qui constitue une puissance coloniale. Si bien qu'il est possible de considérer le pays comme faisant lui-même partie de l'Occident, plutôt que l'inverse (Nishihara, 2005). À cet égard, nous mobiliserons le concept d'« orientalisme » développé par Edward Saïd pour étudier les tensions culturelles entre le Japon et l'Occident afin de mettre de l'avant ces différentes subtilités et rapports de forces qui s'opèrent potentiellement dans le jeu romantique.

2.3.1. Définition par Edward Saïd

L'orientalisme est un concept qu'Edward Saïd a développé dans un contexte postcolonial servant à expliquer les rapports de forces entre les différents empires coloniaux européens et euroaméricains et leurs colonies suivant la Deuxième Guerre mondiale (Saïd, 2003). Dans un contexte de globalisation, l'Orient est décrit par l'auteur comme une technologie de savoirs créant un mode de représentation idéologique de l'Orient afin de favoriser et maintenir le pouvoir de l'Occident. Il convient donc de faire ressortir trois éléments que le concept de Saïd sous-entend :

Premièrement, une culture est un construit social présupposant la présence de forces autoritaires menant à une forme d'hégémonie. Sans repérer ces forces, aucune étude culturelle ne peut prétendre être sérieuse. Sans ces forces, une culture ne peut être nommée (Saïd, 2003).

Deuxièmement, cette hégémonie repose sur la circulation et la réception de nombreuses images stéréotypées de l'Orient : imitation de l'Occident, exotisme, mystère, spiritualité, barbarie, tyrannie, ou encore tensions entre des pôles jugés civilisés et non civilisés — comme en témoigne la dualité entre traditions et modernité au Japon. De ces stéréotypes découle la notion du « soi » et de « l'autre », de « l'Occident » et de « l'Orient ». Le « soi » désigne une identité collective fondée sur un consensus supposé de la population. À l'inverse, « l'autre » ne relève pas de cette désignation, de sorte qu'une forme de pouvoir s'impose du « soi » vers « l'autre » afin de le maintenir dans une position subalterne (Saïd, 2003).

Enfin, « l'autre » n'est pas pour autant une fantaisie. Il devient un véritable construit scientifique développé au fil de nombreuses générations par divers champs du savoir. Ce construit

scientifique a motivé un champ de recherche consacré à la culture de l'Orient dont l'objectif était de légitimer le pouvoir colonial exercé par l'Occident. « L'autre » devient donc bien réel pour le soi, mais plus encore, finit par devenir réel pour « l'autre » lui-même, qui devra se définir à partir de la terminologie développée par le groupe au pouvoir (Saïd, 2003).

Ce que Saïd appelle « l'Orient » désigne majoritairement les pays du Moyen-Orient et du nord de l'Afrique (dit MOAN). Il développe ainsi son concept afin de mettre en perspective la désignation des cultures et des pays longeant l'Afrique du Nord jusqu'aux frontières de l'Inde afin de représenter les cultures musulmanes. La théorie de Saïd vise donc à souligner l'existence de tensions et de rapports de pouvoir entre des pays et cultures différentes. La notion de « l'Occident » telle que perçue par les pays ayant été colonisés n'entre ainsi pas dans le cadre théorique défini par Saïd.

2.3.2. Le cas du Japon

Qu'en est-il lorsque le concept développé par Saïd est mobilisé pour analyser une puissance elle-même coloniale, mais ayant aussi été influencé par l'Occident ? Le Japon offre ici un cas de figure intéressant permettant de tester les limites du concept de Saïd. Il oblige à remettre en perspective la possibilité à ce que « l'autre » puisse lui-même réutiliser cette technologie de « l'Orient » pour asseoir son propre pouvoir.

Le « Japon » est une nation aux multiples identités culturelles qui a dû en partie s'unifier afin de se protéger du colonialisme lors du 19e siècle (Nishihara, 2005). La construction d'une identité nationale, ou culturelle, se fait nécessairement en rapport à « l'autre ». Un groupe pourra se définir à partir des frontières qu'il utilise pour se différencier d'autres groupes, et non depuis ce qui le compose (Iwabuchi, 1994). Dans cet ordre d'idée, le Japon a gagné à renforcer son identité « japonaise » afin d'être reconnu par l'Occident. Il s'agit là, en quelque sorte, d'un « auto-orientalisme » ou « *self-orientalism* » (Iwabuchi, 1994). L'« auto-orientalisme » représente ainsi une nation qui transforme elle-même sa propre identité en des stéréotypes afin de résister à ceux imposés par l'Occident. En d'autres mots :

L'auto-orientalisme occulte le fait que le particularisme japonais est en réalité hégémonique au sein même du Japon. « L'Occident » est nécessaire à « l'invention de la tradition »

japonaise, à la suppression des voix hétérogènes au Japon et à la création d'une nation moderne dont le peuple est fidèle au « Japon ». L'auto-orientalisme est une stratégie d'inclusion par l'exclusion et d'exclusion par l'inclusion. Ces deux stratégies sont indissociables et ne fonctionnent efficacement que lorsqu'elles sont combinées (Iwabuchi, 1994, notre traduction).

Paradoxalement, se définir ainsi à partir de l'Occident accentue malgré tout le pouvoir symbolique de l'Occident, le maintenant comme un point de repère forçant l'Orient à se définir et ainsi, maintenant en place l'orientalisme présent (Iwabuchi, 1994 ; Kobayashi *et al.*, 2019 ; Miller, 1982 ; Nishihara, 2005). Ainsi, malgré ses efforts, le Japon ne peut réellement parvenir à se définir sans aussi reprendre une partie de l'identité que l'Occident lui impose en tant que pays « d'Orient ».

Le cas japonais permet ainsi de mettre en avant la complexité de l'orientalisme, comme un cas où le mythe de l'Occident finit par dominer les autres nations alors touchées par le colonialisme. L'internalisation de « l'Orient » peut cependant aussi mener à un discours démonisant « l'Occident » afin de servir certaines ambitions expansionnistes et hégémoniques de certaines de ces nations elles-mêmes, devenant alors colonisatrice à l'interne, voire, à l'externe (les tentatives de colonisation de la Corée et de la Chine par le Japon, les tensions entre le Japon et la Russie concernant les îles du Nord permettant d'exploiter les cultures *ainu*, etc.).

Le shintoïsme est un exemple de cette unification, englobant sous une même appellation différentes pratiques religieuses antérieures au bouddhisme, sans en partager les origines. Ce syncrétisme participe à de nombreux stéréotypes contradictoires associés au Japon : une société à la fois moderne et traditionnelle; technologique et spirituelle; étrange, mais codifiée; zen, mais au haut taux de suicide; accueillante, mais xénophobe; à l'industrie pornographique importante, mais au taux de natalité baissant; etc. L'orientalisme entourant le Japon se divise ainsi en trois catégories représentant bien ces stéréotypes : l'orientalisme traditionnel (*traditional orientalism*), l'orientalisme technologique (*techno-orientalism*) et l'orientalisme étrange (*wacky orientalism*) (Wagenaar, 2016).

L'orientalisme étrange nous intéresse particulièrement en raison de son rapport avec la culture de « l'étrange » inséparable de l'image du Japon et, par extension, du jeu romantique. Comme démontré jusqu'ici, le jeu romantique est potentiellement vu comme un cas vidéoludique

étrange et déviant, dénotant de nombreux discours stéréotypés sur le Japon concernant son sexisme (la soumission de la femme), ses déviances sexuelles, l'isolation des hommes, etc. (Qian, 2021). Il s'agit d'un genre vidéoludique englobant avec aisance chacun de ces stéréotypes, sans que ces jeux soient plutôt analysés selon leur accueil au Japon. En découle un rapprochement avec les jeux romantiques populaires sur la plateforme *Steam* (Valve inc.), proposant généralement une vision parodique et étrange de la romance. Cette tendance observée nous amène à nous questionner sur la possible présence d'une forme d'orientalisme, ou d'orientalisme étrange, dans l'interprétation du jeu romantique japonais en dehors du pays.

2.3.3. *Soft power* et la culture *otaku*

Ce qui nous amène à souligner le *soft power* que le Japon serait parvenu à mettre en place par sa culture populaire médiatisée à travers le monde, ce que d'aucuns proposent de qualifier de *Cool Japan*. Le *Cool Japan* est une forme de *soft power* s'appliquant à la fois à l'international par sa valorisation d'un Japon moderne à partir de ses influences culturelles sur l'imaginaire social (Valaskivi, 2013), à l'Asie de l'Est après l'occupation de nombreux pays asiatiques par le Japon, intégrant un contexte postcolonial (Welker, 2022) et au Japon lui-même par sa réappropriation de nombreuses sous-cultures du pays, dont celle *otaku* (Galbraith, 2019).

En ce qui concerne plus spécifiquement la culture *otaku*, le *Cool Japan* a inspiré la formulation d'une imagerie du « *cool otaku* » (Galbraith, 2019). Cette formule dépossède en quelque sorte la sous-culture *otaku* de sa propre imagerie et dimension contre-culturelle afin de l'intégrer à l'hégémonie culturelle du Japon, en partie pour des raisons lucratives à l'égard au pouvoir de son industrie du divertissement. Le *Cool Japan* peut être un exemple de « *self-orientalism* » japonais en raison du contrôle hégémonique qui peut être observable au sein du Japon (en réencadrant des groupes marginaux perçus comme déviants ou indésirables), mais aussi en raison de l'image internationale qui en découle. Quitte à ne pouvoir dépasser ce rapport de force avec l'Occident où ce dernier consomme « l'autre », cela permet tout de même au pays d'intégrer un imaginaire populaire international et ainsi de répondre à certains besoins économiques propres à l'industrie du divertissement (Galbraith, 2019 ; Kobayashi *et al.*, 2019).

Ainsi, dans le cas du jeu vidéo romantique, ces différentes tensions internationales et nationales serviront à contextualiser les possibles inspirations japonaises sur ces jeux. D'un côté, il

s'agira d'examiner dans quelle mesure ce *soft power* japonais se manifeste dans la conception ou l'esthétique des jeux vidéo romantiques produits en Occident. De l'autre, il s'agit de comprendre comment l'Occident positionne sa vision des jeux romantiques par rapport au Japon. Est-ce que par exemple, il y a une tendance à considérer le jeu vidéo romantique occidental comme supérieur à celui japonais ? Ou encore, y a-t-il des discours positionnant le Japon comme supérieur à l'Occident dans sa manière de faire ?

2.4. L'homonationalisme et la performativité du genre

Le cas du *Cool Japan* nécessite aussi de mettre en perspectives cette imagerie *queer* perçue dans les jeux romantiques. D'où celle-ci provient-elle ? Entre-t-elle en dialogue avec le Japon où il ne s'agit que d'un cas isolé à l'Occident ? Plus encore, est-ce que ces jeux servent les discours marginaux ou plutôt tendent à faire partie d'un discours hégémonique ? Le modèle de Hall implique que l'émetteur·rice reconfigure son code hégémonique depuis une appropriation de la structure de sens du·de la récepteur·rice. Cela mène à mettre en lumière l'idéologie présentée et critiquée par Jasbir K. Puar : « l'homonationalisme » (Puar, 2017).

2.4.1. L'homonationalisme

L'homonationalisme réfère à un nationalisme homonormatif qui sert à promouvoir l'idée d'une nationalité « exceptionnelle » et supérieure aux autres par sa reconnaissance supposée des identités de genres et ses sexualités diverses. La nationalité sous-entendue est généralement occidentale et plus précisément états-unienne (Puar, 2017). Puar développe ce concept afin de mettre en perspective comment les États-Unis se réapproprient les diverses identités 2SLGBTQIE+ afin de mettre en valeur « l'exceptionnalité » de son système néolibéral tout en justifiant des discours xénophobes envers d'autres sociétés, en particulier musulmanes. En ce sens, l'homonationalisme instrumentalise les mouvements *queers* en les convertissant en outils politiques permettant d'occulter les différents enjeux liés à l'homophobie, la transphobie et le sexisme sur le sol occidental tout en critiquant ces mêmes phénomènes dans d'autres cultures (Puar, 2017). L'homonationalisme se présente donc comme une manière de promouvoir des identités de genres et une diversité de relations sexuelles au détriment d'autres, afin de maintenir la logique de son système néolibéral.

Ce phénomène s'inscrit par ailleurs dans une critique plus large que Judith Butler avait émise à l'encontre de certaines applications du féminisme occidental. En effet, certaines approches féministes peuvent déposséder les cultures non occidentales de leurs propres mouvements d'émancipation, contribuant (de manière volontaire ou non) ainsi à des formes de xénophobie (Butler, 2006). L'homonationalisme sert donc ici à mettre en perspective comment les mouvements *queers* peuvent être instrumentalisés à des fins nationalistes, mais aussi comment peut se retrouver au sein de ces mouvements des logiques xénophobes et racistes en raison de leur refus à accepter ou reconnaître la diversité des formes de *queerness* dans les cultures non occidentales. D'un autre côté, l'homonationalisme ne se diffuse pas seulement à travers un agenda politique, mais aussi indirectement par un manque de connaissances critiques. La nationalisation, et par conséquent l'homogénéisation, de certaines identités 2SLGBTQIE+ implique une forme de réification de ces dernières à travers les médias, transformant ces identités en marchandise. Ce qui nous ramène au modèle codage/décodage de Stuart Hall.

2.4.2. Performativité du genre et PNJ

Cela nous amène à interroger la représentation des PNJ dans les jeux vidéo romantiques, en particulier ceux identifiables comme *queers*, afin de déterminer s'ils véhiculent certaines formes d'homonationalisme. C'est à travers le concept de performativité du genre de Judith Butler que nous pourrions mener cette analyse.

La performativité du genre est un concept permettant de concevoir le genre comme une série d'actions, d'interpellations et de rituels répétés qui donnent l'illusion d'une identité stable (Butler, 2006). Le genre devient donc une « essence » encadrée par la culture qui se manifeste en raison des attentes extérieures, au point d'en influencer ses propres attentes internes qui influencent le rapport à soi et au corps (Butler, 2006). Autrement dit, le genre est construit par une série de codes comportementaux et discursifs générant des stéréotypes, ou encore des archétypes, qui conditionnent la manière dont les sujets doivent se présenter pour être légitimes.

Le concept de Butler a reçu avec le temps plusieurs critiques, en partie en raison de sa tendance à percevoir le genre comme un construit social sans porter attention à la matérialité corporelle de sa sexualité dans sa manière d'influencer cette performativité (Butler, 2006 ; Gérardin-Laverge, 2022). Afin de rétablir cet écart, Gérardin-Laverge propose d'interpréter le

concept de Butler depuis la perspective de Wittgenstein sur le langage et sa manière de produire le réel. Ainsi, la performativité du genre n'est pas isolée de la réalité corporelle, mais devient plutôt une manière de l'encadrer et de lui donner sens (Gérardin-Laverge, 2022). En effet, dans cette perspective, le langage ne définit pas nécessairement l'existence d'une chose en la nommant, mais plutôt par sa manière d'interagir avec.

Ainsi, appliqué à la réalité du jeu romantique, le concept de la performativité du genre permet de conceptualiser comment les personnages non joueurs sont genrés par leur manière d'entrer en relation avec l'avatar, mais aussi en fonction de leur mode d'inscription dans une esthétique et narration vidéoludique. Cette approche n'a pas nécessairement pour but de comparer la manière dont les jeux vidéo romantiques représentent la performativité genrée des différents PNJ ni à analyser leur capacité à dépasser la dualité des genres. Il s'agit plutôt d'analyser comment les PNJ sont amenés à incarner des archétypes genrés particuliers afin de pouvoir « être » des personnages caractéristiques des jeux romantiques. Dès lors, comment est-ce que les différents PNJ véhiculent les discours portés par l'équipe de développement autour de leur jeu ? Un PNJ peut-il réellement être qualifié de « *queer* » sur la seule base de caractéristiques discursives et esthétiques, ou cela doit-il également se manifester à travers les mécaniques de jeu elles-mêmes ?

En réalité, ces interrogations débordent la question de la représentation des PNJ eux-mêmes et s'appliquent peut-être à la performativité du jeu en tant que médium. Ces réflexions rejoignent alors la définition du jeu vidéo *queer* telle que proposée par Bonnie Ruberg, mais aussi la question du genre vidéoludique comme cadre normatif. Avec ces différentes notions, le cadre théorique que nous proposons vise à repérer si la présence d'un discours *queer* dans un jeu vidéo sert avant tout des finalités marketing ou idéologiques.

2.5. La rhétorique des jeux vidéo romantiques

Jusqu'ici, il s'agissait d'élaborer un cadre conceptuel permettant d'aborder le jeu vidéo romantique en tant que marchandise émotionnelle et objet culturel expressif en relation avec la culture hégémonique. Afin de compléter ce panorama, il serait pertinent de s'attarder à des concepts plus spécifiques à l'étude des jeux vidéo afin de mieux cerner les mécaniques au cœur de l'expérience vidéoludique des jeux vidéo romantiques, soit celui de la rhétorique procédurale et son articulation avec la rhétorique processuelle.

2.5.1. La rhétorique procédurale

La rhétorique procédurale est un concept proposé par Ian Bogost pour comprendre et décrire comment les jeux vidéo peuvent communiquer et transmettre des idées, des valeurs et des représentations du monde aux joueur·euse·s à partir de leurs mécanismes, règles et autres éléments interactifs (Bogost, 2007). En interagissant avec un système vidéoludique, le joueur doit entreprendre certaines actions dont les conséquences sont variables (victoires ou défaites, récompenses ou punitions, dilemmes moraux, etc.). En choisissant les règles et les mécaniques de jeu, les actions à réaliser et les systèmes de gratification, les concepteur·rice·s peuvent exprimer (intentionnellement ou non) certaines idées et représentations du monde. Autrement dit, la rhétorique procédurale s'appuie sur un « faire faire » qui a une influence sur les comportements des joueurs et des joueuses (Bonenfant et Couturier, 2023 ; Bonenfant et Philippette, 2018). En s'appuyant sur le terme « procédure » qui désigne l'ensemble d'opérations en vue d'accomplir une tâche, Bogost qualifie de « procédural » l'ensemble des règles exécutées par un programme (Bogost, 2007).

Les procédures présentent deux particularités : elles sont contraignantes et répétitives. Contraignantes parce qu'elles déterminent et limitent les possibilités d'actions. Toutefois, face à ces contraintes et limitations, les joueuses et joueurs disposent d'une marge de négociation et d'appropriation essentielle dans la conduite ludique (Ruberg, 2019a). Pour paraphraser Judith Butler qui réfléchit aux contraintes langagières, les procédures agissent à titre de « contraintes capacitantes » (Butler, 2018). En deuxième lieu, la particularité d'un système procédural repose sur sa répétition : du côté des joueur·euse·s, elle implique la répétition d'actions, alors que du côté de la programmation, il s'agit d'une répétition de codes informatiques. Les programmes et moteurs de jeu (par ex. : *Unity* ou *Unreal Engine*) impliquent techniquement d'un jeu à l'autre une répétition des mêmes routines (rendu des objets, détection de la collision, etc.) qui influencent leurs « représentations procédurales » et, potentiellement, leur pouvoir expressif. Autrement dit, les moteurs de jeux constituent des boîtes à outils susceptibles d'entraîner une standardisation et uniformisation de certaines procédures et routines vidéoludiques, lesquelles sont considérées par Bogost comme des « unités d'opération » chargées de sens pour les joueurs. Dans cette recherche, ce dernier aspect sera particulièrement pertinent.

2.5.2. Vers la rhétorique processuelle : le cas du *nice guy syndrome*

Dans les jeux romantiques d'aventure, les choix de dialogues constituent probablement la mécanique centrale, contraignante et répétitive, la plus conventionnelle dans l'expérience du jeu. Suivant la rhétorique procédurale, quelles sont les valeurs, thèmes et significations qui s'expriment à partir d'une telle mécanique ? Nicholas Ware a proposé de voir dans cette mécanique une illustration du « *nice guy syndrome* » (Ware, 2015). Selon Ware, il s'agit d'une tendance à vouloir constamment plaire à une personne dans l'espoir d'atteindre une possible récompense, soit une relation intime et sexuelle. Pour ces raisons précises, le jeu romantique, bien que précédemment décrit comme incitant des réflexions *queers* en termes de mécaniques par sa proposition alternative face à l'industrie, incite un comportement ayant tendance à objectifier la femme comme un trophée à acquérir (Ware, 2015). Les choix de dialogues laissent pourtant sous-entendre une certaine liberté narrative. Mais, par-delà les nombreuses options, un seul et même objectif répétitif et contraignant est imposé aux joueur·euse·s : acquérir le PNJ comme trophée. Que ce soit dans un jeu romantique objectifiant ou non ses PNJ, cette mécanique suscite une expérience émotionnelle qui valide les comportements et attitudes relatifs au *nice guy syndrome*. La contrainte de cette mécanique de jeu limite en outre son potentiel rhétorique dont les interactions s'appuient sur les standards relatifs à la culture *otaku*. Pour ces raisons, le concept de rhétorique procédurale permet d'étudier comment, ou non, un jeu romantique parvient à proposer des choix de dialogues sans pour autant tomber dans ce *nice guy syndrome* où la récompense (intime ou érotique) de l'expérience émotionnelle motive un choix de dialogues stéréotypés.

Pour compléter le concept de rhétorique procédurale, la chercheuse Maude Bonenfant a proposé celui de rhétorique processuelle, particulièrement utile dans cette recherche. Il s'agit d'une continuité de la rhétorique procédurale où, par le processus de répétition et de contrainte, le message véhiculé par les règles et mécaniques de jeu en vient à déterminer des valeurs et des représentations auxquelles adhèrent les joueur·euse·s. Plutôt qu'un « faire faire », il s'agit bien plus d'un « faire être » (Bonenfant et Couturier, 2023 ; Bonenfant et Philippette, 2018). Autrement dit, il ne s'agit plus seulement de « jouer », mais « d'adhérer » au message véhiculé dans un jeu interprété. C'est à ce niveau donc que le jeu vidéo, de par ses mécaniques, gagne le potentiel d'influencer le cadre de connaissances de son public, voire de ses développeur·euse·s.

Comme mentionné dans la problématique, il ne s'agira pas seulement d'analyser comment le « faire faire » et le « faire être » des jeux vidéo romantiques contribuent à propager et renforcer des stéréotypes de genre, mais permettent également d'en faire la critique pour permettre aux joueuse·eur·s de prendre conscience de leurs propres habitudes interprétatives. Par exemple, le jeu *Ar Nosurge* (Gust, 2014) permet de sensibiliser les joueur·euse·s aux problèmes du *nice guy syndrome*. La·e joueuse·eur est confronté·e à divers choix de réponses auxquels il est impossible de répondre correctement sans échouer. Une fois les bonnes réponses sélectionnées (par le retour à la sauvegarde précédente), le PNJ se permet de critiquer l'avatar, « conscient » de n'avoir été rien de plus qu'un but ludique à passer afin de faire évoluer la trame narrative et la relation émotionnelle. Lors de cette séquence, le·a joueur·euse réalise avoir été piégé par une mécanique le·a forçant à objectifier le PNJ comme trophée à obtenir pour accéder à la suite du jeu.

Dans cette recherche, l'analyse des discours, valeurs et thèmes des jeux vidéo romantiques tiendra compte de la double dimension procédurale/processuelle. La première permet de décrire le « faire faire » des mécaniques de jeu alors que la deuxième met en évidence le « faire être » qui renvoie plus spécifiquement aux modalités d'adhésion à des valeurs, discours et représentations véhiculés dans certaines séquences vidéoludiques.

Il s'agit d'une continuité de la rhétorique procédurale où, par le processus de la répétition, le message véhiculé parvient à se défaire de son contexte ludique afin d'entrer dans l'ordre de l'idéologie et être internalisé par le public. Il s'agit d'un « faire être » (Bonenfant, 2016). En ce sens, l'aspect ludique d'un jeu se perd dans la rhétorique processuelle comme il n'est pas ici non plus question de « jouer », mais « d'adhérer » au message interprété. C'est à ce niveau donc que le jeu vidéo, grâce à ses mécaniques, peut être amené à influencer l'idéologie de son public, voir de ses développeur·euse·s. Utiliser ce concept dans le cadre de notre étude permettra d'évaluer comment le jeu romantique parvient à former un dialogue entre l'équipe de développement et son public et si ces représentations parviennent effectivement à produire une lecture *queer*.

CHAPITRE III

—

MÉTHODOLOGIE

« *Romance has been dead at least five hundred years.* »

Mandy (*Boyfriend Dungeon*, Kitfox Games, 2021)

3.1. Approche qualitative inductive de type exploratoire

Cette recherche porte attention à l'expérience de développement des jeux vidéo romantiques pour mieux comprendre leur manière de véhiculer, perpétuer ou encore critiquer les stéréotypes et les identités de genre. Comme il s'agit d'un sujet encore peu étudié, nous avons choisi une approche qualitative inductive et exploratoire (Blais et Martineau, 2006). Comme il a été question de thématiques relatives à l'identité de genre, aux influences de la culture japonaise et aux émotions en contexte vidéoludique, cette recherche se veut ouverte et inductive en fonction des données récoltées auprès des participant·e·s.

Dans le cadre de notre recherche, nous avons mobilisé une approche qualitative inductive de type exploratoire qui nous a permis de mieux saisir les diverses dimensions créatives et intentionnelles qui sous-tendent la représentation des genres au sein de certains jeux vidéo romantiques. À partir de notre approche qualitative, nous avons tenté de dégager le sens construit par des développeur·euse·s en mettant en évidence leurs motivations, influences culturelles, cadre de connaissances et préjugés éventuels qui ont façonné la conception de leurs PNJ et de l'expérience ludique les soutenant. Le choix d'utiliser une méthode exploratoire a permis de développer des connaissances dans un domaine encore peu étudié (Blais et Martineau, 2006).

3.2. Méthode de recherche

3.2.1. Entretiens semi-dirigés

La collecte de données s'est faite à partir d'entretiens semi-dirigés chez des équipes de développements de jeux vidéo romantiques. Le choix de l'entretien semi-dirigé a permis de mieux comprendre le sens que les développeur·euse·s accordent aux stéréotypes de genre dans les jeux vidéo romantiques. L'entretien consiste en une :

[...] interaction verbale entre des personnes qui s'engagent volontairement dans pareille relation afin de partager un savoir d'expertise, et ce, pour mieux dégager conjointement une compréhension d'un phénomène d'intérêt pour les personnes en présence (Savoie-Zajc, 2004, p. 295).

L'entretien semi-dirigé propose la mise en place d'une conversation à l'aide de questions ouvertes favorisant le dialogue avec la personne interviewée, bien que le·a chercheur·euse demeure passif·ve en raison de son rôle d'interlocuteur·rice (Savoie-Zajc, 2004). Une telle approche favorise la vision inductive et exploratoire de la recherche. Elle permet de facilement rebondir sur les différents thèmes et sujets abordés par l'interviewé·e au fil des questions. Elle positionne aussi la personne comme actrice de la recherche, lui donnant l'espace d'aborder et de développer les sujets à sa manière, dans la complexité désirée et avec un certain degré d'improvisation. Cette force expressive que permet l'entretien semi-dirigé a été centrale pour cette recherche, en raison de l'attente portée à la perspective et la sensibilité des équipes de développement (Savoie-Zajc, 2004). Ajoutons ici que les questions et la méthode utilisées demeurent préétablies par le·a chercheur·euse, de sorte que l'entretien semi-dirigé ne peut imiter une réelle conversation. Cette direction limite quelque peu la liberté de la personne interviewée à choisir le sujet de son choix afin de faciliter l'analyse future des résultats (Savoie-Zajc, 2004).

3.2.2. Critères de sélection des participant·e·s

Nous avons préféré viser l'équipe de développement au sens large plutôt que des individus en particulier ou encore des rôles bien définis dans le développement en raison d'une difficulté à trouver des participant·e·s. Nous avons d'abord pensé au personnel responsable des communications, du designer en chef, du designer narratif, du concepteur des niveaux ou encore du

designer sonore. Tous les statuts en lien avec le développement d'un jeu avaient été considérés comme valides et pertinents pour le bien de la recherche. En outre, puisque les jeux visés sont principalement indépendants, voire amateurs, ils mobilisent généralement une petite équipe de développement, voire une seule personne, de sorte qu'il était attendu que la vision du jeu et de son développement soit bien mieux partagée à travers ses membres que dans une production de type triple A.

3.2.3. Recrutement des développeur·euse·s

En raison de la difficulté d'accès des équipes de développement, nous pensions initialement interviewer au minimum cinq développeur·euse·s afin de pouvoir commencer notre analyse de résultats. Idéalement, ce chiffre pouvait monter à sept ou huit. Toutefois, la spécificité du genre a constitué un obstacle au recrutement des participant·e·s, si bien que seules quatre personnes ont finalement été recrutées. Le recrutement s'est fait à l'aide de *LinkedIn* et des adresses courriel de studios. À cela s'ajoute un réseau de contacts sans lequel cette recherche aurait été impossible. Il est pertinent de préciser qu'entrer en relation avec le milieu vidéoludique a été particulièrement difficile, notamment en raison de l'accès restreint aux coordonnées des développeurs et développeuses, telles que leurs adresses courriel. Une plateforme comme *LinkedIn* limite ces accès derrière un abonnement particulièrement coûteux, tandis que d'autres (comme *X* ou *Bluesky*) permettent de bloquer les messages privés provenant d'inconnu·e·s. Généralement, il est bien plus facile d'entrer en contact avec les éditeurs¹⁹ qu'avec les studios eux-mêmes. En outre, lorsqu'il s'agit de jeux datant de plusieurs années, il est fréquent que les liens entre les éditeurs et les studios ne soient plus à jour.

Enfin, seuls des studios canadiens ont répondu à l'appel. Seul·e un·e participant·e a répondu au recrutement par un courriel directement envoyé à son studio. Certaines personnes ont préféré refuser de participer à cette recherche de peur d'être mises mal à l'aise selon les questions. Bien que l'étude ait finalement porté uniquement sur des studios canadiens, il a été nécessaire d'élargir la définition du jeu romantique afin d'englober le genre dans son ensemble, au-delà de la seule

¹⁹À noter que le terme « éditeur » n'est pas transcrit de manière inclusive lorsqu'il représente un théorique studio vidéoludique, plutôt qu'un ou une individu·e.

simulation. Cette approche inclut ainsi les jeux d'aventures ainsi que ceux d'autres genres intégrant des mécaniques relationnelles.

Il doit être noté que le genre des participant·e·s, ou l'appartenance aux mouvements 2SLGBTQIE+, n'a pas été demandée lors des entretiens en raison des possibles biais qui auraient pu en résulter. Par exemple, cela aurait pu forcer le ou la participant·e à se définir et prendre position. De plus, l'entretien portait en partie sur les représentations *queers* dans les jeux romantiques. Alors, une non-appartenance à ces mouvements aurait possiblement pu discréditer le sentiment de validité des propos du ou de la participant·e. L'entretien a ainsi plutôt mené naturellement à ce que ces personnes se définissent de leur plein gré selon leurs propos.

Afin de respecter l'anonymat de chaque personne, non seulement leur nom est ici fictif, mais les compagnies pour lesquelles iels ont travaillées, ou travaillent présentement, tout comme les jeux vidéo auxquels iels ont participé au développement, ont été censurés. Leurs positions au sein de ces compagnies et l'importance de leur rôle créatif lors du développement des jeux romantiques, eux, ne l'ont pas été.

Pour faire un clin d'œil au genre vidéoludique considéré dans cette étude, chaque participant·e a pris le nom d'un personnage d'un jeu de simulation romantique japonais possédant un thème musical apprécié.

3.3. Présentation du corpus

Le corpus se compose de verbatims conçus à partir des entretiens. Pour ce faire, nous avons constitué un guide d'entretien (voir annexe 6) fondé sur notre cadre conceptuel précédemment établi (Savoie-Zajc, 2004). La présentation des résultats reprend en partie l'ordre de ce guide. L'ordre prescrit par la grille a rarement été parfaitement respecté afin de favoriser la discussion avec les participant·e·s, de sorte que plusieurs des questions ont été posées dans un ordre différent à celle-ci. En général, les entretiens ont duré entre une et deux heures. Les cas les plus courts possèdent de nombreuses questions qui ont dû être ignorées afin de respecter la limite de temps des participant·e·s.

Ainsi, nous avons commencé par des questions générales afin d'établir un profil des personnes interrogées, dans le but de mieux comprendre leur position en tant que développeur·euse indépendant·e dans l'industrie du jeu vidéo et de repérer d'éventuels discours alternatifs. Nous avons ensuite abordé la question des jeux vidéo japonais afin de mieux comprendre la relation qu'avaient les participant·e·s avec le Japon, la culture *otaku* et le jeu vidéo romantique japonais, ce qui nous a permis de mieux identifier leurs influences et de noter, ou non, la présence de discours orientalistes. Aborder le cas du Japon a aussi été une manière de mettre en lumière d'autres formes de discours alternatifs. Des questions concernant le rapport des participant·e·s avec les divers mouvements 2SLGBTQIE+ ont par la suite servi à établir un lien entre les influences japonaises et leur processus de création vidéoludique. Les questions suivantes ont alors porté sur les jeux des participant·e·s, leur processus créatif en plus de leurs contraintes, afin de repérer la présence consciente ou inconsciente d'éléments *queer* ou d'inspirations japonaises dans leurs productions. Cette section a servi à établir des liens entre les inspirations et discours des participant·e·s et la rhétorique procédurale et processuelle, notamment en ce qui concerne la représentation des identités à travers les PNJ. Enfin, les entretiens se sont conclus sur le thème de la marchandise émotionnelle, à travers des questions visant à comprendre l'expérience émotionnelle que les participant·e·s voulaient transmettre dans leurs jeux, mais aussi l'importance qu'ils portaient au besoin de créer une expérience et un jeu vidéo authentique.

Les entretiens, avec la présence ou non de la caméra, ont eu lieu à l'aide des plateformes *Discord*, *Teams* et *Zoom* (déterminé par les participant·e·s). Ils ont été enregistrés à l'aide du programme *OBS*, tant au niveau visuel et sonore. Chaque participant·e a reçu au préalable une copie du modèle de l'entretien en guise de transparence et a été avisé des buts de la recherche. Au fil de la recherche, les verbatims et les enregistrements ont été conservés au sein d'un ordinateur et d'un disque dur externe cryptés. Ces sources ont aussi été détruites après la remise du mémoire.

3.4. Analyse du contenu

Obsidian a été l'outil utilisé afin de classer et analyser les résultats. Il s'agit d'un éditeur de texte à licence libre de type *markdown* permettant la classification des entrées en les interconnectant à différents niveaux à la manière d'un wiki. La subtilité étant qu'une fiche montre à la fois celles

auxquelles elle fait référence et celles qui la portent en tant que référence, de sorte que les liens se font de manière entrante et sortante. Afin de faciliter cette méthode, *Obsidian* permet de rechercher ses données depuis des étiquettes (*tags*) et un système de liens proche d'une structure de nœuds. L'application peut par la suite produire une visualisation de type *neuronal* des données afin de représenter visuellement les relations entre les différentes entrées et étiquettes établies. Par ailleurs, le programme possède un système de *plugins* pouvant être utilisé afin de complexifier le traitement de données qualitatives. Ainsi, *Obsidian* a été utilisé afin de retranscrire les entretiens. Les étiquettes ont servi à relever chaque atome d'information pertinente qui a été par la suite relié à d'autres à l'aide de liens internes afin de faire ressortir les points communs et différences.

Par la suite, une grille (voir annexe 1-2) reprenant le modèle de Hall a été mise en place afin de permettre de positionner les propos des participant·e·s dans les différents niveaux de lecture (hégémonique, négocié, opposé).

3.5. Limites de recherche

3.5.1. Considération éthique

Comme il s'agit d'une étude qui requiert la participation de sujets humains, en plus de porter sur la question d'identités alternatives, cette recherche a dû prendre en compte des considérations éthiques dans la récolte des données. Pour ces raisons, il a été nécessaire de compléter la certification éthique du Groupe en éthique de la recherche (GER) en 2024. Un certificat a été obtenu comme preuve de l'accomplissement de la formation en éthique de la recherche avec des humains (EPTC 2 : FER). Ce certificat s'intègre dans une demande de certification éthique auprès du Comité d'éthique de la recherche pour des projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPÉ) de l'UQAM. La grille d'entretien semi-dirigé a aussi été validée par le CERPÉ.

Précédant les entretiens, un formulaire de consentement à la recherche a été envoyé à chaque participant·e. Celui-ci se devait d'être lu et signé. Dans ce formulaire, les objectifs de la recherche ont été expliqués, tout comme la méthodologie de collecte de données ainsi que leur conservation et disposition. Les éléments relatifs à la confidentialité (entretiens et verbatims) ont également été mentionnés. En outre, aucun renseignement personnel n'est divulgué dans ce travail.

3.5.2. Limites des entretiens

Comme les entretiens se limitent aux développeur·euse·s et aux personnes responsables des communications de studios de jeux vidéo, certains biais peuvent être présents. Par exemple, il est possible que certains éléments n'aient pas été totalement explorés en raison de la possibilité d'entrer en conflit avec un accord de non-divulgaration ou encore de nuire à l'image du jeu vidéo et de son équipe de développement. Il est donc nécessaire de tenir compte de la possible présence d'éléments de langages relatifs aux discours marketings et promotionnels dans les propos des participant·e·s

3.5.3. Limites ethnocentriques

Par ailleurs, cette recherche met en perspective un genre vidéoludique aux différentes interprétations culturelles et qui tire une partie de ses origines au Japon. Un certain ethnocentrisme est nécessairement présent dans notre approche, biaisant certains aspects de l'analyse et de la problématique.

À l'origine, cette recherche voulait utiliser des concepts nés d'académicien·ne·s japonais·e·s afin d'étudier les jeux du pays et relever ses différentes sous-cultures y étant reliées. Cet effort de décolonisation conceptuelle n'a cependant pu mener à un chemin pertinent en raison de connaissances trop maigres de la langue. Cela se retrouve dans l'historique des jeux romantiques ici présenté, qui trahit une certaine forme d'orientalisme dans la manière dont il retrace une progression linéaire allant de jeux japonais majoritairement hétéronormatifs vers des productions occidentales se voulant potentiellement plus ouvertes aux représentations *queers*. Cette problématique échoue à donner de la visibilité aux jeux romantiques japonais défiant cette hétéronormativité stéréotypée du Japon et à nuancer ceux hétéronormatifs.

De même, cette recherche échoue à présenter les jeux romantiques produits dans d'autres pays de l'Asie de l'Est, telles la Corée, la Chine, Singapour et certainement plus encore. Cela participe à nourrir cette fausse narrativité d'une dualité historique du jeu vidéo se situant entre l'Occident (plus particulièrement les États-Unis) et le Japon, dénotant une certaine hypocrisie dans la critique orientaliste de ce travail.

Afin de limiter ce problème, il a été choisi de porter attention aux jeux romantiques canadiens plutôt que japonais, afin de mieux focaliser sur la possible présence d'un processus d'appropriation culturelle et la naissance de possibles discours « *queer* » à l'intersection de ce processus. Cela a par ailleurs facilité l'utilisation des concepts ici définis.

3.5.4. Définir un genre vidéoludique

Ce qui détermine et définit un genre vidéoludique change grandement selon la communauté de joueur·euse·s et le contexte culturel. C'est la raison pour laquelle les termes utilisés pour catégoriser certains jeux peuvent par moment paraître subjectifs. La problématique de ce travail a donc cherché à s'affranchir de certaines catégories d'usages utilisées pour promouvoir certains jeux afin de mieux saisir les spécificités des jeux vidéo romantiques.

À cet égard, dans une démarche compréhensive visant à améliorer ses connaissances et savoirs relatifs au développement des jeux romantiques et à l'influence de la culture *otaku*, une recherche exploratoire a été faite pendant trois mois au Japon entre mai et août 2023. Ce voyage a été financé par les Fonds Tanaka et a permis d'échanger avec des personnes sur place et d'autres chercheur·euse·s à *Replaying Japan 2023* afin de mieux cerner les discours entourant ces jeux et d'accéder à de nombreux magasins de jeux vidéo qui ont influencé notre manière de catégoriser le genre romantique.

3.5.5. Mise en contexte de la recherche et relation avec les jeux romantiques japonais

Avant cette étude, le jeu vidéo romantique, japonais comme Occidental, nous était inconnu. À l'origine, notre intention était de nous intéresser aux équipes de développement des jeux érotiques relatifs à ce genre en occident afin d'y observer la présence de discours nationalistes. Au fil de notre étude, la recherche a évolué vers les équipes de développement qui cherchent plutôt à se départir des discours hétéronormatifs. Le jeu vidéo japonais de niche ne nous était cependant pas inconnu. Ces différents jeux ont été l'occasion de comprendre qu'au Japon, un jeu vidéo « érotique » n'est pas nécessairement qu'un objet pornographique, mais plutôt une œuvre littéraire se permettant d'inclure certains agréments afin d'élargir son public cible.

Bien que baignant depuis longtemps dans la littérature vidéoludique, *manga* et *anime* japonais, nous ne nous considérons pas comme *otaku*. En d'autres mots, bien que cette étude porte en partie sur la culture *otaku*, il nous semble important de préciser qu'il s'agit pour nous d'un univers auquel nous demeurons à la fois attachés et critiques — comme pour un·e ami·e d'enfance important·e dont les chemins empruntés ont toujours été fondamentalement différents. Ce positionnement constitue un biais non négligeable et explique justement ce désir de nuancer et de mieux comprendre la culture *otaku* et le jeu romantique. Ainsi, l'attention que porte cette recherche à la culture *otaku* provient d'un désir de contextualiser et comprendre différentes facettes d'une sous-culture transnationale avec laquelle nous avons été en contact toute notre enfance, sans jamais réellement la comprendre, ni nous y reconnaître, alors qu'elle nous a certainement influencés.

CHAPITRE IV

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

« *You'd never guess...
I've been taking down notes about all of the cute girls at this school.* »

Saotome Yoshio (*Tokimeki Memorial*²⁰, Konami, 1994)

Dans ce chapitre, nous allons présenter les résultats de la recherche suivant quatre entretiens semi-dirigés avec des développeur·euse·s ayant participé·e·s au développement d'un ou plusieurs jeux vidéo romantiques. Nous commencerons par la mise en place d'un léger portrait de chaque participant·e·s. Nous allons par la suite aborder leur rapport avec l'industrie vidéoludique depuis leur vision de la dualité jeu vidéo indépendant et triple A et l'accès au financement. Par la suite, il sera question de définir le jeu romantique depuis la perception des participant·e·s, en notant leurs motivations, leur relation avec l'érotisme potentiel de ce genre et leurs influences et inspirations. Cette section nous mènera à nous intéresser à la relation des participant·e·s avec le Japon, non seulement au niveau des influences potentielles, mais aussi des habitudes de jeux et de leurs manières de se réapproprier le média japonais. Certains propos vont mener à nous intéresser à la question *queer* afin de porter attention à l'intentionnalité des équipes de développement derrière des représentations 2SLGBTQIE+, que ce soit au niveau de l'avatar et des PNJ. Cette section abordera aussi les différents défis qu'accompagne le désir de faire valoir des discours et représentations alternatifs dans un jeu vidéo, que ce soit par l'authenticité de son équipe de développement et la capacité à faire preuve de réflexivité face à ses propres biais. Suivant ces sections s'intéressant au processus de développement et aux influences viendront la question des mécaniques de jeux et leurs pouvoirs discursifs afin de proposer une expérience de jeu alternative et progressiste. Enfin, nous aborderons la marchandise émotionnelle en questionnant les participant·e·s sur le genre du jeu confortable, leur relation avec leur public et les émotions qu'ils ont tenté de véhiculer depuis leurs jeux.

²⁰Basé sur la traduction fanique de <https://www.translated.games/snes/heartthrob> (consulté le 1^{er} mai 2025).

4.1. Présentation des participant·e·s

Avant d'entamer la présentation des résultats et les relations entre les propos de chaque participant·e, il est nécessaire d'abord de les présenter. Leurs différents parcours permettent d'expliquer le rapport entretenu avec le jeu romantique et de mieux considérer le raisonnement qui motive leur développement.

Tout·e·s les participant·e·s sont actuellement canadien·ne·s. Dans ce groupe, un·e participant·e est ontarien·ne, un·e d'origine états-unienne, les autres étant québécois·e·s. Par ailleurs, chacun·e travaille au sein d'une compagnie considérée comme « indépendante », bien que le nombre d'employés puisse considérablement varier, allant d'environ cinq à plus d'une centaine. Toutefois, cette quantité n'est pas nécessairement équivalente à la grosseur des équipes sur un projet donné. En effet, le développement d'un jeu vidéo peut être en partie externalisé. Ce fut ici le cas chez deux des quatre participant·e·s.

4.1.1. Zephel

Zephel, dans la quarantaine, est une productrice déléguée ontarienne d'une compagnie indépendante avec pour objectif le développement de jeux vidéo narratifs. La formulation d'une expérience ludique portant attention aux relations sociales et marginalisées afin de leur donner une voix, mais aussi un espace d'appropriation dépassant le cadre ludique, semble être son objectif principal. Cette particularité de Zephel l'amène à offrir un point de vue très critique de l'industrie vidéoludique tout en offrant constamment des perspectives alternatives.

Parcours

Zephel possède un parcours en étude médiatique, ce qui, selon elle, influence sa vision du jeu vidéo quant à ses possibles fonctions de sensibilisation et de conscientisation. En d'autres mots, elle ne possède pas une formation propre en *game design*. Cela s'explique aussi par son premier poste dans le domaine, en tant que chef de projet pour une compagnie développant des jeux vidéo *flash* pour enfants.

Habitudes de jeu

Sans se définir comme *gameuse*, Zephel explique qu'elle n'avait pas de sérieuses habitudes de jeu avant de commencer à travailler dans le domaine. Elle a principalement joué à des jeux pour enfants, tels que *Mixed Up Mother Goose* (Sierra On-Line, 1987), *The Sims* (EA, 2000) avec des ami·e·s, ou encore à des jeux mobiles. Elle voit en cela un possible lien avec son désir de développer des jeux romantiques, compte tenu de son intérêt pour les expériences vidéoludiques fondées sur les interactions sociales. Son rapport avec le jeu vidéo semble surtout avoir été influencé par son activité en tant que productrice. Pour ce rôle, jouer à d'autres jeux est nécessaire pour développer et maintenir des connaissances relatives aux tendances sur le marché. Lors de l'entretien, Zephel a mentionné *Return of the Obra Din* (Lucas Pope, 2018) et d'autres jeux vidéo caractérisés par des enquêtes et des énigmes. Cela témoigne d'une influence supplémentaire dans son désir de créer des jeux dans le même genre vidéoludique. Ainsi, bien que Zephel développe des jeux romantiques avec son équipe, elle tend à intégrer des éléments de mystères afin de marquer certaines phases de jeu. Les jeux mobiles s'ajoutent à ses influences, se retrouvant dans son choix de plateformes de développement et son public cible composé d'enfants.

4.1.2. Manaka

Manaka est une canado-américaine dans la quarantaine. Elle a cofondé son studio et en occupe le poste de directrice. Ses jeux sont autopubliés, ce qui lui permet à elle et à son studio d'avoir une certaine liberté créative. Cela l'amène à définir son studio comme « double I », en référence à l'appellation « double A » qui représente le développement de jeux vidéo à plus petits budgets par rapport au triple A.

Parcours

Elle possède une maîtrise en technologie interactive spécialisée en *level design*. Cela l'a d'abord amenée à travailler en tant que *technical designer* avant de s'installer à Montréal. Sa position dans son studio l'amène à s'investir dans le *game design*, *narrative design* et aussi dans le développement de sa propre compagnie.

Habitudes de jeux

Manaka possède une expérience avec ce qui semble majoritairement être des jeux de rôle, qu'ils soient japonais ou occidentaux. Elle mentionne alors des jeux comme *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994) et *Persona* (Atlus, 1996). La mention de *Persona* est à noter en raison de la présence de mécaniques inspirées des simulateurs de rencontre japonais. Cela dit, en raison d'un manque de temps, il lui devient de plus en plus difficile de jouer à de tels jeux vidéo, privilégiant alors plutôt des jeux indépendants de type *rogue-likes*.

4.1.3. Umehara

Umehara est québécoise avec des origines françaises. Elle possède sa propre compagnie de jeux vidéo, cofondée avec son mari. Umehara se différencie des autres participant·e·s en raison de son jeune âge, la trentaine, mais aussi par sa compagnie indépendante encore récente. Le ou les jeux romantiques de cette dernière sont ainsi en cours de développement.

Parcours

Umehara a fait ses études en création et études littéraires, avec un intérêt marqué pour le genre littéraire de la romance. Elle s'est par la suite réorientée vers un programme en AEC, spécialisé dans la programmation de jeux vidéo. En dehors de la rédaction d'articles pour des journaux portant sur le jeu vidéo, son rapport avec l'industrie provient directement de ses expériences en tant qu'entrepreneure.

Habitudes de jeux

Umehara mentionne avoir un penchant pour les jeux qui présentent une forte dimension littéraire. Elle mentionne par exemple les jeux créés par Lucas Pope (*Papers Please*, 2013 ; *Return of the Obra Dinn*, 2018). Elle précise également apprécier les jeux de rôle, principalement occidentaux, tels que *Baldur's Gate* (Larian Studio), *The Witcher* (CD Projekt), *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), mais aussi japonais comme *Fire Emblem Three Houses* (Intelligent Systems, 2019). Notons également son intérêt pour un jeu comme *Hades* (Supergiant Games, 2020), *rogue-like* indépendant. Chacun des titres mentionnés possède par ailleurs certaines mécaniques que l'on retrouve plus particulièrement dans les jeux romantiques.

4.1.4. Kudanshita

Kudanshita est un Québécois de la quarantaine. Il travaille dans l'industrie du jeu vidéo triple A en tant que *design director*. À la différence des autres participant·e·s, Kudanshita a été le superviseur d'une compagnie sous-traitant le développement d'un jeu vidéo romantique. En d'autres mots, Kudanshita n'a pas directement développé des jeux romantiques. Son rôle permettra de mettre en perspective les propos des autres participant·e·s.

Parcours

Kudanshita a étudié en cinéma d'animation à l'université. Par opportunité, ses études l'ont amené à intégrer l'industrie en tant qu'animateur, avant de se convertir aux *game* et *level design*. Il est impliqué dans l'industrie depuis plus d'une dizaine d'années, en plus d'être passé par quelques studios. Il a touché au développement de jeux vidéo pour enfant et pour un plus large public.

Habitudes de jeux

En raison d'un manque de temps, Kudanshita joue principalement à des *rogue-likes*, tel que *Hades*. Il est de plus amateur de jeux de tir à la première personne comme *Battlefield* (Dice) ou encore *Call of Duty* (Activision). Afin de rester à jour sur les tendances du jeu vidéo, il s'intéresse légèrement à l'actualité médiatique ou encore au *streaming*.

4.2. L'industrie du jeu vidéo

Dans le cadre de notre étude sur le jeu vidéo romantique comme potentiel alternatif, nous avons dans un premier temps cherché à mieux connaître la perception de l'industrie du jeu vidéo pour chacun·e des participant·e·s. Cette section se divise en deux parties. La première consiste à recueillir l'avis des participant·e·s concernant la dualité entre le jeu vidéo triple A et indépendant. La deuxième portera attention aux sources de financement afin de mettre en perspective les défis économiques du développement d'un jeu vidéo.

4.2.1. L'indépendant et le triple A

La dualité entre le jeu indépendant et le jeu triple A en est une aux multiples nuances. Il semble que chaque participant·e partage un même discours mettant en valeur le jeu dit « indépendant » par

rapport à la production vidéoludique de l'industrie du triple A. Cela dit, excepté Zephel, les participant·e·s ne portent pas vraiment attention à la manière de définir les jeux indépendants et triple A. Ce manque de définition s'explique de différentes manières.

Les entretiens ont pris place dans un contexte où l'industrie actuelle met ses employé·e·s en situation de précarité avec des licenciements massifs. Les attentes faces aux expériences ludiques semblent aussi changer, comme l'explique Kudanshita :

[...] ça peut venir de n'importe où. Avant, il y avait des recettes, maintenant il n'y en a plus de recettes. Ça a déstabilisé un peu l'industrie, parce que justement, les grosses compagnies [...] qui avaient l'habitude de faire les choses d'une certaine façon qui garantissait des revenus, ça ne fonctionne plus (Kudanshita).

Kudanshita précise ses propos en insistant sur les attentes du public et à l'attention qu'on lui porte. Autrement dit, un jeu se démarque par sa capacité à capter cette attention, à devenir « viral » (Kudanshita). De son côté, Umehara explique que, pour les productions triple A, le public cible se limite encore trop souvent au stéréotype d'un homme du début vingtaine. Ce qui, accolé aux propos de Kudanshita, implique peut-être une incapacité de l'industrie à comprendre comment cibler le public actuel.

Manaka, de son côté, porte plus attention à l'état de l'industrie en tant que tel : « [...] Je pense que plus qu'il y a de personnes que tu ajoutes, plus il y a de risques. Les décisions seront plus lentes à prendre [...]. C'est vraiment un temps difficile dans l'industrie pour ne pas prendre de risques et ne pas prendre des décisions rapides. » (Manaka, notre traduction.) Ses propos rejoignent ceux de Kudanshita, parlant d'innovation et d'attention. Il s'agit de se démarquer du lot. Une chose à laquelle le triple A commence à perdre de sa splendeur, en partie en raison de sa taille comme l'explique Manaka.

Jusqu'ici, il semble qu'une certaine aura se dégage du jeu indépendant. Il s'agit d'un potentiel riche en possibilités, imprévisible et potentiellement plus près de son public. Zephel se permet de plus développer son avis sur le sujet : « Je pense que les définitions entre l'indépendant et le triple A ont commencé à devenir de plus en plus troubles. Et je ne sais pas si c'est en raison des choix de design faits par les indés afin de plus ressembler au triple A dans leurs présentations, selon l'évolution des outils. » (Zephel, notre traduction.) En parlant de l'évolution des outils, tel un

moteur de jeu, Zephel sous-entend que développer un jeu vidéo aux procédures complexes devient de plus en plus accessible. Pour soutenir ses propos, elle note qu'il est aujourd'hui commun de voir des jeux indépendants proposer des expériences à monde ouvert. Une ambition qui, selon elle, aurait été impensable il y a 15 ans et qui, jusqu'ici, était spécifique au triple A : « Pourquoi se mettre la pression de telles obligations ? » (Zephel, notre traduction.) Ainsi, le jeu indépendant se montre de plus en plus proche des ambitions du triple A, mais avec la capacité à parfois proposer des expériences plus expérimentales avec des moyens moins élevés. Enfin, Zephel s'attarde sur l'accès au financement comme une autre raison expliquant cette volonté de la scène indépendante à se rapprocher du triple A.

4.2.2. Accès au financement et aux éditeurs

Cette tension du jeu vidéo indépendant contre le jeu triple A est particulièrement liée au financement. Zephel aborde le sujet en élaborant son avis sur l'état de l'industrie : « Ça a du sens que, si les outils et les procédures deviennent plus bons marchés, afin d'être financés, tu finis par promettre plus. » (Zephel, notre traduction.) Il n'est ainsi pas seulement question de publics.

Autofinancement

Dans les entretiens, trois sources de financement principales sont souvent mentionnées : l'autofinancement, les éditeurs et les bourses, concours, ou financement public. L'autofinancement apparaît d'emblée comme une liberté créative : « [...] on est *self-funded* (autofondé). On opère avec nos profits. C'est une compagnie privée. » (Kudanshita.) Bien évidemment, la source de financement provient en réalité du public, par l'achat des jeux. C'est la raison pour laquelle, l'expérience vidéoludique est pensée pour satisfaire aux attentes du public cible, limitant donc la liberté créative des équipes de développement. Il n'a par ailleurs pas été fait mention des cas de plateformes de financement participatif (par ex. : *Kickstarter*), mais ces dernières constituent une relation importante entre le public et l'équipe de développement. Si les promesses exprimées lors du financement ne sont pas tenues, les conséquences peuvent devenir négatives. C'est notamment le cas pour Manaka, nous y reviendrons plus loin.

Éditeurs

En ce qui concerne les éditeurs, Zephel prend exemple sur la durée de vie d'un jeu vidéo : « Alors, on est dans cette étrange position où les gens sont comme : “Oh non, la narration est vraiment coûteuse et personne ne va jamais rejouer à ça, alors on ne veut pas financer ça. ” » (Zephel, notre traduction.) Cela fait en sorte que les éditeurs possèdent une mainmise sur la forme que peut prendre le jeu vidéo à travers l'industrie. De plus, un éditeur divise de différentes manières les profits avec l'équipe de développement, de sorte que, selon les revenus du jeu, il peut devenir impossible pour une équipe de réaliser du profit : « Alors, tu es toujours en train de regarder pour un nouvel éditeur pour le prochain jeu, car tu n'as aucun revenu t'appartenant. Bref, ça peut tomber dans une boucle. » (Zephel, notre traduction.) En ce sens, l'éditeur est en quelque sorte l'employeur des équipes de développement.

Afin de contrer ce problème, Zephel propose deux pistes. La première, hypothétique, implique simplement que l'éditeur ait une cote moins élevée sur les jeux financés :

Je ne crois pas nécessairement en cette équivalence. Certains éditeurs sont bien. Je pense que si on avait un modèle où ils prenaient un plus petit pourcentage, de sorte que les développeur·euse·s puissent garder bien plus de leurs revenus [...] le marché pourrait être plus dicté par les connaissances des développeur·euse·s de jeux vidéo (Zephel, notre traduction).

La deuxième piste consiste à demander un prêt pour finir ses projets afin de garder le contrôle de sa propriété intellectuelle.

Fonds publics et subventions

Enfin viennent les subventions. Cette forme de financement est abordée par Zephel et Umehara en portant attention sur le FMC (Fonds des médias du Canada) ou d'autres formes de financement provenant du gouvernement canadien. Ce financement peut prendre différentes formes. D'un côté, le gouvernement peut offrir un soutien financier si la compagnie offre des possibilités de stages pour des étudiant·e·s. De l'autre, le FMC, étant une source de financement public, se doit de respecter une certaine image publique. Par exemple, il serait impossible de développer un jeu ayant des scènes à caractères pornographiques à partir d'un tel financement. Comme l'explique Umehara : « Le FMC, si c'est moins pornographique, y va nous couper la porte au nez. » (Manaka.)

Toutes ces sources de financement influencent d'une manière ou d'une autre la forme que peut prendre un jeu vidéo, surtout pour le cas des jeux romantiques qui peuvent intégrer à différents niveaux de l'érotisme et de la pornographie. Zephel et Umehara disent devoir faire attention dans leur manière de présenter l'érotisme et éviter tout caractère pornographique, afin de pouvoir continuer à percevoir leur financement.

Cette section aura permis de prendre conscience des différents défis économiques que vivent les équipes de développement de jeux vidéo indépendants. Si la distinction entre le triple A et l'indépendant ne se résume pas à une dualité, celle-ci permet de mettre en surface les défis reliés à l'innovation dans l'industrie. Les financements impliquent leurs différents côtés positifs et négatifs, que ce soit par l'autofinancement, les éditeurs ou les fonds publics. Cependant, cela implique que les équipes de développement possèdent une responsabilité quant à leur image publique afin de pouvoir garder l'accès au plus grand bassin financier possible.

4.3. Perception du jeu romantique et du simulateur de rencontre

Cette section portera sur la perception du jeu romantique pour chacun·e des participant·e·s. Comprendre et définir ce genre nécessite de mettre en perspective son essence afin d'identifier les caractéristiques de l'expérience ludique attendue. Cette section abordera aussi les intentions des participant·e·s afin de comprendre leurs facteurs de motivation. Cela mènera à recueillir leur point de vue relatif au rapprochement du jeu romantique avec ceux plus spécifiquement érotiques. Enfin, il s'agira d'identifier les inspirations ayant influencé la perspective du genre chez les participant·e·s.

4.3.1. Définitions

Pour les participant·e·s, les jeux vidéo romantiques demeurent vagues et difficiles à définir. Leur perception à l'égard de ces jeux vidéo apparaît d'ailleurs très peu influencée par la manière dont ils sont définis et catégorisés par l'industrie japonaise. Manaka définit le jeu romantique « comme un jeu qui te donne la fantaisie d'être capable de poursuivre de manière romantique et efficace des personnes séduisantes. » (Manaka, notre traduction.) L'utilisation du mot « séduisant » met ici en lumière une facette idéalisée où les PNJ mis en avant pour capter l'attention s'appuient sur la représentation d'archétypes servant la séduction.

L'utilisation du mot « efficace » est tout aussi intéressante. Suivant cette définition, Manaka renchérit : « Je pense en effet que certaines sortes de mécaniques pouvant aider la ou le joueur·euse à comprendre sa relation est probablement nécessaire. » (Manaka, notre traduction.) Cela implique que pour Manaka, ce genre vidéoludique intègre une mécanique de gestion de relation avec les PNJ, rattachée comme on va le voir plus tard à une logique « d'optimisation ». À noter que Manaka est par ailleurs celle qui cite le plus de références japonaises, de sorte que cela influence probablement sa définition.

La définition de Kudanshita se rapproche grandement de celle de Manaka :

C'est de simuler la jouabilité afin qu'elle crée et *lean* (tende) vers de la romance et des interactions interpersonnelles [...] basées sur la romance ou l'émotion de l'amour, pis tout ce qui se trouve autour. Ça peut être aussi de la haine. C'est le *role playing* (jeu de rôle) d'une situation romantique. Pis, peut-être émuler comment qu'on se sent par rapport à ça au travers des personnages ou une histoire (Kudanshita).

Bien qu'il soit fait mention de « simuler », il semble que la simulation dont parle Kudanshita ne s'opère pas à travers ses mécaniques, mais à travers les émotions (notamment l'affection, l'empathie, l'humour) produites par la jouabilité. Kudanshita insiste également sur un large choix de dialogues, encourageant la rejouabilité pour tester toutes les possibilités.

De son côté, Umehara a fait le choix de ne pas enfermer son jeu par l'expression « *dating simulator* ». Elle explique : « Si on définit [notre jeu] comme étant un *dating sim*, les gens vont être comme “ok, donc ça va être un *visual novel*.” On essaie de faire attention à nos mots, au niveau de la définition, parce que ça crée des attentes [...] dans un marché qui est très très formaté par les étiquettes. » (Umehara.) Ainsi, elle préfère définir son jeu comme « *story rich* », c'est-à-dire riche en histoire, afin d'éviter qu'il soit catégorisé en tant que jeu d'aventure basé sur le texte ou *visual novel*.

De plus, Umehara met en avant la dimension prévisible de l'expérience relative au *dating sim* : « Tout le monde est *willing* de (prêt à) te dater quand tu vas dans un *dating sim*. Y a comme pas vraiment d'enjeu. » (Umehara.) Chaque étape clé de la relation avec les PNJ est prévisible en raison de la mécanique de gestion soulignée par Manaka, laquelle permet de suivre par plusieurs indicateurs l'état de la relation amoureuse. Compte tenu du manque de suspense et d'imprévisibilité

du « *dating sim* », Umehara considère ce genre comme une forme proche du jeu d'aventure romantique et non de simulation. Umehara explique :

Je pense c'est Nora Roberts²¹ qui parle beaucoup de ça [...]. Elle dit qu'en littérature, le genre de la romance va concerner autant des relations qui sont autant au niveau de l'amitié que les relations filiales ou des relations parentales. Tsé, tout ce qui est comme relationnel, l'importance de la communauté [...]. Comme l'héroïne au départ, ou le héros, va être un peu comme un·e *cassed-out* rejet) social·e. Ou du moins, son identité sociale va être remise en question. Puis ensuite, tout va aller vers la progression, comme la reconstruction, se retrouver chez soi [...]. Son sentiment d'appartenance à la communauté. Puis on va aller vers le renforcement des liens sociaux, etc. (Umehara).

Cette observation est plutôt révélatrice dans la mesure où elle permet d'éclater encore un peu plus la définition du jeu vidéo romantique. Sans que cette définition soit généralisable, elle s'applique à de nombreux jeux romantiques, japonais et non japonais, présentés à travers cette recherche. En d'autres mots, la définition de la romance est une sérieuse porte à considérer afin de mieux comprendre les possibilités définitionnelles du jeu vidéo romantique. Umehara se sert d'ailleurs de cette définition pour décrire le jeu *Hades* comme un possible jeu romantique, alors qu'il n'aurait pas été initialement défini de cette manière.

Finalement, Zephel propose de son côté de définir le jeu romantique avec une approche héritée de son parcours en étude médiatique :

Je pourrais avoir tort [...], mais selon moi, il y a des *dating sims* (jeux romantiques) qui sont vus comme un remplacement pour du vrai *dating*. Pour les personnes isolées. Il n'y a rien d'équivalent à cela en Amérique du Nord. [...] Ces jeux sont localisés, étant japonais. Et puis, on a les *dating sims* écrits en Occident qui vont suivre les *tropes* des genres romantiques de l'Occident qui visent principalement les femmes, je dirais. Et enfin, on a quelques *visual novels* écrits pas des occidentaux qui prennent en considération les traditions de l'Asie de l'Est. Et ceux-là sont bien plus indés (Zephel, notre traduction).

Pour Zephel, le jeu romantique est un genre particulièrement difficile à bien définir : « On n'a pas de standards [...]. Ce qui est une bonne chose, parce que ça veut dire qu'on peut faire ce qu'on veut. Mais, je pense que c'est vraiment différent du Japon. » (Zephel, notre traduction.) Zephel, comme Umehara, met aussi en lumière que les termes « *dating sim* » et *visual novel* sont fréquemment interchangeables, expliquant pourtant que, selon elle, l'un ne va pas nécessairement avec l'autre. Elle explique ce mélange en raison des « techniques de visualisation » utilisées par les

²¹Nora Roberts est une romancière d'écrits romantiques.

« *dating sims* » afin de représenter les conversations entre les personnages qui tendent à reprendre les techniques utilisées par les *visual novels*. Zephel mentionne aussi le genre du public cible : mixte avec un penchant masculin au Japon, majoritairement féminin du côté de l'Occident.

Le marché des jeux mobiles est très important pour Zephel. En effet, elle explique que ce marché est très lucratif, car il s'adresse à un large public : « Il y a un monde de *dating sim* hétéronormatif vraiment, vraiment lucratif dans le marché. Juste, ils ne sont pas sur ordinateurs et personne n'en parle [...]. » (Zephel, notre traduction.) Ce marché est par ailleurs largement influencé par la littérature romantique occidentale. Zephel note donc que le *dating simulator*, tel qu'il est perçu par les « *gamers* », se limite plutôt aux plateformes populaires comme *Steam* et met de côté le jeu vidéo ne s'adressant pas à ces derniers.

Bref, il semble, en effet, que le jeu vidéo romantique, ou plutôt, le *dating simulator*, soit bien un genre difficile à définir. Un point commun tout de même : produire des émotions. Plus globalement, il ressort des entretiens une indistinction entre le jeu romantique et le *dating simulator*. Ensuite, le « *dating sim* » n'est pas nécessairement vu comme un jeu vidéo japonais. Enfin, le jeu romantique est défini comme un genre complexe, dont la catégorisation dépend moins des thématiques et mécaniques de jeu, mais fluctue plutôt en fonction du public cible.

4.3.2. Les motivations derrière le développement de jeux romantiques

Les possibles débouchés sur le marché et le besoin d'y inclure plus de représentations et de diversités d'expériences quant à la romance semblent être les principales raisons qui poussent au développement d'un jeu vidéo romantique. En effet, il ne s'agit pas nécessairement d'un genre vidéoludique personnellement pratiqué par les personnes interviewées. Autrement dit, ces jeux existent, car le public existe. Kudanshita explique par exemple que le choix de concevoir un jeu romantique a été influencé par les réponses d'un questionnaire en ligne. Sa communauté de joueur·se avait alors mentionné le genre vidéoludique qu'ils préféreraient avoir comme prochain opus de la série. En effet, sa communauté de joueurs et joueuses développait déjà des *fanarts* ou autres produits dérivés mettant en valeur la romance. Produire un tel jeu a alors été une manière pour Kudanshita d'entretenir la relation et le dialogue entre l'équipe de développement et son public. Comme l'explique Kudanshita : « C'est le prolongement de la fantaisie de nos joueur·euse·s de voir plus de romance en général. » (Kudanshita.)

Pour Manaka, le développement de jeux romantiques est presque insolite. En effet, tout est parti d'une réflexion, entremêlée à une blague, en lien avec la série des *Persona*, où tous les PNJ avec qui l'avatar peut avoir une relation sont des femmes²². Il s'agissait de se questionner sur les possibilités d'un jeu romantique proposant des relations plus diversifiées : « Pourquoi je ne peux juste pas dater tout le monde ? [...] Je l'ai dit à mon équipe et ils étaient comme : "Attends, non, on devrait vraiment faire ça." » (Manaka, notre traduction.) Cette supposée « blague » a alors évolué dans le temps pour se transformer en un désir de créer une expérience singulière en proposant un *dating sim*, qui pourrait remplir les trous laissés vacants par les autres. Dans ce cas-ci, les raisons semblent provenir de motivations personnelles plutôt que d'une étude de marché : « Je voulais faire un jeu pour ces personnes-là, pour les personnes qui ont joué à *Persona* et qui se sentaient frustrées de se sentir aliénées. » (Manaka, notre traduction.)

Ce désir d'ajouter plus de diversité au genre se retrouve aussi chez Zephel. Pour l'un de ses jeux romantiques, le but était de viser un public relativement jeune sur le marché mobile. Elle voyait le genre comme une opportunité pour proposer quelque chose de moralement plus ambitieux. À la différence de Umehara et Manaka, Zephel n'entretient pas un lien personnel à ce genre, mais bien aux questionnements qu'il suscite : « J'ai identifié que les *dating sims* occidentaux marcheraient bien comme jeux mobiles pour enfants, car les enfants jouent à leurs jeux sur leur téléphone. Alors, cette décision était vraiment stratégique. Je n'étais pas comme : "Wow, j'adore jouer à des *dating sim* sur mon téléphone, je vais faire des jeux que j'aime." » (Zephel, notre traduction.) Produire un jeu romantique touchant une plus grande diversité de joueur·euse·s (au niveau de l'âge et du genre) s'inscrit donc à la fois dans un désir personnel d'améliorer cette visibilité et un choix marketing d'aller toucher un public qui peut ne pas se sentir représenté par le jeu romantique.

Dans ces trois cas, des similitudes se dessinent. Le jeu romantique est développé en fonction d'un public et de ses attentes. Il s'agit donc d'une tactique de marketing. Umehara veut produire un jeu romantique au sens large et non un *dating sim*. Selon elle, la romance, dans la littérature du moins, est considérée comme « le mauvais genre ». En effet, il est plus intéressant de parler de pornographie ou d'érotisme : « J'avais des séminaires sur le mauvais genre justement, puis même la romance c'est trop mauvais pour en parler. La porno, ça va, on peut en parler, c'est assez *trash*

²²À l'exception de *Persona 3 Portable* (Atlus, 2006) où l'on peut jouer une femme.

(vulgaire), ça a un petit côté *edgy* (osé) là. Mais la romance, ça, c'est juste pour les madames. » (Umehara.) Proposer un jeu romantique devient donc une manière de se réapproprier ce genre pour s'affranchir de ces stéréotypes. Il s'agit donc ici pour Umehara de faire éclater les catégories qui définissent le jeu romantique pour proposer une expérience alternative et singulière tout en cherchant à viser un plus large public.

4.3.3. Inclusion optionnelle de scènes érotiques et à caractères pornographiques

Les entrevues ont également été l'occasion de discuter de la place de l'érotisme et des scènes à caractère pornographique que ce genre vidéoludique peut, dans sa vision stéréotypée, favoriser. Chaque participant·e négocie son rapport avec cette facette de la romance et le besoin de considérer les limites à ne pas franchir, mais aussi comment le faire avec « bon goût » ?

En effet, franchir cette frontière implique de nombreuses choses pouvant mettre en danger un studio. C'est une tension qui fut notée par Umehara et Zephel. Selon Zephel, la grande nuance à considérer pour maintenir ou censurer une scène érotique qui basculerait dans la pornographie est son intégration dans la diégèse narrative : « [...] La porno n'a pas besoin de raisons pour toute cette sexualité, alors que ce qui n'est pas de la porno a habituellement besoin d'avoir un semblant de fil conducteur sensé pour ses moments sexys. » (Zephel, notre traduction.) Dans les deux cas, il était hors de question d'inclure cela dans l'un de ses jeux qui visaient un public mineur. Cela dit, Zephel a aussi produit un jeu visant un public plus âgé, dans lequel il y a bel et bien des scènes flirtant avec l'érotisme, sans représentation graphique, pour éviter la catégorisation 18 ans et plus. Ironiquement, en raison d'autres éléments, son jeu a bien reçu un ESRB de 18 et plus. Avoir su d'avance cette notation, Zephel et son équipe se seraient permis d'explorer ces limites plus en profondeur.

Umehara propose quant à elle de relativiser ce qui relève de la pornographie. Pour Umehara, dont les propos résonnent avec ceux de Zephel, traiter de l'érotisme et des scènes à caractère pornographique est un questionnement très complexe : « Mais après ça, il faut définir "pornographique". C'est quoi la pornographie ? [...] Je pense que j'aimerais détourner ta question. Parler peut-être du *malegaze* puis du *femalegaze*. » (Umehara.) Ces questionnements traduisent le besoin de se réapproprier les différentes facettes de la romance afin de pouvoir les exprimer sans être restreint·e par une structure de pouvoir non seulement économique, mais aussi idéologique. En

d'autres mots, Umehara explique qu'une scène érotique ne visant pas un public entrant dans l'hégémonie de l'homme blanc cisgenre hétérocentriste aura tendance à être définie comme de la pornographie (dans le sens péjoratif du terme bien évidemment) beaucoup plus rapidement. Nous y reviendrons.

Cette ligne fine entre la romance, l'érotisme et la pornographie présuppose un savoir-faire et un cadre de connaissance relatifs au développement de jeu. Elle constitue un défi qui tient compte également de la réception du public. Comme l'explique Umehara : « Comment on perçoit les publics, parce que ça revient à ça. Ça l'oriente énormément les discours. Pis, il y a un niveau de censure en fait à ce niveau-là. » (Umehara.) Et de l'autre côté, il peut aussi y avoir la pression d'ajouter ce type de scène. C'est le cas chez Manaka et Kudanshita : « Je suppose que je ressentais une certaine pression à mettre le jeu plus sexy que je ne l'aurais autrement fait. Parce que, comme romance fantaisiste, ça aurait été décevant pour un grand nombre de joueur·euse·s si tout devenait complètement noir à ces moments-là et ne disait rien sur ce qui vient de se passer. » (Manaka, notre traduction.) Ici, Manaka et son équipe ont fait le choix non pas d'inclure explicitement des scènes érotiques, mais de les laisser sous-entendre par des fondus au noir où le texte décrit plus ou moins ce à quoi les personnages s'adonnent.

Les propos de Manaka invitent à se demander si l'inclusion de l'érotisme dans le jeu n'est pas à considérer comme une conséquence directe de son rapport avec son public, plutôt qu'un désir d'expression personnelle. En effet, ce rapport avec le public ne peut jamais être mis totalement de côté. Par exemple, le rapport de Kudanshita à son public a amené certains questionnements importants sur le sujet, laissant sous-entendre qu'une partie de cette communauté de fans aurait certainement voulu un jeu au contenu plus explicite. De l'autre côté, en tant qu'entreprise, il n'est pas possible d'assouvir les besoins de tout·e et chacun·e : « Honnêtement, là, ça dépend beaucoup des valeurs puis de l'agenda. Dans le cas de [notre compagnie], de qu'est-ce qu'on veut refléter comme valeurs. Plus que de qu'est-ce que le jeu a besoin. » (Kudanshita.)

L'image de la sexualité, bien qu'attendue dans un jeu romantique, peut après tout aussi donner l'impression d'un coup de marketing facile afin de se faire de l'argent : « Pis, même d'un point de vue *brand* (image de marque) pis marketing, bha, on ne veut pas non plus après ça que les gens disent qu'on se sert du sexe pour vendre des jeux. Fak, c'est quelque chose auquel on fait

attention pour pas que ce soit quelque chose qui fasse surface. » (Kudanshita.) À cela s'ajoutent aussi les différentes normes éthiques relatives aux régions où le jeu est publié. Ainsi, la présence d'érotisme et de scènes à caractères sexuels, voire pornographiques, est une question relative au développement des jeux romantiques. Ce sujet ne peut être ignoré et mène en quelque sorte à remettre en perspective l'histoire des jeux romantiques japonais.

4.3.4. Jeux vidéo ayant inspiré les jeux romantiques

Quelle est alors la ludographie ayant inspiré le développement des jeux romantiques des participant·e·s ? Est-ce que certains de ces jeux possèdent justement d'importantes scènes à caractères sexuels ? Un tableau recensant chaque jeu mentionné par les participant·e·s (voir annexe 4) permet de constater le manque de répétition au niveau des influences ludiques.

En effet, en dehors de *Hatoful Boyfriend*, aucun jeu ne se retrouve chez plus d'un·e participant·e·s, à l'exception de *Return of the Obra Dinn* qui a plutôt été mentionné pour son *narrative* et *game design*, n'étant pas un jeu romantique. En fait, beaucoup des jeux de ce tableau ne sont pas des jeux romantiques, ou n'en possèdent que de minimes éléments annexes que ce soit en termes de mécaniques ou même de scénario. Pour ces raisons, chaque jeu ayant une case rouge pourrait être considéré comme un jeu romantique à part entière, ou, à la limite, comme un *bishōjo* ou *otome game*. Chaque case de couleur rose renvoie à un jeu qui possède des éléments romantiques, à considérer plus généralement comme un jeu de rôle.

Kudanshita n'est pas présent dans le tableau. En effet, le studio ayant confié la réalisation de son jeu à une équipe externe, il n'a pas directement participé au développement. Il explique plutôt avoir en quelque sorte « magasiné » différentes équipes produisant des jeux romantiques afin de déterminer celle respectant le plus les besoins de son équipe : « On n'avait pas l'expertise. Fak, on n'allait pas la développer non plus. Ça nous aurait coûté trop cher. » (Kudanshita.)

Les autres participant·e·s expliquent que certain·e·s membres de leur équipe sont davantage passionné·e·s qu'ils de jeux japonais et romantiques. Umehara et Zephel identifient ainsi une partie de leurs influences dans la littérature du début des années 2000, de la télévision canadienne visant un jeune public, la littérature romantique et les *web novels*, ou romans web, coréens.

Umehara souligne d'ailleurs que plusieurs de ces romans sont eux-mêmes influencés par les *otome game*.

Parmi les influences évoquées par Zephel, il est pertinent de relever trois compagnies de jeux mobiles ayant fait des jeux romantiques ou de mystères : *Episode Interactive*, *Her Interactive* et *Pixelberry Studio*²³. La page d'accueil de *Episode Interactive* se vante tout de même d'avoir « *the world's largest community of interactive stories and storytellers, with 150,000+ stories and 25+ million registered creator accounts*²⁴. » De plus, en observant de plus près le site de *Pixelberry Studio* avec Zephel, celle-ci explique qu'il est probable qu'il adopte une image hétéronormative afin de faciliter son accès à des sources de financements. En effet, en regardant des photos des membres de l'équipe, la diversité visible au sein de l'équipe contraste avec la nature parfois stéréotypée des jeux proposés. Zephel déclare à cet effet : « Je te gage, si tu allais sur leur site et téléchargeais une couple de leurs jeux et commençais à y jouer, tu serais comme : “Oh, je peux jouer à ce jeu-là.” » (Zephel, notre traduction.)

Les jeux mobiles comme vecteurs potentiels d'influences *queers* ne sont d'ailleurs pas anodins. Zephel mentionne la plateforme *NewGrounds*, bien qu'elle ne la cite pas comme une source d'inspiration. *NewGrounds* est une plateforme de jeux amateurs en Flash très active au cours de la première décennie des années 2000. Elle suggère qu'une partie de l'audience de ce genre de plateformes se soit progressivement tournée vers le jeu mobile et, que les jeux romantiques occidentaux, en dehors des formats mobiles et Flash, auraient fini par suivre la tendance vers 2013²⁵.

Les jeux mentionnés par Umehara ne sont pas seulement cités pour leurs influences sur sa perception du genre vidéoludique romantique, mais aussi en raison de leur approche du public et de la question de l'accessibilité. Manaka, de son côté, est celle qui mentionne le plus de jeux japonais et de jeux romantiques, ce qui peut s'expliquer par le fait qu'elle a vécu quelques années au Japon. Elle cite également divers jeux de *Hanako Games*, une compagnie fondée par Georgina Bensley,

²³*PixelBerry*, bien qu'il s'agisse d'une compagnie californienne, appartient à *Nexon* <https://www.gamedeveloper.com/business/nexon-owned-mobile-studio-pixelberry-is-conducting-layoffs> (consulté le 1^{er} mai 2025).

²⁴Voir : <https://www.episodeinteractive.com/> (consulté le 1^{er} mai 2025).

²⁵C'est une piste intéressante comme la plupart des jeux romantiques qui furent notés sur *NewGrounds* semblent être directement inspirés de jeux érotiques japonais ou de *ren'ai game*.

une développeuse américaine dont le portfolio comprend de nombreux jeux romantiques directement inspirés du modèle japonais²⁶.

Hatoful Boyfriend, nommé lors de la problématique, a été mentionné par Zephel et Manaka seulement après leur avoir demandé s'il avait influencé le développement leur propre jeu. Toutes deux ont répondu qu'elles connaissaient le jeu en raison des comparaisons faites par le public ou encore dans le cadre de leur étude de marché. La même logique s'applique à *Dream Daddy* en ce qui concerne Manaka.

Quatre grandes branches de mécaniques romantiques se dégagent de ces influences : celles issues de jeux romantiques occidentaux visant le marché mobile (probablement héritées des jeux Flash), celles des jeux de rôle occidentaux, celles des jeux de rôle japonais et enfin, celles des jeux romantiques japonais.

Ainsi, cette section a montré que le jeu romantique est particulièrement difficile à définir en termes de mécaniques de jeu. Les participant·e·s ont davantage insisté sur l'expérience ludique que sur un ensemble de règles bien définies. Cette diversité de point de vue se retrouve aussi dans la variété des influences proposées, aussi nombreuses que les profils participant·e·s interrogé·e·s. Les jeux nommés se rapprochent bien plus d'autres genres vidéoludiques intégrant des éléments romantiques, plutôt que relevant de jeux romantiques précis. Des références à d'autres médias, notamment la littérature romantique, ont également été rapportées. Malgré cette diversité, certaines motivations convergent d'un·e participant·e à l'autre. La frustration face à l'hétéronormativité du genre constitue l'une de ces motivations, au même titre que l'intérêt stratégique pour un marché en expansion. Enfin, les tensions relatives à la représentation de l'érotisme dans le genre révèlent aussi une grande complexité dans l'approche du sujet. Chaque participant·e semble avoir réfléchi aux limites à ne pas franchir, sans pour autant offrir des histoires romantiques pudiques.

4.4. Le poids des jeux romantiques japonais

Cela fait émerger la nécessité de mieux comprendre le rapport qu'entretiennent ces développeur·euse·s avec la culture japonaise. Comme le montre bien le tableau en annexe 4, les jeux mentionnés sont majoritairement non japonais. Sur les trente-deux titres mentionnés, seuls huit

²⁶Voir : <https://fuwanovel.moe/2019/08/interview-with-hanako-games/> (consulté le 1^{er} mai 2025).

proviennent du Japon et un de la Corée (*Mystic Messenger*). Parmi ceux-ci, seuls trois à cinq pourraient être considérés comme jeu romantique. Cela montre bien la difficulté à retracer les sources d'inspiration d'une équipe créative sans mener un entretien approfondi. Cette difficulté est d'autant plus importante lorsque le développement du jeu ou quelques parties de ce dernier, est confié à une équipe externe voire à une autre compagnie.

La section suivante explorera les influences potentielles du genre japonais chez les participant·e·s. Dans un premier temps, nous verrons comment le jeu japonais est perçu, ce qui contribuera à mieux comprendre et définir le genre romantique. Traiter du sujet des genres vidéoludiques au Japon permettra ensuite de se questionner sur la diversité des publics visés et sur la manière dont leur codification peut restreindre la diversité des expériences ludiques proposées.

4.4.1. Le Japon comme source de discours alternatifs

Manaka présente le Japon comme une source possible de discours alternatifs pour un public occidental, notamment en raison de la forte masculinisation du marché occidental : « Mon impression est, au Japon, personne ne pense que tu es moins masculin, car tu es un gars qui embrasse une fille. » (Manaka, notre traduction.) Ce propos fait écho au concept de performativité du genre développé par Judith Butler. Paradoxalement, les jeux japonais apparaissent comme des alternatives discursives au sein d'un contexte de production vidéoludique occidentale dominé par des représentations hypermasculinisées, et ce, malgré leur propre contenu hétéronormatif : « Encore, je pense que c'est ce cas où, parce qu'en Occident, le jeu est si lourdement hypermasculinisé et que ton jeu va être droit aux côtés de *Call of Duty* ? Comme, si tu vas offrir des hommes qui s'embrassent, dans n'importe quel cas, ça ressort déjà comme plus ou moins *queer*. » (Manaka, notre traduction.) Elle ajoute : « [...] la mentalité masculine est si dominante qu'au moment que tu vois un homme rougir ou un homme être à peine sexualisé, c'est instantanément *queer* au regard du ou de la joueur·euse *Steam* moyen, à mon avis. » (Manaka, notre traduction.)

Les propos de Manaka mettent ainsi en valeur le fait que ces jeux ne sont pas nécessairement conçus dans une perspective *queer*, mais finissent par être perçus comme tels dans un contexte où les représentations alternatives sont rares. Cet aspect sera approfondi dans la section suivante, consacrée aux mouvements 2SLGBTQIE+.

Pourtant, ces jeux, issus d'un autre contexte socio-économique et culturel, ne cherchent pas nécessairement à correspondre aux désirs d'un public qui souhaite des récits non normatifs. Ce qui peut entraîner une certaine déception chez les joueur·euse·s occidentaux en recherche d'alternative à ces discours « hypermasculinisés » :

Je dirais, une partie de ma frustration envers *Persona* est que, dans un contexte de jeux occidentaux, ça ressort assez souvent comme un peu *queer*, [...] un peu *otome*, un peu tolérant, accueillant et non aliénant. Il y a encore des problèmes. Il y a absolument des moments où ils font des erreurs qui nous ramènent en arrière dans leurs représentations de la *queerness* et d'identités et de bien des choses. Mais, je pense que la raison pourquoi les gens se plaignent à propos de ça, c'est parce que c'est si près [de bien le faire]. Et c'est en partie pourquoi c'est si frustrant pour moi aussi (Manaka, notre traduction).

Cette frustration pourrait laisser croire à un certain avis sur la culture *queer* au Japon, mais Manaka est plus nuancée. Elle insiste sur le fait que son interprétation est influencée par son contexte de réception : « Mon impression n'est pas que la culture *queer* au [Japon] est en "retard". [...] Plutôt, la culture *queer* y est définitivement juste vraiment différente. » (Manaka, notre traduction.) Les propos de Manaka permettent alors de considérer le jeu vidéo japonais (notamment les jeux de rôle et certains *ren'ai game*) non pas comme *queer*, mais comme porteurs d'une forme d'alternative au modèle dominant occidental susceptible de nourrir d'autres interprétations de ce que peut être le jeu vidéo et ce qui peut y être représenté : « Genre, [le Japon] est évidemment, de certaines manières, bien plus avancé dans sa proposition de jeux vidéo pour les femmes. » (Manaka, notre traduction.)

En ce sens, les différents termes servant à décrire les jeux romantiques japonais n'ont été que très peu relevés. Manaka mentionne le *otome game* et le *yuri* dans ses propos. Umehara fait aussi mention des *otome*. Ce genre présente une dimension plus « progressiste » que les *ren'ai game* japonais. Dans leurs réponses, le *otome* se situe au-dessus du *dating sim* dans sa capacité à donner un terrain d'interprétation possiblement *queer* dans ce contexte, puisqu'il ne vise pas un public spécifiquement masculin. Suivant cette interprétation, Manaka souligne l'idée qu'un même jeu romantique japonais initialement prévu pour un public masculin aurait pu viser un public féminin s'il avait été conçu ou s'il était sorti en occident :

Si *Princess Maker 2* avait été fait par un studio occidental, je pense que les joueur·euse·s américain·e·s l'auraient comparé à *Barbie* ou quelque chose du genre. Mais, ça ne leur est jamais venu à l'esprit de faire ça. C'était comme : "Non, bien sûr que je prends soin de ma

fille et c'est une petite fille super mignonne." [...] Ouin. C'est comme quelque chose que tu as le droit de faire quand tu joues à un jeu japonais et non un jeu occidental (Manaka, notre traduction).

De son côté, Umehara perçoit également les jeux japonais comme offrant une meilleure visibilité à la romance, sans nécessairement la limiter à un public féminin : « Je trouve que les jeux japonais, au niveau de la romance, ils vont moins comme rendre ça niché. Ils vont l'intégrer comme dans les jeux qui sont des jeux plus grand public. C'est moins considéré comme étant juste un truc pour les filles pis c'est tout. » (Umehara.)

4.4.2. Un éclatement des codes ludiques ou un renforcement des structures

Au-delà des représentations, le jeu japonais amène une certaine contradiction quant à la manière dont il est perçu par les participant·e·s. D'un côté, le jeu vidéo japonais est considéré comme plus fluide que son équivalent occidental. Le jeu japonais peut en effet être plus difficile à définir, car il a tendance à mixer plusieurs genres ensemble. De l'autre, le jeu romantique japonais est perçu comme fortement codifié, avec des conventions et donc bien défini.

Umehara remarque par exemple la tendance de certains jeux de rôle provenant du Japon, comme la série de *Fire Emblem*, à ne pas se limiter qu'à un seul genre dans leurs propositions ludiques. Bien qu'il s'agisse d'un jeu de rôle tactique, *Fire Emblem* offre aussi des moments et des éléments plus spécifiques à un jeu romantique, notamment lorsqu'il est possible d'interagir avec différents personnages pour renforcer leurs liens et relations avec l'avatar. Elle explique :

Je trouve que les Japonais vont vraiment moins, comme s'enfermer dans des genres ou des mécaniques. Dans *Fire Emblem [Three Houses]*, tu es à la 3^e personne puis tu te promènes dans [...] le monastère [...] et c'est tout en 3D. Pis là, ensuite, tu es en tour par tour, pis là, t'as une vue stratégique, pis ensuite, tu converses avec des personnages, pis là ça ressemble plus à un *visual novel* ou du moins un *dating sim*. Ils ne vont pas se gêner d'aller changer, d'avoir des moments genre en 2D, des moments tour par tour, des moments en 3D, des moments en vue stratégiques, si ça participe à renforcer l'expérience qu'ils visent. Ils ne vont pas se gêner d'utiliser plein de mécaniques différentes qui appartiennent à plusieurs genres au final. [À l'inverse] d'un *produit occidental* là (Umehara).

Cependant, cette fluidité qui s'observe dans la façon de percevoir les genres vidéoludiques japonais ne doit pas laisser place à une parodie d'elle-même. En effet, Zephel note en quelque sorte l'expérience inverse au moment de localiser ses jeux en japonais :

La plupart du temps, les gens là-bas regardent les jeux qu'on fait et disent : « Ça ne colle pas vraiment à aucune de nos conceptualisations prédéfinies de ce que sont ces jeux. » Alors, ils sont vraiment réticents à les regarder. Comme, [nos jeux] sont soit trop court ou ils n'ont pas assez des *tropes* littéraires que des jeux comme ça ont besoin d'avoir et, tu sais, le cœur n'est pas correct, même le *casting* n'est pas correct. Tu sais, le jeu n'a pas les bons personnages que chaque joueur·euse japonais·e recherche dans ses *dating simulators* (Zephel, notre traduction).

Ces propos reflètent à nouveau la difficulté précédemment évoquée à définir les jeux romantiques. Ainsi, il semble se dessiner une vision générale où les genres vidéoludiques japonais apparaissent plus fluides en termes de mécaniques, mais tout de même fortement codifiés sur le plan esthétique et dans les attentes qu'ils suscitent.

Cette partie nous aura ainsi montré que le jeu vidéo japonais, en raison de son appartenance à un contexte culturel différent, offre une liberté d'appropriation située à l'intersection des différents genres ludiques et de leurs publics. Cette liberté possède un potentiel alternatif, invitant à repenser les définitions traditionnelles de l'expérience ludique, notamment en ce qui concerne le jeu vidéo romantique. Ainsi, alors même que le jeu romantique japonais est également perçu comme hétéronormatif, sa réinterprétation offre un terrain permettant de penser une plus grande diversité des expériences et de représentations.

4.5. Rapport avec les mouvements 2SLGBTQIE+

Jusqu'à présent, les entretiens ont mis en lumière une certaine tendance à utiliser la romance comme potentiel vecteur de discours alternatifs, notamment en lien avec les identités 2SLGBTQIE+. La réappropriation des jeux romantiques japonais constitue l'une des nombreuses voies vers ce type de discours. Il convient dès lors de déterminer quelle forme prend cette dimension progressiste dans les propos des participant·e·s et comment elle vient, ou non, motiver le développement d'un jeu vidéo romantique.

Cette section explorera ainsi la question des discours alternatifs et de leur inscription dans les mouvements 2SGLBTQIE+. Il sera d'abord question de l'intentionnalité des participant·e·s quant à la présence de ces discours dans leur propre jeu. Viendra par la suite la question de l'avatar et des personnages non joueurs afin de cerner les différents défis techniques pouvant complexifier et rendre difficile le désir de formuler des propos progressistes et représenter une diversité identitaire.

Cette réflexion dépassera le cadre ludique afin d'intégrer la question de l'accès à la diversité dans les équipes de développement, notamment à travers le recours à des conseiller·ère·s culturel·le·s. Enfin, cette section se terminera par une courte exploration des possibles préjugés chez les participant·e·s.

4.5.1. L'intentionnalité

Dans un premier temps, il a fallu comprendre les intentions des participant·e·s à amener les représentations 2SLGBTQIE+. En effet, comme nous avons pu le voir déjà avec Manaka, il est possible que ces représentations dans un jeu n'apparaissent pas intentionnellement dès le début, mais au cours de son développement. Comme l'explique Manaka, désirer faire un jeu romantique où il est possible d'avoir une romance avec tout le monde entraîne nécessairement des propos progressistes : « Et alors, au moment qu'on a commencé à travailler sur un jeu où tu *dates* tout le monde, on était genre : "Ooh, attends. C'est *queer*." Ce n'est pas comme si on avait intentionnellement pensé à ça de cette manière dès le début. C'était juste, comme : "*Persona Plus* est un jeu *queer*, j'imagine." » (Manaka, notre traduction.) Ce qui était une intention originale a fini par mener à un discours « *queer* » entourant le jeu : « Je suis très attachée à l'inclusion et je suis très attachée à ce qu'un jeu soit accueillant. Surtout si ça peut accueillir des personnes qui, peut-être, ne se sentent normalement pas accueillies. Ce qui, encore, rend quelque chose *queer* assez facilement, je suppose. » (Manaka, notre traduction.) Kudanshita partage le même avis, le choix de rendre tous les personnages de ce jeu disponible peu importe le genre de l'avatar a fini par amener un possible discours progressiste²⁷.

À l'inverse, il semble que ce type de discours ait été intentionnel dès le départ chez Zephel et Umehara. De son côté, Umehara comptait faire à la base un jeu destiné à un public féminin, ce qui l'a amené à se questionner sur les représentations l'entourant et à la manière de limiter l'utilisation de stéréotypes. Ce questionnement l'a amené à viser « un public qui nous ressemble », invitant son équipe à représenter une certaine diversité en évitant les stéréotypes associés aux personnes *queers* et de genre féminin (Umehara). De plus, dans le cas d'une petite équipe variée et indépendante, s'inspirer de son expérience personnelle n'a pas les mêmes implications que pour une grande

²⁷Il est probable que le terme « *queer* » soit apparu lors des entretiens en raison de sa présence dans les questions. Difficile de savoir si les participant·e·s en auraient iels-mêmes fait mention.

équipe d'un jeu triple A. S'exprimer à travers le jeu vidéo devient en quelque sorte la marque du jeu indépendant : « C'est vraiment difficile de se dégager, genre, de là où on se situe, de notre centre. » (Umehara.)

Ainsi, le rapport avec le public cible apparaît comme un élément central dans l'intentionnalité de proposer un jeu vidéo dit « *queer* », tout en tenant compte des impératifs marketings : « Nous, c'est sûr qu'on essaie comme de briser un peu ce qui se fait déjà là. C'est sûr que c'est difficile parce qu'on pense, malgré tout, malgré nous, à la réception puis au marketing puis qu'on va présenter ce jeu-là. On espère avoir un succès commercial là. » (Umehara.)

Ce rapport avec le public cible se retrouve aussi chez Zephel : comment proposer quelque chose de différent, voire ayant un plus grand questionnement moral, à un même public ? En cherchant à viser un public mineur, la question devient alors : « Tu sais, comment on peut commencer à montrer à des enfants et de jeunes joueur·euse·s qu'il y a des manières de *flirter* avec les gens sans mettre d'avant leur genre et leur capacité à adhérer aux normes sur le genre ? » (Zephel, notre traduction.) À la question de savoir s'il est intentionnel ou non de proposer un jeu « *queer* », la réponse semble simpliste. Ces propos montrent plutôt que la *queerness* est un élément parmi tant d'autres pour concevoir une expérience destinée à un public particulier. La *queerness* peut ainsi à la fois servir à élargir le public, ou à proposer un jeu vidéo progressiste ou alternatif, selon le niveau auquel elle s'intègre (mécanique, narratif, esthétique).

Cela amène à considérer qu'un jeu vidéo « *queer* » participe à redéfinir l'expérience qui est attendue d'un jeu vidéo. Après tout, comme l'explique encore Zephel, le public cible et les mythes auxquels il est confronté varient selon la plateforme (par exemple entre *Steam* et mobile), de sorte que les expériences ludiques demeurent séparées selon les espaces de diffusion considérés : « C'est difficile d'imaginer le ou la même joueur·euse désirer différents mythes [en lien aux relations] à la fois. » (Zephel, notre traduction.)

4.5.2. L'avatar

Dans les discours des participant·e·s, il ne s'agit pas tant d'éviter les stéréotypes, mais plutôt de bien les choisir et d'en proposer une plus grande diversité. Ainsi, les participant·e·s furent interrogé·e·s sur le développement des différents PNJ et de l'avatar.

En ce qui concerne l'avatar, il est intéressant de constater que la liberté d'en choisir le genre prend racine dans deux logiques différentes. Premièrement, du côté de l'équipe de développement, permettre ce choix implique que l'orientation sexuelle du joueur et de la joueuse n'est pas imposée par le jeu dans un contexte où chaque PNJ peut être romancé, ce qui peut simplifier ou complexifier l'écriture des relations interpersonnelles. Deuxièmement, cette fluidité genrée de l'avatar répond davantage aux attentes du public.

Par exemple, Manaka et Kudanshita semblent tous·tes deux proposer un avatar pensé comme coquille vide dans leur jeu, de sorte que le choix du genre et de l'orientation sexuelle de ce dernier n'a d'importance que dans la mesure où il facilite la projection du ou de la joueur·euse. Comme l'explique Manaka : « Nous avons fait un choix assez tôt sur le fait qu'on ne voulait pas représenter le personnage joueur en haute résolution, parce qu'on voulait que le ou la joueur·euse se projette facilement. » (Manaka, notre traduction.) Il est pertinent de rappeler que dans la plupart des jeux romantiques évoqués dans cette étude, l'avatar n'apparaît généralement pas, particulièrement dans les phases de dialogues qui offrent habituellement une vue à la première personne. L'absence de représentation visuelle de l'avatar devient non seulement une manière de faciliter la projection du public, mais déplace également l'attention vers les PNJ. Il est toutefois nécessaire de rappeler que même dans ces cas, l'avatar peut posséder une représentation visuelle (son visage peut par exemple apparaître dans la boîte de dialogues). L'avatar est ainsi en quelque sorte inexistant en dehors des choix des joueur·euse·s : « C'était pas mal une question de production et, genre, juste laisser au ou à la joueur·euse l'impression [qu'iels s'exprimaient]. Genre, l'expressivité était comme plus le but, plutôt que, je ne sais pas, être *cool*. » (Manaka, notre traduction.)

Zephel se démarque de cette position en proposant un avatar clairement caractérisé, possédant ses propres lignes de dialogues en dehors des choix narratifs. Cette caractérisation mène cependant à de plus grands défis quant aux attentes du public. Zephel a dû s'adapter. En effet, à l'origine, dans l'un de ces jeux, l'avatar devait être caractérisé par le genre féminin. Cela dit, suite à des *playtests*, elle et son équipe ont pu remarquer qu'il y avait une demande afin de jouer un avatar du genre masculin, agendre ou encore fluide : « Cet enfant s'était assis et avait joué à toute la démo pendant environ 20 minutes et puis avait dit : "Est-ce que vous allez un jour avoir une version où je peux jouer en tant que garçon?" J'étais comme : "Honnêtement, je n'y avais pas pensé, mais on peut." » (Zephel.)

L'avatar de ces jeux n'est donc pas nécessairement « *queer* » en raison d'une volonté consciemment idéologique. Un raisonnement technique et marketing vient également peser dans la balance :

On n'avait pas pensé [le jeu] à ce que la fille soit hétéro. Alors j'étais genre : « Oh, c'est un truc facile pour nous de juste faire une partie pour un garçon. » [...] C'était comme : « Oh, notre public veut qu'on leur donne les deux choix, mais on ne peut pas changer le script pour chaque genre. Alors, on a juste à s'assurer que chaque commentaire concernant le *flirt* marche pour tous les genres. » (Zephel, notre traduction.)

Ces propos de Zephel impliquent que caractériser un avatar impose des contraintes et des défis de taille dans la mesure où la personnalisation du genre et des orientations sexuelles suppose des choix idéologiques. En effet, le script du jeu se doit de refléter une certaine neutralité dans la manière de traiter ces thèmes afin de permettre une projection du ou de la joueur·euse dans l'avatar.

En ce qui concerne Umehara, son avis sur le sujet est différent des autres. Elle voit dans l'avatar la possibilité d'explorer plusieurs points de vue. Umehara ne mentionne pas le besoin hypothétique du public à se projeter dans l'avatar. Elle ne parle pas d'avatar « coquille vide », mais suggère plutôt l'idée d'un « *player sexual* » où le jeu adapte la manière dont les PNJ interagissent avec l'avatar à partir de ses choix et attirances. À l'image d'une difficulté adaptative qui régule le jeu pour maintenir le *flow*, les mécaniques de jeu décrites par Umehara tentent de déterminer l'orientation sexuelle préférée par le ou la joueur·euse selon ses choix et ses actions. Il est important de comprendre que l'approche préconisée par Umehara se différencie des autres parce qu'elle propose une aventure avant tout narrative plutôt que ludique, mettant davantage d'emphasis dans la caractérisation de l'avatar.

4.5.3. Les personnages non joueurs

Faire cohabiter le script et l'orientation sexuelle

Si l'avatar coquille vide peut facilement échapper aux défis et enjeux de caractérisation, les PNJ en revanche y sont pleinement confrontés. En effet, en plus d'être caractérisés, les PNJ doivent avoir une histoire. Toutefois, à l'instar de l'avatar, leur orientation sexuelle peut être omise afin de faciliter l'écriture du script dans un cadre ludique. Cela implique, paradoxalement, une difficulté dans le traitement du sujet de l'orientation sexuelle dans un jeu romantique. Si le genre de l'avatar

venait à changer, qu'arriverait-il avec l'orientation sexuelle du PNJ ? Un défi de taille en ce qui concerne les embranchements narratifs et la taille du script. Pour ces raisons, comme le mentionne Kudanshita, il est bien plus simple d'éviter ces sujets :

Pis un des trucs qu'on voulait aussi c'est que les relations soient non genrées, puis qu'il n'y aille pas de problème à ce que si moi, je suis un homme, dans le dialogue, que je puisse *dater* [ce personnage-là plutôt qu'un autre]. [...] Fak, c'était vraiment basé sur tes choix à toi. [...] En tout cas, tout était neutre. La jouabilité était neutre, les réponses étaient neutres. Ça fait que c'était vraiment basé sur qu'est-ce que toi tu voulais (Kudanshita).

Dans le cas de Zephel, il semble qu'elle ait bien tenté de remédier à ce problème en changeant des moments du scénario des PNJ selon le genre de l'avatar : « On a décidé de faire en sorte que chaque personnage pourrait décider d'entrer en relation avec toi, peu importe ton genre. Alors, on les a, en quelque sorte, rendus canoniquement tous *queers*, juste pour rendre cela plus facile pour le ou la joueur·euse. » (Zephel, notre traduction.)

La caractérisation des personnages non joueurs

La conception des PNJ soulève toutefois d'autres défis en ce qui concerne leur caractérisation. Est-ce que l'équipe de développement peut représenter un personnage sans que personne dans l'équipe ne partage la même identité ? Ces questions permettent de souligner la complexité relative à l'écriture des PNJ. Il semble alors pertinent de commencer par l'utilisation d'archétypes à partir desquels pourrait s'établir la complexité des personnages : « J'ai mis en place une sorte de tableau de *moods* (humeurs) du genre : un paquet de personnes attirantes qui devraient être diversifiées, diversement attirantes. Comme, les archétypes de différentes personnes attirantes. Et ensuite, je me suis mise à toutes les définir. » (Manaka, notre traduction.) Umehara ajoute que l'utilisation d'archétypes peut être en soi satisfaisante, car ils permettent de jouer avec les attentes du public : « Je trouve que des personnages qui sont très typés, très archétypaux, moi je trouve ça quand même satisfaisant. » (Umehara.) Ce processus de construction de PNJ renvoie également à l'apparence physique de ces personnages, qui, parce qu'ils sont intégrés dans un jeu romantique, se doivent d'être attirants : « On voulait que tous les personnages soient beaux sans rentrer dans les stéréotypes. » (Kudanshita.)

Toutefois le recours fréquent aux archétypes n'implique pas nécessairement le désir de s'y restreindre, surtout dans une volonté de s'affranchir des stéréotypes récurrents : « On ne veut pas

rentrer trop dans le cliché non plus en même temps, on veut jouer avec les attentes, jouer avec les codes. » (Umehara.) Pourtant, comment ne pas tomber dans le piège de ces stéréotypes ? Il semble que l'authenticité de ces personnages soit un chemin à explorer : « Apprendre à connaître quelqu'un mène habituellement à savoir que leur santé mentale n'est pas parfaite. C'est tout simplement une partie d'apprendre à connaître presque n'importe qui. Je crois que c'est naturel que ce soit là pour un personnage bien développé. » (Manaka, notre traduction.)

Cet aspect nous amène à la question des représentations. En effet, chaque personnage va servir à explorer différents sujets et thématiques. Il apparaît que la facette « progressiste » de ces personnages résulte d'une volonté réfléchie d'explorer leur identité. Zephel, par exemple, se questionne sur la manière d'aborder des thématiques *queers* selon le *background* de ses personnages : « Nous pensions que chaque personnage pouvait définitivement avoir une histoire *queer*. Ils vont juste y répondre de différentes manières selon leurs origines familiales et leur propre personnalité et, tu sais, comment ils se sentent par rapport à ça. » (Zephel, notre traduction.)

Dans certains cas, les formes de représentations *queers* constituent une bonne manière d'apporter de l'originalité dans le jeu. Pour Kudanshita, la *queerness* apparaît comme une conséquence plus ou moins prévue de représenter des personnages originaux. D'un autre côté, cela entraîne de sérieuses questions quant à l'expérience que les développeur·euse·s veulent partager à leur public : « Ouais, je pense que c'était comme, on voulait être certain·e que chaque joueur·euse puisse faire ce qu'ils voulaient, mais on voulait aussi représenter équitablement les différentes sortes d'expériences que tu pourrais avoir. » (Zephel, notre traduction.)

La question de la représentativité constitue alors un point de crispation qui oscille entre le partage d'une large gamme d'expériences et le besoin d'une prise de recul afin de considérer ce que les différentes représentations faites dans le jeu peuvent avoir comme impacts : « Comment représenter de façon intéressante, *compelling* (convaincante), un personnage sans tomber, comme, dans la mauvaise représentation justement. Ou la bonne présentation tsé, qui sont comme deux pôles au final inintéressants là. » (Umehara.) Umehara se questionne sur le besoin d'être « *politically correct* » (politiquement correct) dans ses représentations. Il en ressort le paradoxe suivant : mettre en valeur les personnages par des stéréotypes qui les empêchent finalement de devenir intéressants. Umehara se questionne par exemple de savoir si elle a le droit de représenter

un personnage trans comme antagoniste : « Tsé, est-ce qu'un personnage trans peut être un vilain ou une vilaine dans un jeu ? » (Umehara.) Dès lors, un jeu voulant rester dans le statu quo aura des personnages évitant de nombreuses thématiques qui sont intrinsèquement reliées avec la question de la romance :

Comment représenter justement le *politically correct* ? Versus avoir des personnages qui ont des enjeux intéressants, [...] mais qui ne sont pas nécessairement, genre, lisses et plats. Tsé, on regardait comment « *good representation is boring* » (une bonne représentation est ennuyante) [...]. Je ne sais pas. On ne veut pas faire une mauvaise représentation (Umherara).

Ces questions amènent donc à s'interroger sur la validité de l'exploration de ces thèmes par les équipes de développement. Est-ce que les membres de l'équipe ont la légitimité d'explorer n'importe quelle thématique, à l'égard de leurs vécus et caractéristiques identitaires ?

4.5.4. Le cas de la diversité et de la représentativité

La question de la représentativité ne se limite pas seulement au jeu romantique. Ce sujet commande des considérations éthiques pouvant rapidement dépasser les capacités d'un studio à les traiter. Parmi les participant·e·s, deux cas sont ressortis afin de faire face à ces défis. Premièrement, il est important d'avoir une diversité au sein du studio, de sorte que les personnages puissent être en quelque sorte co-écrits afin de valider les expériences qui y sont représentées. De l'autre, il est important de faire appel à des conseiller·ère·s culturel·le·s qui s'assureront que les différentes représentations soient éthiques et authentiques.

Comme l'explique Zephel, la question de la représentativité est d'autant plus difficile lorsqu'il s'agit de représenter des expériences marginalisées. Il s'agit d'offrir un espace sécuritaire à son public et échouer à le faire peut mener à un abus de confiance avec ce dernier :

Je pense que tes choix de comment représenter un moment triste sont bien plus importants dans le contexte d'une relation *queer*. Parce que, j'ai réalisé avec le temps que, si tu vas représenter une relation *queer*, un poids important peut être mis sur ces relations *queers* fictionnelles. Surtout par un·e joueur·euse qui ne peut se permettre de les vivre dans sa vraie vie. Alors, perdre ça revient à perdre une vraie relation (Zephel, notre traduction).

La question de la diversité au sein de l'équipe est donc importante afin de maximiser les échanges et les sensibilités sur le sujet : « Ouais et on avait aussi, tu sais, au studio on a plusieurs

personnes trans. Le programmeur en chef est gai. » (Manaka, notre traduction.) Comme l'explique Manaka, celle-ci était la seule responsable de l'écriture des personnages. Cependant, cela ne constitue pas un processus créatif isolé. Si bien que l'avis des autres membres de l'équipe a permis de peaufiner la validité de ses personnages :

Je veux dire, j'étais la seule dans l'équipe qui écrivait les personnages, mais je recevais des commentaires sur eux. Genre, il y a eu quelques moments où le programmeur en chef était comme : « Manaka, ce gars, j'étais vraiment intéressé par lui et là, il a dit ce truc qui était vraiment bizarre. » Il ne me donnait pas des notes là. J'avais de bon·ne·s consultant·e·s dans l'équipe, même s'iels n'ont pas écrit ou désigné les personnages. Iels me faisaient des commentaires sur leur design et leur manière de parler, des trucs comme ça. [...] Je veux dire, on savait qu'on voulait faire [un jeu] plus diversifié que notre équipe de développement. Genre, notre équipe est remarquablement diversifiée pour l'industrie vidéoludique, mais ça reste que ce n'est pas littéralement tout le monde, non ? Et j'étais particulièrement inquiète par rapport à la représentation de [ce personnage] une fois qu'on savait genre : « Ok, on va avoir un homme brun sexy. » (Manaka, notre traduction.)

De même, une certaine humilité apparaît comme essentielle pour assurer une écriture respectueuse et authentique des personnages. Comme l'explique Manaka, il peut être difficile de se mettre à la place des autres, rendant l'écriture d'autres expériences, ou points de vue plus difficile à réaliser :

C'est sûr que moi, en tant que femme, j'aimerais comme qu'il y ait des jeux qui répondent plus à des publics qui me ressemblent potentiellement. Bin, je pense que c'est difficile d'aller au-delà de nous-mêmes là. Comme en tant que développeur·euse. Même si on a de l'empathie pour d'autres types de publics qui ne sont pas nous nécessairement. Notre équipe, tsé, est assez diversifiée à ce niveau-là (Umehara).

Il n'est ainsi pas uniquement question de morale. L'identité même des développeur·euse·s ou des conseiller·ère·s impliqué·e·s dans le processus de création est importante. Dès lors, il ne s'agit pas seulement des représentations des personnages, mais plutôt de celle d'une diversité, ou d'une authenticité, qui doit déjà être présente au sein de l'équipe. La « bonne » représentation intéressante de personnages issus de la diversité devient ici une manière pour l'équipe de développement de posséder et d'incarner cette diversité.

Les consultant·e·s permettent ainsi de répondre à cet écart entre la diversité de l'équipe et celle qui sert à caractériser les personnages, à condition d'avoir les ressources financières nécessaires pour faire appel à ces spécialistes : « Maintenant, à chaque fois qu'on développe un

personnage, on a des consultants en éthique. » (Kudanshita.) Le rôle de ces consultant·e·s peut-être à la fois général et spécifique, puisqu’iels donnent des conseils sur la représentativité en général dans le jeu, ou lorsqu’elle s’applique à certains personnages. De plus, il semble que l’identité de ces consultant·e·s est importante :

J’ai été capable d’éviter les problèmes les plus évidents. Mais alors, ouais, plus tard dans le développement, on a aussi eu explicitement plusieurs consultant·e·s culturel·le·s ou en sensibilité. On en a eu des non-binaires. Avec, on a passé à travers tout le texte et les descriptions et interactions avec les personnages non-binaires. On a eu une autre consultante qui était une femme brune lesbienne [...]. Elle a alors passé en revue tout le contenu [impliquant des personnes] brunes et féminines. Et c’était les principales lacunes de l’équipe, alors après ça, on se sentait assez confiant·e (Manaka, notre traduction).

À cela s’ajoute la question de la traduction. Le processus de localisation peut avoir comme conséquence d’entraîner la perte des doubles sens dans la manière de représenter des personnages. Il est donc primordial d’avoir des conseiller·ère·s qui ont conscience des différences culturelles et régionales : « Une expression qui en anglais était comme correcte, tout d’un coup, [peut ne plus l’être en français]. » (Kudanshita.)

La question de la représentation est donc particulièrement complexe. D’un côté, il s’agit de montrer la diversité au sein d’un studio, mais aussi la volonté de faire affaire avec des conseiller·ère. Cela fait en sorte qu’un jeu romantique peut rapidement devenir « politiquement » choquant, en raison de sa propension à proposer différentes situations intimes impliquant plusieurs identités.

4.5.5. Un sexisme intégré

Lorsque Manaka parle de son expérience avec les jeux vidéo en général et de la *queerness* que certains offrent malgré eux, elle se présente comme ayant été « automisogyne » : « Même si j’aimais les choses traditionnellement féminines – j’aimais les chevaux, etc., ou avait des *crushes* (béguins) sur les gars – j’avais tout de même une aversion pour les choses visant des femmes ou codées de manières féminines et je crois que c’est plutôt commun. » (Manaka, notre traduction.)

Les discours entourant les jeux vidéo populaires et hypermasculinisés expliquent en partie le positionnement de Manaka. Elle souligne que s’intéresser aux jeux vidéo sortant de ces stéréotypes,

c'est-à-dire des jeux pour « filles », entraînait un malaise. Ces jeux étaient perçus comme « pas cool » et « ne valant le temps à personne » (Manaka). Cette perception positionne donc le jeu romantique comme l'antithèse de jeux traditionnellement considérés comme « cool », si bien que l'élaboration d'un jeu romantique implique un cheminement personnel, voire un conflit avec la conception hégémonique de ce qu'est censé être un jeu vidéo. Bien plus, en ce qui concerne la présence de discours progressistes et alternatifs dans ces jeux, Manaka offre une piste de réflexion : « Je crois que le problème principal est que les femmes, ou n'importe qui qui jouent à des jeux vidéo, finissent avec une construction du genre assez *fucked up* (étrange). » (Manaka, notre traduction.)

Cette partie a donc servi à mettre en lumière toute la complexité relative au désir de renouveler l'expérience ludique et ses représentations afin de mettre de l'avant une plus grande diversité identitaire et expérientielle. Comme nous avons pu le voir, la volonté de proposer des discours alternatifs ne provient pas nécessairement d'une intention politique explicite. Il s'agit plutôt d'une évolution liée au développement du jeu et de sa relation avec le public, laquelle motive une sensibilisation qui découle du besoin d'accéder à différentes formes d'expériences ludiques. La question de l'avatar, des PNJ et de leurs orientations sexuelles a servi d'illustration, tout en mettant en évidence les différents défis narratifs et techniques uniques au média. Nous avons par la suite vu différentes solutions afin de répondre à ses défis, comme le besoin d'avoir une équipe diversifiée ou encore de faire appel à des conseiller·ère culturel·le·s pour réviser les scripts. Enfin, nous avons évoqué l'expérience de Manaka, dont les conflits internes sont provoqués par les préjugés de sa propre société et les difficultés à les surmonter, malgré ses intentions de changement.

4.6. Les mécaniques de jeux et leur relation avec la romance

Maintenant que nous avons pu explorer la définition du jeu romantique, ses influences japonaises et l'intentionnalité de ses discours alternatifs et 2SLGBTQIE+, nous proposons à présent d'aborder plus frontalement la question des mécaniques. À la différence des sections portant sur la définition du jeu vidéo romantique, celle-ci servira plutôt à considérer le point de vue des participant·e·s quant aux différentes manières de concevoir, de façon intentionnelle, un jeu vidéo alternatif et appartenant aux mouvements 2SLGBTQIE+. Nous verrons ainsi différentes approches permettant de varier l'expérience ludique afin de favoriser la mise en scène de ces discours.

4.6.1. Comment faire de la romance progressiste ?

Pour chaque participant·e, présenter la romance à travers des mécaniques plus « *queers* » a davantage suscité des questionnements, plutôt que des réponses concrètes. Ainsi, dans les résultats de recherches, il n'y a pas vraiment de mécaniques particulières qui soient mises de l'avant, en dehors de celles déjà mentionnées qui permettent de définir ce qu'est un jeu romantique. Certaines mécaniques originales ont bien été mentionnées, notamment des mini-jeux destinés à présenter certains événements dans le jeu. Ces mécaniques apparaissent cependant à la limite secondaires. Ces mini-jeux renvoient plutôt à des éléments liés au *dating* ou autres activités sociales annexes qu'à une manière de représenter la romance de manière alternative : « Non, encore là, on ne jouait pas sur la romance. C'était vraiment plus sur le thème de l'histoire. » (Kudanshita.)

Bref, les participant·e·s ont plutôt été porté·e·s à s'interroger, iels aussi, à ce qui pourrait rendre un jeu romantique mécaniquement plus « *queer* », alternatif ou progressiste. Une première piste de réflexion se retrouve chez Manaka, qui évoque l'idée de défaire les expectations du public en jouant sur les ambiguïtés :

Mon bac est en littérature et je le mentionne, car ma thèse de fin d'études [...] portait sur comment une culture a besoin de briser les binarités. Qu'il y a plusieurs fausses dichotomies. On positionne une chose à l'encontre d'une autre. Le cerveau de primate de l'humain est vraiment bon dans ça, mais ce ne l'est pas en art. Ce n'est pas super pour parler de vérité. Ce n'est pas super pour l'expérience humaine. Ce n'est pas une binarité. Et je suppose, parce qu'en tant que joueuse et créatrice, je suis attirée par les ambiguïtés. Je suis attirée par les expériences difficiles à catégoriser (Manaka, notre traduction).

Manaka continue par ailleurs en mettant ses propos en perspective avec la notion de « *straight* » (direct) et « *unstraight* » (indirecte) :

Genre, si je devais dire qu'il y a des mécaniques qui sont plus « *straights* » ou plus « *unstraights* », ce seraient des mécaniques qui ne permettent aucune ambiguïté, qui ne sont pas subvertis. Elles font juste toujours fonctionner de la même manière. Et, je crois que tout le monde sait que c'est toujours moins intéressant, plutôt que de se faire surprendre à certains moments. De ce point de vue, un truc comme le *rogue-like* pourrait paraître vraiment « *straight* » à première vue et devenir comme chaotique ou embrouillé en cours de route. Et alors, tu finis par découvrir le vrai jeu et tout a plus de sens à nouveau. C'est imprécis comment la sexualité peut s'appliquer à ça, mais je crois définitivement que le jeu vidéo peut aider à développer une tolérance pour ce qui est ambigu et c'est quelque chose que j'apprécie (Manaka, notre traduction).

Les propos de Manaka dépassent la simple question du genre vidéoludique japonais. En effet, il est plutôt question d'un jeu qui brise les attentes, refuse toute catégorisation en échappant à ce que l'on pourrait attendre de lui. Il est donc ici question d'intentionnalité marquée par une « ouverture d'esprit » qui semble entraîner inévitablement des thématiques *queers* : « Genre, [l'ambiguïté], ça veut nécessairement dire que je suis intéressée par ce qui est ouvert d'esprit au niveau des mécaniques et du contenu. Ce qui implique nécessairement qu'il va y avoir des moments gais ou *queers*, que ce soit catégorisé comme ça ou non. » (Manaka, notre traduction.)

En parlant d'ambiguïté, Manaka attire l'attention sur la narrativité et les possibilités mécaniques de varier le point de vue du joueur et de la joueuse. Cette variation permettrait ainsi de favoriser l'empathie chez son public : « Je pense qu'il y a une forme ludique, de pouvoir comme jouer avec les points de vue puis jouer avec les conditions pis y a aussi... Bha ça touche beaucoup l'empathie parce que c'est le *PoV* (point de vue) là qui change. » (Umehara.)

Zephel prolonge sa réflexion en considérant que le jeu vidéo a le potentiel d'être une source de catharsis plutôt qu'un simple moyen d'évasion. Pour Zephel, la catharsis consiste à amener le public à se découvrir à travers l'expérience de jeu :

Par exemple, si tu es *queer* et qu'un jeu sert à t'évader, il te permet de jouer en tant que *queer* sans avoir à confronter ça dans ta vraie vie. Si un jeu est à propos de la catharsis, il va te permettre de découvrir des aspects de ta personnalité que tu n'aurais peut-être pas explorés avant, pour ensuite les apporter dans ta vraie vie. On aimerait faire des jeux répondant à la deuxième définition. Et alors, n'importe quel jeu peut être *queer*, autant qu'il permet aux gens de se sentir plus complets, de se sentir accepté pour qui iels sont et de vivre une sorte de transfert du soi à un endroit meilleur que celui où iels étaient au début du jeu (Zephel, notre traduction).

Avec une telle définition, Zephel dépasse les aspects traditionnels du jeu romantique afin de proposer une vision ontologique de l'objet vidéoludique qui s'appuie sur un espace d'exploration personnelle. En s'interrogeant sur le potentiel du jeu vidéo, Zephel voit ainsi dans le jeu « *queer* » une dimension plus profonde que l'esthétique et la romance, qui motive un questionnement sur l'identité personnelle. Le jeu « *queer* » devient alors un partenaire pour aider son public à mieux se comprendre et se découvrir.

Si les mécaniques peuvent changer selon la plateforme d'un jeu, Manaka mentionne brièvement Ann Anthropy, une *game designer* qui s'est interrogée sur la possibilité de « *queeriser* les mécaniques de jeu » : « J'ai joué à certaines de ses plus vieilles expérimentations qui tentaient d'exprimer le fait d'être trans et des choses comme ça. Je pense que c'est possible. Personnellement, je ne me sens pas comme une experte dans ça. » (Manaka, notre traduction.) Ce doute accompagne également Zephel : « Genre, est-ce qu'il y a un design qui rend ça plus ou moins gai ? Je ne sais pas. » (Zephel, notre traduction.)

Pourtant, Zephel explique que pour son prochain jeu, elle tentera justement de dépasser les mécaniques utilisées jusqu'à présent : « On s'est surtout fié à des mécaniques conversationnelles, des paramètres variables, des choses comme ça. On essaie de développer d'autres formes de jouabilités afin de donner aux gens plus de manières de s'exprimer dans nos jeux. » (Zephel, notre traduction.) De même, ces nouvelles mécaniques tentent de redéfinir les limites propres aux choix narratifs :

On essaie, tu sais, d'explorer les limites des libertés individuelles, comment les groupes collaborent et comment la démocratie intervient dans un contexte créatif. Et pourtant, il y a de la romance dans ça. De sorte que, les choix individuels vont surtout dicter comment tu perçois ta relation avec l'autre (Zephel, notre traduction).

Toutefois, en raison de la rapide complexité narrative à laquelle mènent ces tentatives, la variété des types de relations possibles demeure limitée.

4.6.2. Des mécaniques donnant libre arbitre au public

Il demeure difficile de déterminer comment un jeu vidéo peut intégrer des mécaniques alternatives, progressistes, *queers* ou encore favorisant les identités 2SLGBTQIE+. Bien que cette question ait déjà été abordée par certaines personnes, comme Ruberg ou Ann Anthropy, le contexte du jeu vidéo romantique ne semble pas offrir un point de vue particulièrement différent. Les notions d'ambiguïté, d'empathie, de variation des points de vue et de catharsis reviennent régulièrement, mais il s'agit davantage d'ontologies générales que de mécaniques précises. En outre, le public ne peut être mis de côté. C'est ultimement ce dernier qui pourra déterminer si un jeu peut être perçu comme mécaniquement « *queer* » ou non :

[Avec notre jeu, on] essayait juste d’être le plus permissif possible. Et alors, la communauté *queer* a en quelque sorte vu ça et était : « Oh, c’est pour moi. » [...] Mais, définitivement, la friction était faible, car être permissif au maximum est en soi, je suppose, un peu *queer* (Manaka, notre traduction).

En effet, dans le développement de son jeu, Manaka visait à l’origine un public féminin : « Je supposais que la majorité allait être des femmes. Mais j’ai réalisé assez vite [...] qu’il allait aussi y avoir pas mal de personnes *queers*, aussi frustrées [par le manque de jeux à propos d’eux]. » (Manaka, notre traduction.)

Umehara propose également une piste pertinente qui fait le lien entre des mécaniques « *queers* » et l’appropriation qu’en fait le public. Cette réflexion s’inscrit dans un contexte où Umehara veut considérer une œuvre vidéoludique indépendamment de la figure infallible de l’auteur·e : « Pis il n’y a comme pas de hiérarchie entre la personne qui écrit puis la personne qui reçoit. Pis je vois beaucoup ça dans les communautés de fans en ligne, autant que pour des jeux que pour des livres. Mais justement, il y a une forme de participation du public à ce qui est créé. » (Umehara.) Cet aspect rejoint notamment le principe du *early-access*, ou accès anticipé, caractérisé par la sortie d’un jeu vidéo avant son achèvement afin de permettre au public de participer au *playtest*, lequel public peut bénéficier du jeu à un prix réduit. Cependant, laisser une telle place au public implique de réfléchir à l’espace que l’équipe de développement souhaite effectivement lui donner :

Ensuite on pourrait inclure le point de vue du public, mais, enfin... C’est quand même une question au niveau du développement. Quand est-ce qu’on inclut le public dans la création ? Tsé, à quel moment est-ce qu’on valide ? Puis est-ce que valider avec le public ça veut dire que le public peut dire « je veux avoir telle *features* (caractéristiques) dans le jeu à tel moment? » (Umehara.)

Cette place laissée au public rejoint à sa manière les propos de Zephel en ce qui concerne la catharsis, notamment lorsqu’elle mentionne l’intérêt de concevoir le jeu comme un « *safe space* », ou espace sécurisant²⁸ :

²⁸ « *Safe* » est ici traduit par « sécurisant » plutôt que « sécurisé », « sécuritaire » ou encore « bienveillant » afin de souligner l’état émotionnel que procure le jeu et respecter l’approche proposée des concepts d’émotivité et d’authenticité. L’espace procuré par l’objet ludique se crée au fil du jeu et du lien de confiance qui se développe avec le public.

J'imagine qu'un jeu *queer* est comme n'importe quel autre jeu qui va dire : « On veut te supporter dans ton voyage. On veut t'aider à apprendre des choses à propos de toi. On veut te donner des opportunités pour expérimenter avec des choses à propos desquelles tu n'es peut-être pas certain·e dans ta vraie vie. Mais c'est sûr de le faire ici. » (Zephel, notre traduction.)

Afin d'approfondir cette notion d'espace sécurisant, Umehara insiste sur l'importance d'un menu d'accessibilité, permettant de personnaliser l'expérience de jeu. Cette posture permet de souligner les préoccupations des participant·e·s relatives à l'importance d'accueillir le public et de respecter sa diversité. Toutefois, un tel menu soulève de nombreuses questions. Après tout, dans le cas d'un jeu narratif et romantique, la question d'accessibilité ne se limite pas qu'à la jouabilité, mais s'interpose également dans la narrativité et le script : quelles scènes le public devrait-il choisir d'éviter ? Est-ce qu'il y a présence, ou non, de scènes à caractères sexuels ? Jusqu'à quel point le jeu doit-il limiter son érotisme, etc. ? : « On aimerait que ce soit possible d'aller *fine tune* (ajuster) justement : “Bha moi, je ne veux pas avoir de scènes explicitement sexuelles dans le jeu pendant que je joue. J'aimerais que ça reste comme un piment, par exemple. Genre un piment sur cinq ou zéro”. » (Umehara.)

De plus, la présence de ce menu de personnalisation pourrait être perçue comme une forme d'autocensure. Dans ce cas, quels éléments mériteraient d'être modifiables et lesquels devraient demeurer inchangés ? Ce problème se complexifie lorsque mis en relation avec la conception de la catharsis proposée par Zephel. En effet, en cherchant à rendre l'expérience la plus accessible possible, cela pourrait nuire aux effets cathartiques du jeu. Umehara pose justement une limite en ce qui concerne la normativité :

Mais est-ce que c'est *legit* (valide) de dire : « Ah, mais je ne veux pas être approché par des hommes » ? Mais en même temps, ça peut être un *trigger* (déclencheur) là, pour une femme lesbienne qui joue au jeu pis qui se dit : « moi je veux juste avoir un jeu qui a un contenu *queer*, lesbien. Je ne veux pas voir un intérêt masculin dans le jeu. » Mais à l'inverse, moi, je serais vraiment contre le fait [...] d'invisibiliser le contenu *queer* (Umehara).

Dès lors, la question de personnalisation de l'expérience ludique et de l'autocensure nécessite de prendre en compte l'intention première qu'un jeu tente de véhiculer et s'il est nécessaire, ou non, qu'elle soit considérée. Ce problème est encore plus aigu dans le cas du jeu romantique qui cherche à sortir du cadre standardisé tout en donnant la possibilité au joueur et à la joueuse de personnaliser l'expérience, quitte à la rendre normative plutôt qu'alternative. En effet, les choix d'accessibilités sont en lien direct avec les représentations et idéologies véhiculées par le jeu.

Cette section nous a alors permis de réfléchir à diverses manières de proposer une expérience alternative dans un jeu vidéo. Concevoir le jeu comme une catharsis, rendre l'expérience ambiguë ou encore favoriser l'accessibilité du jeu constitue autant de moyens d'enrichir ses expériences. Si certaines de ces pistes peuvent sembler contradictoires, notamment l'opposition entre la catharsis et la personnification, elles rappellent toutes, d'une certaine manière, les réflexions de Ruberg lorsque celles-ci portent sur la réappropriation de l'œuvre ludique par le public ou encore sur la diversification des expériences et intentions premières souvent indéfinissables.

4.7. La production d'émotion comme expérience ludique

Cette partie viendra clore la réflexion sur la *queerness* d'un jeu vidéo en focalisant cette fois-ci l'attention sur les émotions suscitées par l'expérience ludique, en particulier celles attendues dans un jeu romantique. Nous aborderons dans un premier temps la notion du jeu confortable, qui permettra de mieux saisir les gammes possibles d'émotions qu'un jeu romantique peut se permettre d'explorer, quitte à rendre son public inconfortable. Cela mènera à la question du consentement avec le public, fondé sur une communication claire et transparente avec celui-ci. Enfin, nous conclurons ce chapitre en interrogeant les participant·e·s sur les émotions qu'ils ont cherché à provoquer chez leur public à travers leurs jeux vidéo romantiques.

4.7.1. La notion du *jeu confortable*

La personnalisation de l'expérience ludique, conçue comme un espace sécurisant, motive une interrogation relative à la perception du jeu romantique comme un jeu « confortable ». Comme le soulève Umehara, il est essentiel de savoir à qui s'adresse cet espace et de juger de la pertinence d'une telle appellation.

Sur la question, Zephel est catégorique :

Je n'aime pas l'expression « *cozy games* » (jeu confortable). J'ai eu une grosse discussion avec notre coordinateur·rice en marketing à propos de comment on ne veut pas utiliser le mot « *cozy* » (confortable) avec notre image de marque. Je crois qu'il y a quelque chose de profondément péjoratif avec les mots « confortable » et « *wholesome* » (bienveillant)²⁹. Je

²⁹Il est difficile de trouver les origines exactes de cette traduction, mais cet article semble être le premier à l'utiliser : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/05/26/jeu-video-bienveillants-et-reconfortants-les-wholesome-games-triomphent_6040827_4408996.html (consulté le 29 septembre 2025).

pense qu'il y a cette idée que ça met les jeux dans une place où ils ne peuvent pas se permettre d'être difficiles, ou tristes, ou, tu sais, pleins d'émotions douloureuses (Zephel, notre traduction).

Dans cette optique, un jeu confortable ne conduit pas forcément à une catharsis, puisque son appellation suppose des mécanismes d'évitement. Ainsi, « confortable » ne peut pas être synonyme d'espace sécurisant. Il semble que Zephel propose une nuance selon la manière d'approcher les thématiques. Dans un jeu confortable, les thématiques sensibles seraient simplement évitées, tandis que dans un espace sécurisant l'environnement et les outils nécessaires sont développés pour que le public puisse explorer et expérimenter ces thématiques selon ses propres limites.

De son côté, Umehara ne semble pas partager la distinction proposée par Zephel. Pour elle, le terme de « *cozy* » reflète plutôt des moments de légèreté dans un jeu, avec comme conséquence possible de proposer un jeu trop « plat ». Pourtant, le questionnement est similaire : « La notion de *safe space* (espace sécurisant), est-ce qu'on peut dire que quelqu'un d'hétérosexuel peut revendiquer le fait de vouloir être dans un espace sécurisant, pis [qu'il s'agisse en fait] d'un espace où il y a, genre, rien de *queer* ? Est-ce que c'est un *trigger* (déclencheur) le fait d'avoir du contenu *queer* ? » (Umehara.) Comme elle l'a précédemment exprimé, Umehara considère que le contenu *queer* ne devrait pas faire l'objet d'avertissements et ne devrait pas être évité afin de favoriser un espace sécurisant. De la même manière que Zephel, Umehara se refuse à éviter des thématiques sensibles. D'autant plus si cet évitement favorise certains groupes privilégiés au détriment d'autres qui ne le sont pas.

Il semble ainsi plus pertinent de privilégier l'expression « espace sécurisant » pour désigner le désir bienveillant d'un jeu à respecter son public en lui offrant des moments de répit. Cela dit, si ces moments de répit se traduisent par un manque d'enjeux, alors cela peut progressivement devenir problématique. Si le terme « confortable » met alors de l'avant ces mécanismes d'évitement que l'industrie du jeu vidéo semble parfois privilégier, Zephel y voit plutôt une antithèse relative à sa propre vision du jeu vidéo, porteur d'un potentiel transformateur pour son public du fait d'une expérience ludique singulière et originale.

La notion d'espace sécurisant est donc principalement subjective, autant pour les développeur·euse·s que les joueur·euse·s. Cette observation motive à recentrer l'attention sur les attentes des joueur·euse·s face au jeu. Comme l'explique Umehara : « Genre, j' imagine que la

question de la *safe space* est modulable en fonction du public auquel on s'adresse. Je pense qu'il faut se poser ces questions-là. » (Umehara.)

4.7.2. La relation avec son public

Le terme « confortable » suppose des débats qui engagent la responsabilité de l'équipe de développement. Et cette responsabilité repose sur une capacité à définir clairement la proposition du jeu, c'est-à-dire non pas pour satisfaire les attentes du public, mais pour permettre aux joueur·euse·s de choisir leur expérience.

Par exemple, Zephel et Manaka mentionnent toutes deux un cas où une mauvaise communication autour de l'expérience ludique et thématique qu'elles voulaient transmettre a conduit à des réactions de mécontentement de la part du public. Manaka explique :

Tout dépend des attentes des joueur·euse·s et ce à quoi iels pensent avant même de jouer au jeu. Alors, je ne pense pas qu'il y ait des choses que les créateur·rice·s doivent ou ne doivent pas faire s'iels ne sont pas haineux·euses ou intentionnellement en train de blesser les gens. Tu peux choquer les gens, tu dois juste t'assurer qu'iels sont prêt·e·s à l'être (Manaka, notre traduction).

Ces conflits ne proviennent pas tant du fait que leurs jeux romantiques aient été perçus comme confortables ou non, mais plutôt en raison d'une communication qui laissait entendre une promesse de « *pure escapism* » (évasion) (Manaka). Chez Zephel, cette réaction s'explique également par le fait d'imposer une certaine finalité au jeu, quelles que soient les relations de l'avatar, à la fois pour des raisons techniques et par la volonté de représenter la temporalité d'une relation amoureuse : « Je parle de comment un bon jeu se permet de confronter, mais ultimement, s'il y a une situation [où les critiques de nos jeux sont négatives], on va répondre aux demandes du public pour le satisfaire. » (Zephel, notre traduction.) Un certain équilibre doit donc être atteint entre la satisfaction des attentes du public et celle de ses propres ambitions créatives : « [Il faut] trouver comment faire passer un message, comment le transmettre d'une manière à ce que le ou la joueur·euse peut en ressortir satisfait·e, comme une sorte de deuil, afin de pouvoir passer à autre chose. On ne l'a pas fait la première fois, alors on a dû changer ça. » (Zephel, notre traduction.)

Ces propos se retrouvent de manière générale chez les participant·e·s qui chacun·e soulignent l'importance d'exprimer clairement ses objectifs dès le départ, afin que le public puisse être consentant à participer à l'expérience partagée. Kudanshita renchérit donc :

Y a probablement pas de limite [à] qu'est-ce qu'on peut faire avec ça. Ça dépend vraiment. Honnêtement, là, ça dépend beaucoup des valeurs puis de l'agenda. Dans le cas d'une compagnie comme [la nôtre], qu'est-ce qu'on veut refléter comme valeurs plus que qu'est-ce que le jeu a de besoin ? (Kudanshita.)

En d'autres termes, il s'agit de trouver un faible équilibre entre les attentes du public et celles de l'équipe de développement, pour pouvoir partager l'expérience ludique désirée.

4.7.3. Les émotions partagées

Qu'il soit question d'espace sécurisant, ou de jeux vidéo qualifiés de confortables, la réflexion porte ultimement à s'interroger sur les émotions que ces équipes de développement veulent véhiculer à travers leurs jeux romantiques et si ces émotions sont spécifiques à l'expérience ludique proposée.

Certaines émotions ont déjà été mentionnées, comme le sentiment de sécurité ou le besoin d'inclusivité. Chez Manaka, les émotions constituent même les piliers du design de son jeu :

Le premier pilier du design était la fantaisie romantique : « Tomber en amour avec un certain nombre de personnages qui t'aiment aussi simultanément. » Et le deuxième pilier de notre design était, je suppose, le caractère enjoué. On voulait que ce soit frais, espiègle, subvertissant... On dit littéralement de faire ça sans mettre le ou la joueur·euse dans une situation inconfortable [...]. Mais ouais, on ne voulait pas juste un côté blagueur, mais aussi un côté enjoué, espiègle, quand tu joues au jeu (Manaka, notre traduction).

Elle mentionne des émotions liées à la joie, l'espièglerie et la subversion, qui inspirent et guident le scénario et les thèmes explorés par les PNJ.

Kudanshita, de son côté, semble avoir voulu explorer des émotions similaires, mais en restant en surface, c'est-à-dire en maintenant l'aspect « comique » de l'expérience. Son jeu, probablement le plus confortable parmi les jeux évoqués, a été pensé afin de servir son public. Ainsi, on parle ici d'un désir de faire « sourire » les gens, de rendre l'expérience « coquette », « romantique », de garder cela « *light* » ou léger. Bref, il s'agit dans ce cas-ci de faire un jeu fondamentalement

« drôle ». Pourtant, il exprime également la volonté de créer des contrastes, d'amener des moments, plus « *dark* » ou sombre, bien que toujours traité de manière humoristique.

De son côté, Umehara évoque le désir de faire un jeu qui ne soit pas trop « réaliste », bien que « la romance soit au cœur de l'expérience » (Umehara). Elle veut donc que son jeu présente une dimension confortable, « légère » par moment, mais que d'importants enjeux émotionnels soient présents. Elle évoque un aspect plus ou moins humoristique, une tonalité où le jeu ne se prend pas au sérieux. Elle mentionne aussi l'importance de « l'empathie », « le rapport à la communauté, le sentiment d'appartenance à la communauté » (Umehara). Ultimement, Umehara exprime son désir de faire un jeu romantique qui se différencie des autres et qui participe à valoriser l'image de la romance en général dans le jeu vidéo. Pour ces raisons, bien qu'elle veuille inclure des propos « *queers* » dans son jeu, elle dit vouloir viser tout le monde. En ce sens, elle voit dans son jeu la possibilité de faire vivre l'expérience de multiples personnages pour encourager son public à se mettre dans la peau des autres dans l'objectif de « valoriser l'amitié, l'amour, la communauté » (Umehara).

Zephel, quant à elle, amène cela un peu plus loin en plaçant la catharsis au cœur de l'expérience de jeu. Elle ne mentionne pas la même terminologie que les autres, mais il est évident que Zephel veut donner à l'empathie une place centrale dans l'expérience émotionnelle. À la différence des autres participant·e·s, elle ne n'évoque ni l'humour, ni la légèreté. Cela fait en sorte que son jeu se positionne en quelque sorte à l'intersection du divertissement et du jeu vidéo sérieux.

Nous avons vu que les émotions que les participant·e·s cherchent à transmettre à travers leurs jeux sont assez proches (joie, empathie, légèreté). Toutefois, leurs mises en œuvre varient : Kudanshita semble plus portée à la parodie, tandis que Zephel privilégie une expérience tournée vers l'empathie. Point important, le rapport aux émotions négatives qu'accompagnent les histoires d'amour n'est pas apparu dans les réponses aux questions qui portaient explicitement sur les émotions qu'ils et elles désiraient véhiculer dans leur jeu. Le rapport aux émotions négatives a plutôt émergé de manière indirecte, à l'occasion des discussions portant sur les attentes du public ou lorsque le sujet est porté, ou non, sur le besoin de redéfinir l'expérience ludique dans un espace sécurisant ou comme forme de confort.

CHAPITRE V

ANALYSE DES RÉSULTATS

« *Such encounters demand the use of the Friendship Punch.
When you wrap your thumb in your four fingers like so,
your fist becomes as lovable as the paw of the Lucky Cat.* »

Mère d'Otome (*The Night is Short, Walk On Girl*, Morimi Tomihiko, 2017)

Dans ce chapitre, nous allons mettre en relation les résultats avec les concepts présentés lors du deuxième chapitre. Nous allons d'abord discuter du modèle codage/décodage afin de le remettre en perspective en raison de l'intérêt porté aux équipes de développement. Par la suite, nous allons analyser les pressions de l'industrie et du public en les considérant comme un rapport de production à la fois dans la position codante et décodante des participant·e·s. Nous nous intéresserons par la suite à la relation avec le Japon au niveau du cadre de connaissance et comment la réappropriation de jeux vidéo japonais peut possiblement encourager à la formulation de discours *queers*. Nous verrons que de possibles traces orientalistes sont présentes dans les propos des participant·e·s. Cette réappropriation du Japon permettra d'enchaîner avec la *queerness* dans le jeu romantique, en tant que cadre de connaissance. Cela sera l'occasion de traiter de possibles traces d'homonalismes et de la forme que prend la performativité du genre dans le jeu romantique. Viendra par la suite une section sur la rhétorique procédurale, comme infrastructure technique. Nous allons nous intéresser à décrire à nouveau le jeu vidéo romantique selon les influences et propos des participant·e·s, en plus de faire ressortir les contradictions du genre entre ses différentes formes de rhétoriques (esthétique, narrative et procédurale). Enfin, cela nous permettra de nous intéresser aux techniques ou avis des participant·e·s quant à comment appliquer des mécaniques *queers* dans un jeu vidéo. Ce dernier point nous amènera à la rhétorique processuelle, puis la question de la marchandise émotionnelle et de l'authenticité, considérées ici comme des structures de sens. Cette section explorera comment la question de l'authenticité se retrouve à la fois dans le jeu lui-même, mais aussi dans les discours marketing des équipes de développement. En raison de cela, nous verrons

qu'une certaine aseptisation de l'expérience *queer* semble être en place en raison de différentes pressions externes.

5.1. Le codage et le décodage chez les équipes de développement

Lors du cadre théorique, il a été admis qu'un ou une développeur·euse de jeux vidéo pouvait à la fois avoir une position de codage et de décodage selon son rôle dans le processus de développement. L'entretien a ainsi servi à évaluer cette double posture en interrogeant des participant·e·s sur leurs inspirations créatives, leurs opinions à l'égard de l'industrie vidéoludique et la culture vidéoludique japonaise, leurs associations avec les mouvements 2SLGBTQIE+ et leur processus de développement ainsi que leur relation avec leur public.

Afin d'analyser ces aspects, il a alors été pertinent de mettre en place des grilles d'analyse (voir annexe 1-2) à partir desquelles ont été étudiées les tensions entre le codage et le décodage pour chacun·e des participant·e·s.

5.1.1. Retour sur le concept de Hall

Avant d'entrer dans l'analyse de résultats à partir du modèle de Stuart Hall, il est d'abord nécessaire de le remettre en perspective et de rappeler la manière dont il a été adapté dans cette étude. Ce modèle, ainsi que ses concepts afférents, est utilisé dans ce travail en raison de sa dimension cyclique : les membres des équipes de développement décodent un imaginaire culturel qu'ils recodent ensuite dans les jeux vidéo qu'ils créent.

Afin d'adapter le modèle de Hall au contexte de cette recherche, nous avons cherché à le modifier (voir annexe 4) afin de prendre en compte les multiples rapports entre l'industrie et le public, deux pôles qui influencent le processus créatif des développeur·euse·s. En effet, la question du public est revenue régulièrement dans le discours de chaque participant·e, de sorte qu'il soit considéré comme une structure de pouvoir à part entière qui exerce une pression potentiellement directe sur le développement des jeux. D'un autre côté, l'« industrie » intègre aussi les éditeurs et autres sources de financements mentionnées par les participant·e·s.

L'intérêt du modèle de Hall se retrouve dans sa manière à mettre en lumière les intentions et les positions adoptées par les participant·e·s lors du codage. Par exemple, quelles sont les pressions qui surgissent lorsqu'un·e participant·e décode un produit médiatique de manière oppositionnelle, mais encode son propre produit selon une lecture hégémonique ? Et inversement ? Cela implique que le décodage se retrouve à deux niveaux : à la fois chez les participant·e·s lorsqu'ils sont envisagés du point de vue de leur réception, comme faisant partie du public, mais aussi lorsqu'ils sont considérés à partir de leur position de créatifs où ils doivent décoder à leur tour les attentes du public et de l'industrie.

Dans cette recherche, le modèle de Hall sera appliqué comme suit : 1) la structure de sens est interprétée à partir du concept de marchandise émotionnelle, d'authenticité et de rhétorique processuelle ; 2) le cadre de connaissance correspond aux références culturelles des participant·e·s analysées notamment à travers leur rapport avec la culture *otaku* et les mouvements 2SGLBTQIE+, tout en impliquant les concepts d'orientalisme, de performativité du genre et d'homonationalisme ; 3) le rapport de production correspond aux relations que les équipes de développement entretiennent avec le public et l'industrie vidéoludique ; 4) l'infrastructure technique est analysée en nous appuyant sur le concept de rhétorique procédurale, permettant ici de considérer le jeu non plus seulement du point de vue des références culturelles qu'il véhicule, mais comme un dispositif matériel qui transmet des significations à travers sa jouabilité. Ainsi, ce cadre d'analyse permettra de mieux comprendre les glissements positionnels des participant·e·s et de mieux mettre en lumière les enjeux créatifs, culturels et de pouvoirs qui émergent dans le développement de leurs jeux.

5.2. Les pressions de l'industrie et du public (rapport de production)

Nous verrons dans cette section comment le rapport de production diffère potentiellement chez les participant·e·s selon leur relation avec l'industrie ou le public. Cependant, des glissements positionnels transparaissent chez les différent·e·s participant·e·s en fonction de leur rapport avec le public ou avec l'industrie. À noter que les mêmes glissements se retrouvent lorsqu'ils sont en position de décodage ou de codage.

5.2.1. Décodage en rapport à l'industrie (habitude et vision du jeu vidéo)

Puisqu'il est question du décodage relatif à l'industrie, nous positionnons les participant·e·s en tant que joueur·euse·s afin de faire ressortir leurs avis et critiques à l'égard de l'industrie vidéoludique. On observe d'après les entretiens que l'industrie est perçue comme un ensemble d'infrastructures entrepreneuriales et médiatiques au sein duquel les jeux sont développés et édités. Les différentes sources de financement apparaissent comme un élément majeur permettant de situer les participant·e·s et déterminer leur place au sein des différents secteurs de l'industrie.

Position hégémonique

Tout d'abord, Kudanshita est le participant qui se rapproche le plus du mode hégémonique. Ses habitudes de jeu s'inscrivent majoritairement dans les tendances des triples A et des œuvres vidéoludiques populaires. Toutefois, à l'instar des autres participantes, il souligne l'importance de la montée en grâce du jeu dit indépendant, également présent dans ses habitudes de jeu. On peut dès lors s'interroger sur la place actuelle du jeu indépendant dans l'industrie, qui semble progressivement promettre une nouvelle forme d'hégémonie vidéoludique en réponse aux limites techniques, humaines et économiques croissantes auxquelles les jeux vidéo triple A sont confrontés.

Position négociée

La position négociée s'observe plus spécifiquement chez Manaka et Umehara, dont les habitudes de jeu expriment une grande variété d'expériences qui contrastent avec celles, plus standardisées, des jeux vidéo triples A. En reprenant les propos de Kudanshita, il s'agit d'un espace pouvant redéfinir la diversité des expériences de jeu afin de favoriser l'innovation.

Manaka, par exemple, mentionne des jeux « triples I », mettant de l'avant la montée du jeu indépendant. Cela dit, comme les entretiens le montrent, l'industrie du jeu vidéo ne se limite pas à une simple dichotomie entre l'industrie triple A et celle indépendante.

Position oppositionnelle

Il semble difficile d'observer des lectures oppositionnelles envers l'industrie du jeu vidéo. Zephel est certainement celle s'en rapprochant le plus, en raison notamment de ses habitudes vidéoludiques moins focalisées sur les tendances du marché, mais plutôt sur des expériences qui visent la catharsis

plutôt que l'évasion. Son discours se rapproche en quelque sorte de la définition du jeu vidéo sérieux. Sa lecture oppositionnelle vise donc à redéfinir le pouvoir discursif hégémonique de l'objet vidéoludique.

5.2.2. Codage en rapport avec l'industrie (développement du jeu vidéo)

L'industrie vidéoludique manque ici d'une définition suffisamment précise pour permettre une catégorisation claire des modes de production des participant·e·s. Cela dit, les entretiens ont permis de mettre en lumière l'importance des sources de financement pour comprendre les marges de manœuvre et libertés créatives des participant·e·s. Dans une telle perspective, « l'industrie », qu'elle soit triple A ou indépendante, peut se définir partiellement en fonction de ses sources de financement variées : le triple A se démarque surtout par sa relation avec les actionnaires. Si bien que le mode de production se retrouve en grande partie liée à son rapport avec ses sources de financements.

Position hégémonique

Dans cette optique, il semble difficile de positionner Kudanshita, dont le positionnement sera plus intéressant à souligner lorsqu'il sera question du rapport des participant·e·s avec leur public. En effet, comme sa compagnie se finance à partir de ses propres revenus, les tensions relatives aux structures financières évoquées dans les entretiens sont vécues différemment. À cet égard, le positionnement de Kudanshita pourrait être considéré comme négocié dans la mesure où il produit des jeux vidéo indépendants. Mais il pourrait également glisser vers une posture plus hégémonique, compte tenu du fait que les impératifs financiers correspondent aux logiques de retour sur investissement plus spécifiques au mode de production triple A.

En outre, en faisant affaire avec une entreprise sous-traitante, le mode de production relatif à Kudanshita se complexifie en intégrant un acteur qui s'ajoute au public et à l'industrie. Dès lors, le fait d'externaliser le développement du jeu a impliqué une équipe supplémentaire supervisant le développement du jeu. Cette relation tripartite a mis en lumière des tensions uniques, marquées par un carnet de commandes que le client devait respecter pour satisfaire aux attentes de l'entreprise. On peut lire dès lors un positionnement hégémonique chez Kudanshita qui a choisi la compagnie

externe sur la base de sa capacité à produire un jeu similaire qui reproduit et standardise les éléments caractéristiques des jeux qu'elle avait développés précédemment.

Enfin, Kudanshita mentionne l'importance d'avoir eu recours à des conseiller·ère·s culturel·le·s afin de s'assurer qu'aucun contenu jugé déplacé ou culturellement inapproprié ne soit présent. On observe donc ici un décodage hégémonique compte tenu de cette volonté à s'adapter aux standards culturels de différents pays, privilégiant de fait conformisme et statu quo.

Position négociée

Dans ses explications, Kundanshita souligne l'importance de ne pas suivre les tendances et courants populaires, ce qui relativise ainsi la posture hégémonique précédemment observée. Ses propos ne témoignent pas non plus d'une posture oppositionnelle, car il s'agit tout de même de souligner qu'un jeu sans singularité et nouveauté conduirait à un échec commercial. C'est d'ailleurs sans doute pour cette raison que la majorité des participant·e·s adopte une posture négociée dans leur rapport avec l'industrie.

Dans le cas des autres participant·e·s, les sources de financements génèrent d'importantes tensions. Le décodage du « texte » concerne ici les contrats signés, les concours et les campagnes de *marketing* qui constituent autant d'étapes nécessaires pour qu'un jeu vidéo puisse se démarquer, obtenir du financement et générer des revenus. S'il est possible d'être critique envers l'industrie vidéoludique, cela n'éclipse pas pour autant la réalité et les défis qui découlent de la nécessité de gérer une entreprise qui doit être d'abord et avant tout rentable (sans quoi une lecture véritablement oppositionnelle reviendrait simplement à renoncer à faire des jeux pour le marché). Cette tension a été relevée par Zephel et Umehara. Ainsi, tou·te·s les participant·e·s adoptent une posture négociée, marquée par une négociation constante entre les besoins de financement et les intentions des participant·e·s.

Position oppositionnelle

C'est en partie pour cette raison que les entretiens ont traité du sujet de l'érotisme et des scènes à caractère pornographique. Produire de tels jeux susciterait instantanément un codage oppositionnel vis-à-vis de l'industrie vidéoludique populaire. Pour tou·te·s les participant·e·s, il a été nécessaire de bien comprendre les attentes et limites tolérées de l'industrie afin d'aborder ces sujets sans se

mettre à dos les sources de financement, le public ainsi que les médias. La négociation est ainsi constante.

Là où le jeu romantique se distingue, c'est dans l'importance qu'il accorde à sa structure narrative et à ses thèmes, plutôt qu'à sa jouabilité. Cette caractéristique tend à le marginaliser par rapport au reste de l'industrie et à l'éloigner des sources de financements possibles ; un aspect observé par Zephel lorsqu'elle souligne le manque de financement chez les jeux fortement narratifs, pointés du doigt pour un manque de rejouabilité. C'est ce qui explique en partie pourquoi Manaka et Kudanshita sont iels-mêmes leur propre éditeur, afin de limiter ces tensions et assurer une cohésion entre le décodage et le codage. Cette autonomie éditoriale n'est toutefois pas équivalente, puisque Manaka ne dispose pas des mêmes sources de financement que Kudanshita.

Zephel est sans doute celle se positionnant le plus dans un mode de production oppositionnelle. Bien qu'elle vise un marché souvent marginalisé dans les discours populaires, soit celui du jeu mobile visant un public non composé de « *gamers* ». Sa volonté de produire des jeux favorisant la catharsis illustre à sa manière un mode de production oppositionnel.

Le potentiel discursif du jeu vidéo se manifeste également dans les projets de Manaka et Umehara qui ont montré un intérêt à produire des jeux visant des publics marginalisés par l'industrie en général. Cela dit, une production oppositionnelle doit remettre en question les manières dont les jeux sont conçus et perçus. En ce sens, Zephel est la seule à avoir réellement exprimé une aversion pour l'aspect évasif et divertissant du jeu vidéo, dans la perspective d'une redéfinition de l'objet vidéoludique.

5.2.3. Décodage et codage en rapport avec le public

À partir des entretiens, nous pouvons élaborer une définition plus précise du public. Dans ce cas-ci, le public représente une communauté de fans engagés dans la création de contenu, partagé à travers de multiples plateformes médiatrices. Il peut s'agir de productions faniques (telles que les *fanarts*), de discussions sur des forums, de la création de contenu ou encore de financement participatif. Dès lors, le décodage ne concerne pas directement les œuvres vidéoludiques, mais l'interprétation des productions issues du public lui-même. Toutefois, il est difficile d'appliquer le modèle de Hall dans un tel contexte. En effet, le public, tel que défini ici, ne constitue pas une entité encodante au sens de

Hall. Dans le cas des participant·e·s, le décodage ne se constitue pas sur la base des productions médiatiques réalisées par le public, mais plutôt à partir de leurs attentes, discours et réactions à l'égard des jeux réalisés par les développeur·euse·s interrogé·e·s. La majorité des propos recueillis auprès des participant·e·s sur le sujet s'inscrivent donc plutôt dans une logique d'encodage hégémonique ou négocié, puisqu'ils portent sur la satisfaction ou non des attentes du public.

On peut donc proposer la distinction suivante : lorsque les propos des participant·e·s concernent leur rapport avec le discours public, on peut parler de décodage ; lorsqu'ils ou elles mentionnent l'influence de ces discours sur leur processus de création, on peut parler de codage. Cependant, comme il est bien difficile de parler de la réception des discours du public sans mentionner le codage des équipes de développement, la section traitera des deux logiques en même temps.

Position hégémonique

Une interaction directe avec le public semble favoriser un codage/décodage hégémonique. C'est par exemple le cas avec le jeu de Kudanshita, où c'est via la présence de questionnaires et de *fanarts* qu'il a été possible de déterminer le besoin de son public afin de l'aider à créer son jeu romantique. Cela montre très bien que le jeu de Kudanshita a été produit en réponse au discours hégémonique et dominant de son public, lequel constitue le plus gros bassin de consommateur·rice potentiel.

Manaka exprime également un cas de lecture et codage hégémonique. Elle a expliqué qu'une partie de l'imagerie *queer* relative à son jeu résulte justement d'un dialogue avec son public, lequel dialogue est venu en retour enrichir cet imaginaire. Cette interaction se retrouve aussi dans le financement participatif dont son jeu a partiellement bénéficié grâce à des plateformes comme *Kickstarter*. Ces sources de financement permettent par exemple de jauger l'intérêt du public en raison de son implication plus ou moins directe dans le développement du jeu vidéo (notamment lors des phases d'accès anticipé). Selon Umehara, cette forme de participation conduit par ailleurs à la disparition d'autres sources de financements, comme celles provenant des éditeurs. Lorsque le jeu correspond aux attentes du public, alors il s'agit d'un codage favorisant une lecture hégémonique.

Certains jeux érotiques et à caractère pornographique semblent justement parvenir à exister en raison d'un rapport intime avec son public, aidé par des plateformes de financement participatif, comme *Patreon*. Un tel rapport de production est semblable à la création de contenu individuel. Cela rappelle certainement le financement participatif de contenus similaires sur des plateformes comme *OnlyFans*. Ce point dépasse cependant les perspectives de cette recherche.

Position négociée

Lorsque des tensions apparaissent entre le public et les équipes de développement, il est alors possible de parler de codage/décodage négocié. La mise en place d'un dialogue avec le public, comme proposé par Kudanshita, constitue une tactique vouée à favoriser une relation qui réduit les potentielles réactions négatives. Ce dialogue peut permettre aux créateur·rice·s de partager leurs ambitions créatives au public attentif à leur proposition. Ici, il semble que le codage puisse être négocié à condition que la lecture des attentes du public soit d'abord et avant tout hégémonique.

À l'inverse, Zephel présente une lecture négociée, mais où un codage hégémonique a été imposé en raison d'impératif stratégique et financier. En effet, en raison de limites techniques et choix personnels, elle a intégré de force une composante fortement narrative dans son jeu qui omet les choix narratifs des joueur·euse·s. Dès lors, certain·e·s ont éprouvé un sentiment de dépossession de leur liberté ludique, car leurs attentes et leurs choix n'ont pas été respectés. Zephel a alors dû corriger ses choix afin de rétablir sa relation avec le public.

D'un autre côté, Manaka montre un cas de codage au potentiel opposé malgré une lecture hégémonique. Bien que son jeu soit présenté comme un espace sécurisant dans sa communication, une forme d'aliénation a été produite chez une partie de son public en raison de certains éléments jugés conflictuels dans la jouabilité et la trame narrative du jeu. Comme ce fut le cas chez Zephel, Manaka a dû proposer des corrections afin de respecter les attentes de son public. Cependant, ces corrections ont pris la forme de mises en garde et d'autres éléments renforçant la bienveillance du titre, plutôt qu'une modification de la trame narrative. Ces situations mettent en perspective les tensions qui peuvent survenir entre les productions et attentes issues du public, les campagnes de marketing et les intentions des équipes de développement.

Bien que de tels choix allant à l'encontre du public puissent être pertinents pour valoriser la liberté créative des équipes de développement, ils apportent tout de même de sérieux risques symbolique (perte possible du respect du public) et monétaire. Un entre-deux est donc nécessaire. Le codage oppositionnel à l'égard du public devient indésirable dans une perspective de réussite commerciale. En ce sens, la prise de risque possède de sérieuses implications symboliques pouvant saboter la relation du public avec l'équipe de développement.

L'exemple du menu d'accessibilité évoqué par Umehara constitue un cas de lecture particulièrement intrigant, car il suppose une lecture à la fois potentiellement hégémonique, négociée et opposée. En effet, les choix d'options rendus possibles par ce menu permettraient de laisser à quiconque la liberté de moduler une partie de son expérience ludique. Ce dispositif suscite donc un code simultanément hégémonique, négocié et oppositionnel pour mieux répondre à la diversité présente au sein du public. En outre, un tel menu d'accessibilité permet de souligner les particularités interactives du média.

Position oppositionnelle

Umehara, de son côté, a conscience qu'elle pourrait être confrontée à un public qui souhaite effacer la présence de contenus alternatifs et progressistes. Confrontée à ce risque, elle envisage une posture de décodage oppositionnel, tout en cherchant à penser son jeu de manière à éviter de telles confrontations. Son désir de préserver sa liberté idéologique vis-à-vis du contenu de son œuvre offre une belle illustration d'un codage oppositionnel. La lecture oppositionnelle est perçue alors comme généralement indésirable. Les mentions qu'en ont faites les participant·e·s concernent plutôt une opposition de la part du public. À l'inverse, les équipes de développement témoignent du désir de répondre à ces situations afin de rétablir une relation hégémonique, ou à tout le moins négociée.

En théorie, il est pourtant facile d'imaginer des cas où une lecture oppositionnelle catégorique intervient entre des développeur·euse·s et leur public. *Tokimeki Memorial* constitue ici un cas exemplaire : la production fanique de contenus érotiques et à caractère pornographique des personnages du premier opus a encouragé Konami à renforcer son contrôle sur sa propriété intellectuelle (Nagatsuka, 2001).

Cette section nous a permis de définir les formes que peuvent prendre le codage et le décodage chez les participant·e·s, tant au niveau du rapport de production avec l'industrie vidéoludique qu'avec le public. Dans un premier temps, nous avons observé que la posture de codage était la plus importante des participant·e·s. Cela s'explique essentiellement par leur statut de développeur·euse·s les amenant à constamment projeter leurs influences dans un cadre de création et de production. Kudanshita se présente comme un potentiel représentant de la posture hégémonique ; Manaka et Umehara se rattachent plutôt à un positionnement négocié ; Zephel, quant à elle, constitue une figure représentative de la posture oppositionnelle. Le fait que ces trois modes soient représentés ne tient pas du hasard, mais plutôt d'un brouillage de chacune des frontières entre ces pôles de production et de réception, ici exagéré afin de renforcer l'analyse. Plus concrètement, c'est bien le mode négocié qui est privilégié, car il résulte d'une volonté d'articuler à la fois les attentes de l'industrie, celles exprimées par le public et les besoins créatifs des développeur·euse·s. Nous avons également constaté qu'au niveau du rapport avec l'industrie, un mode de lecture donné correspond à un mode d'encodage semblable. À l'inverse, lorsqu'il s'agit du public, la diversité des modes aura tendance à encourager un codage hégémonique.

5.3. Le dialogue avec le Japon (cadre de connaissance)

Lors de la problématique, la recherche a proposé d'explorer la relation entre les jeux romantiques japonais et canadiens/Occidentaux contemporains dans le but de mieux comprendre les tensions existantes entre ces deux industries vidéoludiques. Dans cette section, nous allons considérer le jeu vidéo japonais comme un potentiel cadre de connaissance. Nous traiterons d'abord du pôle de décodage, en tenant compte des influences évoquées par les participant·e·s et de leurs rôles dans le processus de création. Ensuite, nous reviendrons sur la question de la réappropriation du genre servant à répondre aux besoins et défis propres aux participant·e·s. Ces références motiveront par la suite une réflexion sur la place potentielle de l'orientalisme dans les discours et la vision du jeu romantique. Cette question permettra de poser les bases qui serviront à analyser le codage des participant·e·s afin de proposer leur propre interprétation du jeu romantique. Comme nous le verrons, l'influence de l'ombre du Japon est moins prégnante que ce que notre problématique laissait présager, expliquant un sensible abandon du concept de l'*otaku*.

5.3.1. Décodage du Japon

Le Japon constitue une référence incontournable pour chacun·e des participant·e·s qui souligne à plusieurs reprises l'importance de son marché reconnu pour sa littérature en termes de jeux romantiques. Pourtant, il est difficile d'identifier le type de décodage concernant les influences des jeux vidéo japonais et de la culture *otaku*. La réception des codes culturels japonais et le mode de lecture qui lui est associé concernent plus spécifiquement l'infrastructure technique, plutôt que les références relatives à la culture *otaku*. Pour étudier la présence de la culture *otaku* au Canada, une recherche centrée sur les joueurs et joueuses canadien·ne·s de jeux romantiques japonais aurait été plus pertinente. D'un autre côté, certains éléments constitutifs de la culture *otaku*, notamment liés à la consommation, auraient pu apparaître dans les entretiens, mais ce n'est pas le cas. Ainsi, même si les influences japonaises semblent en effet incontournables, les entretiens ne donnent finalement que très peu d'informations pour appuyer une telle évidence.

Manaka est la participante où les influences japonaises sont les plus marquées. Son rapport avec la série *Persona* et d'autres jeux japonais la positionne dans un mode de lecture négocié. Il est cependant difficile de différencier son décodage relativement aux références culturelles du Japon et celles s'appliquant plus spécifiquement aux thématiques *queers*. La question de l'influence des jeux japonais a en effet été entremêlée avec celle portant plus spécifiquement sur l'espace de réappropriation tel qu'il s'élabore dans un contexte de *queerness*. D'une certaine manière, la lecture négociée ne concerne pas d'abord les codes culturels japonais, mais plutôt ceux de l'Occident. Les productions japonaises deviennent dans ce cas-ci l'occasion d'ouvrir une négociation relative aux identités de genre représentées dans le jeu vidéo, ainsi qu'aux expériences ludiques attendues dans sa propre culture.

Zephel adopte également une position négociée en considérant que le jeu vidéo romantique japonais est mieux défini que celui occidental. Elle rappelle à cet égard la présence d'un plus grand lexique servant à décrire ces types de jeux ; richesse terminologique qui fait défaut dans la production occidentale de jeu romantique. Pour Zephel, la complexité lexicale japonaise offre un espace de redéfinition de l'expérience ludique puisqu'elle motive une réinterprétation des codes du genre.

Umehara, de son côté, mobilise également une lecture négociée lorsqu'elle cherche à élargir sa définition des genres vidéoludiques. Le jeu vidéo japonais inspire une reconceptualisation de l'expérience vidéoludique qui s'affranchit des cadres de conception moins rigides et étouffants.

Les modes de décodage opérés par chacun·e des participant·e·s ne concernent finalement pas tant les productions médiatiques japonaises, mais constituent plutôt des éléments de référence pour appréhender l'industrie culturelle vidéoludique occidentale. À cet égard, il est intéressant de constater que les participant·e·s n'ont jamais réellement formulé de jugement négatif à l'égard des productions médiatiques japonaises. En fait, celles-ci ont été plutôt utilisées comme point de comparaison pour penser tout à la fois les limites et les forces de la production occidentale.

5.3.2. L'amour, une blague orientaliste ?

Cette tension entre le jeu japonais et le jeu occidental que nous avons observée à de multiples reprises sert en fin de compte à mieux définir l'expérience vidéoludique. Cet aspect se manifeste très clairement chez Umehara et Zephel. Umehara utilise le jeu *My Horse Prince* (USAYA, 2016) comme exemple afin de définir l'expérience qu'elle cherche à proposer. *My Horse Prince* – un *otome game* qui se rapproche plutôt du *clicker*, – propose de parodier le genre en mettant en scène un cheval à tête d'homme dans une esthétique *manga*. Bien qu'appréciant la parodie, Umehara explique vouloir s'en distinguer en proposant un jeu, si par moment humoristique, où la romance ne sert pas seulement de *punch-line*, mais constitue un véritable moteur de tensions narratives. Du côté de Zephel, la réflexion est similaire. La mention du jeu *Hatoful Boyfriend* lors de l'entretien – déjà présenté dans cette étude comme un *otome game* où les PNJ à séduire sont des oiseaux – l'amène à vouloir s'en différencier, dans une volonté de traiter le jeu romantique comme une chose sérieuse.

Les modes de codage négocié et oppositionnel des jeux romantiques que l'on a observés à partir de ces deux cas permettent d'entrevoir un certain malaise chez les participant·e·s face au jeu romantique dit parodique. Sans que ce malaise soit dirigé vers les productions japonaises, une forme d'orientalisme semble s'y cacher. *My Horse Prince* et *Hatoful Boyfriend* constituent des exemples typiques de jeux japonais qui représentent la romance comme étrange et parodique. Comme mentionné lors de la problématique, les jeux romantiques, japonais et non-japonais, ne se limitent pas qu'à ces stéréotypes, mais ceux populaires en Occident ont tendance à correspondre à cette image. L'avis de Umehara et Zephel sur ces deux jeux japonais nous amène à nous interroger

sur la place de la parodie dans le jeu romantique en relation aux productions japonaises. Au cœur de cette relation, il paraît probable que cette interprétation stéréotypée du jeu japonais romantique comme parodique et bizarre ait participé à définir de la même manière le jeu romantique occidental. Par extension, un contact fréquent avec ces stéréotypes les amènerait à intégrer l'imaginaire populaire et les niches spécialisées, rendant aujourd'hui difficile pour ces jeux d'être considéré avec sérieux. Dans cette perspective, un jeu romantique humoristique semble bien plus permettre un potentiel succès commercial qu'un jeu sérieux.

À cet égard, dans un tel contexte, l'utilisation du concept de l'orientalisme étrange est pertinente. Ce terme sert justement à désigner une forme d'orientalisme suivant laquelle le Japon est enfermé dans un discours occidental exotisant et caricatural qui ne retient que sa dimension parodique, d'où résulte une vision de la culture japonaise comme entièrement « *wack* » ou « étrange » (Wagenaar, 2016). Cela renforce la perception du jeu vidéo romantique comme un genre « étrange » du fait d'une lecture stéréotypée et orientaliste du Japon. Si cette perspective est effectivement éclairante, il est important de ressortir une explication avancée par Umehara, soit que la romance elle-même est considérée comme un genre littéraire qui n'est pas pris au sérieux. Dès lors, la perception étrange et, par extension, « *queer* » des jeux vidéo romantiques ne vient pas seulement d'une lecture orientaliste de la culture japonaise, mais est également influencée par la manière dont est considérée la romance d'un point de vue culturel.

5.3.3. Codage depuis les influences japonaises

Le codage découlant de cette lecture met en lumière un certain malaise à l'égard des productions japonaises qui dépassent le simple désir de réinterpréter le genre vidéoludique romantique. Par exemple, Kudanshita mentionne vouloir se tenir loin des stéréotypes associés au genre, tout en reconnaissant ne rien connaître au jeu vidéo romantique japonais : « On n'a pas voulu changer les proportions des personnages, ou faire peut-être dans le stéréotype d'autres *dating sims*, soit japonais ou asiatique, où c'est comme une *shool girl* (écolière ou *bishōjo*) avec de gros seins. Des choses comme ça. » (Kudanshita.) Cette prise de position tend à inscrire son mode de codage et décodage dans une lecture oppositionnelle, ne visant pas nécessairement les jeux romantiques japonais, mais les stéréotypes qui accompagnent leur réception occidentale. Difficile cependant de réellement considérer ce codage comme oppositionnel, dans la mesure où le public et le marché

visés sont très différents du contexte japonais. Dès lors, on peut s'interroger sur la pertinence du modèle de Stuart Hall dans une dynamique de production et réception aussi transculturelle.

Manaka a de son côté cherché à se réapproprier les codes japonais pour les adapter à ses propres besoins. Le codage qui en résulte est donc nécessairement négocié, car il opère un glissement du cadre de connaissance vers une nouvelle culture et industrie. Ce glissement s'explique également en raison du statut niché du jeu vidéo romantique en occident. Comme Zephel, Manaka perçoit le jeu romantique japonais comme plus structuré que son équivalent occidental. Le rapport avec le Japon ne devient pas nécessairement un moyen de généraliser et essentialiser l'expérience japonaise, ce qui supposerait un orientalisme réducteur, mais plutôt une manière de réfléchir aux possibilités du jeu vidéo occidental.

On retrouve cet aspect dans le mélange des termes « *visual novel* » et « *dating simulator* », au point que certain·e·s participant·e·s, comme Umehara, expliquent ne pas vouloir les utiliser afin que l'expérience ludique qu'ils veulent proposer ne soit pas généralisée et limitée à un stéréotype.

Zephel raconte avoir exploré la possibilité d'adapter son projet au marché japonais, sans succès : la direction artistique et les mécaniques ne correspondaient pas aux attentes d'un tel marché. Cet échec montre bien une certaine dissonance dans cette réception culturelle vidéoludique : malgré la présence d'influences provenant de plusieurs jeux japonais chez les autres membres de son équipe, ce qui a été intégré dans le codage n'est pas reconnu par le Japon comme appartenant à ses propres codes du jeu romantique. Du côté de Manaka et Kudanshita, le marché japonais n'a pas été mentionné, alors que leurs jeux ont été localisés. Kudanshita insiste d'ailleurs sur l'importance du statu quo et du travail de localisation afin de pouvoir répondre aux spécificités culturelles des différents contextes de réception. À partir de ces réponses, nous pouvons émettre l'hypothèse que les jeux de Manaka et Kudanshita, se situant au plus près des codes du jeu romantique japonais, se prêtent mieux au travail de localisation. Ces jeux ont par ailleurs été édités par leur compagnie elle-même, contournant par là les problèmes évoqués par Zephel.

Ainsi, nous avons pu constater que les influences du Japon sont assez difficiles à déterminer pour chacun·e de nos participant·e·s. Manaka est celle qui exprime avec le plus de clarté le rôle qu'à joué le jeu japonais dans son codage. Toutefois, tout·e·s les participant·e·s admettent leur méconnaissance du jeu vidéo romantique japonais. Des contradictions ont émergé entre les

participant·e·s au fil des entretiens. En effet certain·e·s considèrent le jeu romantique japonais comme un genre bien mieux défini qu'en occident, tandis que d'autres soulignent la porosité de leurs frontières génériques au Japon. Cependant, ces avis se complètent et mettent en valeur le fait que le jeu japonais (de manière générale ou plus spécifiquement romantique) offre un point de comparaison avec son pendant occidental permettant d'éclater les cadres et repenser autrement les formes d'expériences vidéoludiques. Si la place du jeu romantique comme objet « étrange » ou « parodique » n'a pas semblé des plus importantes, sa mention a permis d'aborder la question de l'orientalisme, notamment à travers le concept de l'orientalisme étrange. Cette notion a motivé une réflexion critique sur les stéréotypes qui peuvent heurter la perception du jeu romantique en général. Enfin, nous avons pu constater que ces tensions liées au genre japonais a permis à certain·e·s participant·e·s d'envisager et concevoir des formes alternatives de représentation des identités de genres et d'expériences humaines. Par ailleurs, la question du marché japonais a également été soulevée, permettant de révéler les codes spécifiques liés au genre qui sont attendus pour permettre un travail de localisation.

5.4. La *queerness* dans le jeu romantique (cadre de connaissance)

L'intersection créative entre le Japon et l'Occident permet de mieux contextualiser les tensions repérées lors du codage et décodage du jeu romantique. Nous commencerons cette section en examinant les tensions que ce genre vidéoludique entretient avec l'orientalisme à travers le concept de l'homonationalisme. Le modèle de Stuart Hall sert ici à percevoir si une forme d'homonationalisme apparaît dans le codage et le décodage des discours potentiellement *queer*, tant chez les participant·e·s que dans leurs jeux. Nous aborderons par la suite la question de la performativité du genre afin de mieux situer la place des discours *queers* dans les pratiques et les perceptions chez les participant·e·s.

5.4.1. L'homonationalisme dans le codage

Il aurait été pertinent d'observer dans un premier temps si les participant·e·s ont iels même identifié des cas pouvant rappeler une forme d'homonationalisme. Cependant, la *queerness* des jeux romantiques a principalement été traité du point de vue du codage des participant·e·s. Cet angle d'analyse constitue une importante limite de cette recherche, dans la mesure où elle manque d'informations sur le décodage de codes *queers*.

En ce qui concerne le codage, plusieurs approches émergent des résultats. Il est à noter que les pressions économiques semblent être la raison principale influençant, ou non, à des représentations hégémoniques. Dans le contexte d'un jeu romantique, l'homonationalisme se manifeste notamment par sa manière à reprendre différentes identités issues des mouvements 2SLGBTQIE+ afin de les intégrer dans un discours et une esthétique visant à assurer le succès commercial du jeu, tout en renforçant les discours hégémoniques sur la question des représentativités. Comme nous avons pu le voir lors de la problématique, *Dream Daddy* semble être un exemple de cette instrumentalisation.

La crainte d'une forme d'homogénéisation de la diversité est également présente dans les discours des participant·e·s. Umehara évoque par exemple la nécessité de trouver un juste milieu. D'un côté, offrir de la diversité qui résonne avec les membres de son équipe permet de mettre en valeur des expériences et des personnages uniques s'opposant à une lecture hégémonique. De l'autre, se restreindre seulement à ses propres expériences pourrait limiter la diversité d'identités représentées chez les personnages. La confrontation à cette problématique dépend à la fois du public cible, des ressources de sa compagnie et de la diversité au sein de l'équipe de développement. Par exemple, Umehara mentionne qu'elle ne souhaite pas créer des personnages qui représentent nécessairement le public, préférant encourager l'empathie envers des personnages différents.

Manaka et Kudanshita répondent aussi à cette problématique à l'aide de conseiller·ère·s culturel·le·s. Cependant, leur application semble différente. Manaka s'appuie sur leurs conseils pour assurer l'authenticité de ses personnages, tandis que Kudanshita s'en sert pour limiter tout élément susceptible de choquer, quelle que soit la culture du public visé. Le cas de Kudanshita montre à quel point il est difficile d'évaluer ces tensions sans connaître le public cible. En effet, son jeu romantique vise ses fans aux attentes bien identifiées, si bien que le codage du jeu s'est fait en fonction de ces attentes. Malgré cela, Kudanshita explique que la compagnie se devait de respecter son image de marque, de sorte que les développeur·euse·s étaient limités dans leur capacité à dépasser leur statu quo. Pour ces raisons, Kudanshita est le cas se rapprochant le plus d'un codage hégémonique et potentiellement prêt à participer à une logique homonationaliste.

5.4.2. La performance des personnages non joueurs

La problématique formulait l'hypothèse que la *queerness* du jeu romantique se situait à l'intersection de son statut de genre de niche et de ses origines japonaises. Les entretiens ont permis d'enrichir cette hypothèse, en présentant la *queerness* comme la conséquence, intentionnelle ou non, de la volonté de proposer un maximum d'agentivité au public. En d'autres mots, le jeu romantique tend à aborder naturellement les questions du genre et de l'orientation sexuelle afin de toucher au plus large public et diversifié possible³⁰. En outre, dans des cas comme ceux de Manaka, Zephel et Kudanshita, ce sont les joueur·euse·s qui, en s'appropriant le jeu, souhaitent avoir la capacité de « *queeriser* » l'œuvre vidéoludique, que cela ait été prévu ou non par les équipes de développement.

Proposer des personnages non hétéronormatifs dans un jeu vidéo soulève inévitablement la question de la performativité du genre. Umehara, réfléchit aux défis moraux qu'implique la représentation d'un·e antagoniste transgenre ou transsexuel·le. Ces dilemmes éthiques peuvent être analysés à la lumière de la théorie de la performativité du genre de Butler. Selon Umehara, les archétypes constituent une manière bien utile pour écrire des personnages complexes et défier les expectations du public, car ils s'inscrivent dans un dialogue qui se formule avec d'autres œuvres. L'archétype médiatise une forme de performance appliquée aux PNJ, soulevant ainsi des tensions relatives à la représentation du genre et sa subversion.

Le public peut par ailleurs lui-même repérer ces codes de cette performativité, à l'insu de l'équipe de développement. C'est le cas de Manaka où elle explique que son jeu est devenu *queer* en partie en raison de l'appropriation qu'en a faite le public, alors même qu'aucun positionnement marketing n'était explicitement visé au départ. La représentation de la *queerness* dans le jeu romantique revient ainsi à établir un espace de négociation avec les structures de pouvoir qui soutiennent la performativité du genre. Dans cette perspective, la *queerness* devient une manière de se définir en dehors de ces structures et non à travers ces cadres normatifs.

Pour conclure cette section, nous avons vu que l'inclusion de discours alternatifs, progressistes et issus des mouvements 2SLGBTQIE+ peut impliquer de nombreux défis. Se

³⁰En prenant en compte les commentaires de Zephel concernant la plateforme *Nutaku*, il semble que ce public ne soit pas le même que celui consommant des jeux à caractère pornographique.

confronter aux questions d'inclusion et de représentativité nécessite d'avoir une équipe aux expériences identitaires variées et un accès à des conseiller·ère·s culturel·le·s. D'un autre côté, cette démarche soulève la crainte d'une aseptisation des représentativités afin de répondre aux attentes du marché. La marchandisation de cette diversité pourrait ainsi contribuer insidieusement à nourrir un mythe d'homonationalisme. Cette partie a donc permis de considérer comment l'agentivité présente dans le jeu vidéo romantique peut permettre d'explorer et de critiquer la performativité du genre, notamment grâce à la réappropriation par le public des archétypes de personnages.

5.5. La rhétorique procédurale du jeu romantique (infrastructure technique)

Les entretiens ont fait ressortir une image paradoxale du jeu romantique. La question de la représentativité y est centrale. Chaque participant·e a porté attention à l'importance d'une écriture et d'une esthétique de qualité afin d'assurer une représentativité saine et respectueuse. En revanche, les mécaniques de jeu ont été traitées de manière floue et imprécise. Il s'agit de mieux cerner comment les participant·e·s définissent le genre (décodage) et comment iels se l'approprient (codage). Cette section commencera par une présentation des divers jeux mentionnés lors des entretiens. Par la suite, nous identifierons les différentes mécaniques que partagent ces différents jeux afin de cerner l'essence de l'expérience du jeu vidéo romantique. Nous verrons par la suite que la rhétorique procédurale d'un jeu romantique n'est pas toujours maîtrisée, en raison notamment de contraintes techniques. Enfin, à partir d'une analyse des discussions avec les participants, nous reviendrons sur les contradictions entre les dimensions procédurale, esthétique et narrative du jeu romantique. Il s'agira ultimement de réfléchir à des mécaniques plus émancipatrices.

5.5.1. Les jeux mentionnés lors des entretiens

En plus de l'annexe 4 qui recense tous les jeux mentionnés pour chaque participante, l'annexe 5 propose un support visuel présentant les mécaniques et éléments au service de la romance. Ces deux tableaux offrent une vision particulièrement divisée du jeu romantique. Les sources d'inspiration sont spécifiques à chaque personne et les mécaniques sont variables d'un jeu à l'autre.

Il est nécessaire d'expliquer l'annexe 5. Les cases en rouge indiquent la présence d'un élément reconnu comme faisant partie des jeux romantiques mentionnés. Ces mécaniques ont été

déterminées à partir de séances de jeu, ou de visionnage de vidéos, pour chacun des jeux. Peu de mécaniques ont donc été concrètement nommées par les participant·e·s. Certains éléments, comme les choix de dialogues, peuvent se retrouver dans des jeux qui n'intègrent pas explicitement de composante romantique. Ils n'ont toutefois été relevés que lorsqu'ils intègrent des propos ou contextes romantiques. La saturation de la couleur rouge augmente dans la première colonne afin d'évaluer l'importance de la romance dans chaque jeu (en particulier pour ceux qui ne se présentent pas comme romantiques, mais en intègrent certains aspects). La saturation varie également en ce qui concerne l'intensité des éléments romantiques et diminue si certains éléments sont jugés comme trop discrets pour réellement relever de la romance. Enfin, il est à noter que cette grille ne prétend pas être exhaustive, en raison de l'impossibilité de jouer de manière approfondie à chacun de ces jeux.

La majorité des jeux n'ont été mentionnés que par une seule personne à la fois, ce qui rend difficile l'identification des influences et inspirations communes. Par exemple, Umehara est celle ayant mentionné le plus de jeux intégrant des éléments romantiques sans toutefois appartenir au genre du jeu romantique, comme *Fire Emblem*, *The Witcher 3* ou *Stardew Valley*. Ce paradoxe se reflète grandement dans ses aspirations, puisqu'elle affirme vouloir produire un jeu qui ne soit pas catégorisé comme un « *dating sim* ». Manaka, de son côté, mentionne la majorité des jeux japonais présents dans la liste et dont les mécaniques ont aussi tendance à se retrouver dans son propre jeu. Zephel, quant à elle, évoque surtout des jeux issus du marché mobile.

Cette tendance se retrouve dans bon nombre des titres évoqués lors des entretiens. Sur les vingt-trois recensés dans le tableau, environ dix à treize se positionnent explicitement dans le genre de jeu romantique : *Boyfriend Dungeon*, *Cinders*, *Code Realize*, *Doki Doki Literature Club*³¹, *Episodes*, *Hatoful Boyfriend*³², *Magical Diary*, *Mystic Messenger*, *Choices* et *Tokimeki Memorial*. À ceux-ci, s'ajoutent possiblement trois autres jeux : *Don't Take It Personally Babe This Is Not Your Story*, *I Was a Teenage Exocolonist* et *Princess Maker 2*. Le premier, considéré comme un *visual novel* ou un jeu d'aventure, intègre des éléments narratifs et thématiques liés à la romance. Il

³¹ À noter que ce dernier n'est pas réellement un jeu romantique, mais plutôt un jeu d'horreur défiant les attentes de son public. Simulant et parodiant ce genre vidéoludique afin de voiler sa réelle identité, le jeu persiste à être reconnu comme un « *dating sim* », l'étant avant son événement déclencheur. Il se rapproche ainsi plutôt d'un jeu d'aventure romantique de style *bishōjo*.

³² De même que *Doki Doki Literature Club* ici. Il s'agit d'un jeu parodiant le genre du jeu romantique japonais avant de tomber dans des éléments plutôt de mystères et suspens.

accorde plutôt une place centrale à l'histoire et non dans la possibilité d'être en relation avec les personnages.

Le second, à l'image de *Stardew Valley*, se présente comme un simulateur de vie (*life simulator*) qui donne de l'importance aux relations interpersonnelles (et par extension, amoureuse), au point d'être parfois qualifiés de « *dating sim* ».

Enfin, *Princess Maker 2* appartient au genre du *ikusei simulator game*. Comme avancé dans la problématique, il s'agit d'un genre intrinsèquement relié au jeu de simulation romantique, mais portant plutôt attention au développement des compétences personnelles des PNJ ou de l'avatar. Dans cette simulation de parentalité, il est possible selon ses choix que les PNJ entretiennent des relations entre eux, ou avec l'avatar.

5.5.2. Description et mécaniques

Lors de la présentation des résultats, nous avons pu voir que les participant·e·s n'avaient pas mentionné concrètement les mécaniques déterminantes propres au genre du jeu romantique, mais plutôt celles qui décrivent l'expérience de jeu. Pour ces raisons, le jeu vidéo romantique émerge de ces résultats comme un genre analogue à l'horreur (à distinguer du *survival horror*). C'est-à-dire, un genre défini avant tout par les expériences et les émotions qu'il suscite, plutôt que par des mécaniques. En fait, les mécaniques présentes dans les jeux évoqués proviennent plutôt de contraintes matérielles en relation avec des limitations techniques. Lorsque Manaka souhaite « comprendre » ses relations avec les PNJ, elle ne cite pas explicitement une mécanique telle que la jauge relationnelle.

Qualifier ces mécaniques de réponses à des limites techniques n'a rien de péjoratif, mais vise plutôt à souligner qu'imaginer et conceptualiser une mécanique diffère bien souvent de sa mise en pratique. D'un point de vue strictement mécanique, rien ne différencie un choix de dialogue servant un arc narratif ou plutôt la romance. La nuance se situe principalement sur le plan narratif. Un exemple se retrouve chez les jeux mobiles mentionnés par Zephel, souvent considérés comme des jeux romantiques, mais dont les mécaniques rappellent davantage le roman interactif. De même, le fondu en noir, mentionné par Manaka, sert par exemple à sous-entendre une scène érotique, ce qui illustre bien l'importance de la mise en scène narrative et vidéoludique pour exprimer la romance.

En résumant les propos des participant·e·s, trois éléments fondamentaux servent à définir le jeu romantique : 1) la présence d'un ensemble de mécaniques ou d'interfaces permettant la quantification de la relation avec les différents PNJ ; 2) une jouabilité favorisant les interactions récurrentes avec les PNJ ; 3) des éléments narratifs ou ludiques soulignant l'évolution de la relation avec les PNJ.

Ces trois éléments permettent de mettre en lumière la dualité japonaise entre le jeu de simulation et le jeu d'aventure romantique. Dans les deux cas, la forme que prend l'optimisation de ses relations constitue la clé de cette distinction. Cette optimisation se manifeste mécaniquement dans le cas des jeux de simulation et narrativement dans le cas des jeux d'aventures. À partir des jeux présentés dans l'annexe 5, ainsi qu'à partir des jeux des participant·e·s, omis afin de préserver leur anonymat, nous avons déterminé que chacune des mécaniques participe d'une manière ou d'une autre à l'un de ces trois éléments. Cette division ne cherche ici pas à être exhaustive, mais à résumer l'expérience de jeu attendue.

Quantification de la relation affective

La quantification de la relation affective semble se faire à partir d'un ensemble de mécaniques et d'éléments d'interfaces servant à *gamifier* les dynamiques relationnelles. Cette quantification se manifeste par la présence d'une jauge d'affection, d'un système d'aptitudes (souvent inspirés des jeux de rôle) ou encore d'une galerie des scènes de récompenses (ou autre menu de progression) indiquant la complétion du jeu. La quantification apporte une dynamique d'optimisation où chaque choix mécanique et narratif sert à encourager le ou la joueur·euse à connaître et comprendre les PNJ. La quantification structure ainsi l'expérience du jeu romantique comme une entité vidéoludique où les indicateurs chiffrés servent à rythmer l'aventure. Le jeu romantique fonde sa difficulté sur une certaine opacité. En effet, d'après les données du tableau de l'annexe 5 la présence ou l'absence d'une jauge d'affection semble corrélée à une plus grande difficulté dans la poursuite de ses relations intimes.

Interaction avec les personnages non joueurs

Les interactions récurrentes avec les PNJ constituent aussi une autre facette fondamentale au jeu romantique. C'est à travers les mécaniques ludiques et narratives que se construisent les relations amoureuses. Chacune de ses mécaniques sert à complexifier les interactions et la trame narrative

des PNJ. La mécanique centrale est le choix de dialogue ou contextuel. Ces choix entraînent parfois la mise en place d'un système de *dates* servant à créer une situation narrative centrée sur la romance et l'histoire des PNJ. Certains jeux comportent plusieurs fins, afin de proposer plusieurs embranchements narratifs ou présenter le niveau de sa relation avec un PNJ en fin de partie. Cette logique d'optimisation s'exprime dans les nombreux choix qui impliquent d'apprendre à connaître le PNJ avec lesquels interagir afin d'accélérer le processus de séduction et éviter des fins de parties. La logique d'optimisation se retrouve également dans la mécanique des « cadeaux ». Il s'agit d'objets récoltables ou achetables à offrir aux différents PNJ qui possèdent une préférence unique. Donner ces cadeaux permet d'accélérer l'évolution de sa relation avec le PNJ. Ici, la difficulté est liée à la séquence des choix de dialogues nécessaire pour arriver à la situation désirée.

Suivant cette logique d'optimisation, plusieurs jeux mentionnés intègrent une temporalité, ainsi qu'un *hub* central ou une carte-monde servant à représenter le quotidien et la répétitivité des actions. Cette temporalité est parfois mécanique, pour contraindre dans le temps les interactions possibles avec les PNJ ou narratives, pour agir comme un levier narratif afin de faire évoluer la relation.

Plus rarement encore, certains jeux mettent en place des mini-jeux qui servent à rythmer la boucle de jouabilité afin de mettre en scène des moments narratifs avec les PNJ. Bien que leurs mécaniques ne soient pas propres aux jeux romantiques, ils permettent de dépeindre des situations relationnelles particulières : course à relais, jeu de la bouteille ou encore d'une parodie d'un affrontement entre *Pokemon*.

Enfin, la manière de mettre en scène l'avatar varie d'un titre à l'autre. Dans certains jeux, l'avatar est une coquille vide servant à représenter le ou la joueur·euse. Parfois, il s'agit d'un personnage caractérisé avec sa propre personnalité et des lignes de dialogues. D'autres fois, il s'agit d'un narrateur décrivant les scènes sans pour autant interagir avec les PNJ. Dans la majorité des cas, l'avatar est personnalisable, allant du choix de son genre à son apparence physique.

Évolution de la relation affective

Enfin, la mise en scène de l'évolution de la relation affective constitue le troisième élément fondamental de l'expérience ludique. Le changement de la boucle de jouabilité relative à la relation

avec les PNJ permet de varier l'expérience, mais aussi de créer des tensions narratives menant à des récompenses. Ces dernières peuvent prendre l'allure d'images, de lignes de dialogues, de scènes ou encore de bonus influençant en retour la boucle de jouabilité. Elles sont généralement associées à des échelons relationnels qui servent à représenter clairement (par quantification) les différents niveaux d'une relation. Si bien que compléter un échelon mène à une scène comme récompense, avant d'atteindre un nouvel échelon.

5.5.3. Les limites techniques du jeu romantique

Ces éléments du jeu romantique mettent bien en valeur la figure de la femme-trophée, celle du *nice guy syndrome* ou encore une vision transactionnelle de la relation intime (par ex. : la mécanique des cadeaux). Bien que ces éléments n'aient pas été spécifiquement mentionnés par les participant·e·s, certaines critiques relatives à ces stéréotypes ont émergées. La majorité des participant·e·s adoptent une posture de décodage négocié, voire opposé, avec les codes du genre.

Comme le mentionne Umehara, le jeu vidéo romantique peut parfois être perçu comme un genre où les PNJ sont présentés comme un « buffet à volonté », sans défis, où le ou la joueur·euse peut simplement se contenter de prendre le personnage qui l'intéresse le plus. Chaque PNJ peut être considéré comme un potentiel trophée. Zephel, qui adopte une posture de décodage oppositionnelle, s'inscrit pleinement en opposition à la figure de la femme-trophée. Elle explique avoir cherché à produire un de ses jeux pour accompagner un public juvénile dans la découverte de sa sexualité, en mettant en scène des expériences narratives marginales qui manquent de visibilité, quitte à forcer dans la trame narrative une rupture amoureuse. Il semble pourtant que le jeu romantique ne peut s'empêcher d'objectifier ses personnages comme des trophées à conquérir, dans la mesure où la construction d'une relation intime est centrale à l'expérience.

Manaka et Kudanshita utilisent également le modèle narratif du jeu romantique afin de présenter des histoires favorisant l'empathie envers des personnages marginalisés. Pourtant, la structure narrative de leurs jeux est typique du genre romantique. La figure de la femme-trophée est perceptible dans leurs jeux. Cependant, iels s'en démarquent en changeant la forme que prend le « trophée ». Si le « but » est toujours le même, soit avoir une intimité avec les personnages, l'objectification de ces derniers renvoie plutôt à celle d'une émotion, d'un état ou d'une expérience.

Approfondir l'intimité sert à complexifier les personnages et dans certains cas subvertir les attentes du public en introduisant des scénarios où le PNJ est amené à rompre avec l'avatar.

En outre, ces jeux intègrent également la figure du *nice guy syndrome*. L'optimisation, la gestion des dialogues et la séduction par des cadeaux motivent les joueuse·eur·s à manipuler les interactions avec le PNJ désiré. Autrement dit, la ou le joueuse·eur est dans l'attente systématique d'une récompense s'il se comporte en fonction des attentes du PNJ. Le jeu romantique enferme donc la ou le joueuse·eur dans une dynamique transactionnelle qui renforce en retour le *nice guy syndrome*.

Ces contradictions au cœur du jeu romantique sont renforcées par des contraintes techniques. Zephel évoque les limites rencontrées au moment d'intégrer la diversité des orientations sexuelles dans les embranchements narratifs : « On a pensé notre jeu pour qu'il n'y ait que deux sortes de relations duales qui peuvent se former entre les personnages. Parce que, ça fait plus de sens que d'essayer d'écrire que chaque personnage puisse sortir avec chaque autre personnage. Ça aurait été *fun* (amusant). Ça nous aurait fait exploser notre tête. » (Zephel, notre traduction.)

Les défis créatifs et techniques qu'imposent les embranchements narratifs impliquent une difficulté dans le fait de respecter le vécu de chaque personnage en fonction de leur genre et orientation sexuelle. D'un autre côté, un choix inverse peut être proposé : les PNJ ne prennent simplement pas en compte le genre de l'avatar, si bien que chacun est techniquement ouvert à tout type de relations afin de se plier aux attentes du public.

C'est alors au niveau esthétique et narratif qu'il convient d'interpréter l'influence de la rhétorique procédurale. Sans mise en contexte, les mécaniques elles-mêmes, fondées sur la récompense et l'optimisation, tendent à reproduire le cadre stéréotypé des jeux à caractère pornographique qui objectifient ses personnages. Cela suppose une dissonance ludo-narrative, puisque le discours progressiste et alternatif du jeu vidéo romantique précédemment évoqué ne s'accorde pas avec les mécaniques.

Une piste envisagée consiste à limiter l'agentivité au public afin d'en donner plus aux PNJ. Toutefois, cela peut entraîner un dédain chez le public qui se considère comme dépossédé de son expérience. Ainsi, le jeu romantique est tiraillé entre son besoin de plaire et proposer des

expériences alternatives qui subvertissent les cadres normatifs dominants. L'objectification des personnages est inévitable : que ce soit pour séduire des personnages dont l'amour vient combler un besoin narcissique ou comme simple trophée à conquérir. Cette problématique peut être quelque peu nuancée lorsque l'avatar est un personnage caractérisé, qui a ses propres traumatismes et un vécu personnel. À l'inverse, un avatar conçu comme une coquille vide favorise l'objectification des PNJ.

Il devient donc difficile d'échapper à une logique « avatocentrique » selon les propos des participant·e·s. Vouloir faire différemment entraîne une dépossession de la capacité d'agir du public. Ce faisant, une perte d'agentivité, si non négociée et encadrée, peut entraîner un effet de rejet aux conséquences néfastes. Autrement dit, il s'agit d'une forme de contrat ludique ou de consentement.

5.5.4. Penser des mécaniques alternatives

Les facettes jugées négatives du jeu romantique (figure du *nice guy syndrome* et de la femme-trophée, objectification des personnages, logique transactionnelle) s'ancrent en grande partie dans les limites techniques du jeu vidéo romantique. Les participant·e·s ont pourtant souvent essayé de trouver des solutions pour répondre à cette problématique. Il en ressort le besoin de faire de l'expérience ludique une catharsis, d'expérimenter avec le multijoueur en proposant des choix décisionnels plus démocratiques, de diversifier les formes narratives pour les rendre indéfinissables et ambiguës, ou encore d'encourager et améliorer l'accessibilité.

Ces pistes de solutions témoignent d'approches parfois très différentes, notamment entre Zephel et Manaka. Zephel cherche à coder ses textes vidéoludiques de manière oppositionnelle tout en évitant de choquer son public, afin de poursuivre son utilisation du jeu comme une forme de catharsis. Manaka, de son côté, décide plutôt de permettre à chacun·e d'y trouver son compte, sans imposer de cadre normatif.

Proposer un jeu romantique alternatif, progressiste ou *queer* dépasse ainsi le genre vidéoludique romantique lui-même. En réfléchissant aux limites du média, les participant·e·s déploient un travail de fond portant sur les potentialités expressives du jeu et sa capacité à formuler de l'empathie. À cet égard, le jeu japonais constitue une source possible d'inspiration, comme chez Umehara qui souligne la capacité du jeu japonais à ne pas se cloisonner dans un genre pour proposer

ses expériences ludiques alternatives. Bien que la lecture des mécaniques du genre par les participant·e·s soit généralement négociée, voire oppositionnelle, il est évident que leur propre codage ne peut se permettre d'être oppositionnel, sans risquer une rupture avec ses sources de financement et son public.

Dans cette section, nous avons vu que les inspirations des participant·e·s sont très variées et souvent extérieures au genre romantique lui-même. Si bien qu'il devient compliqué d'identifier les sources d'inspiration pour les mécaniques de jeu. Nous avons par la suite cherché à catégoriser l'expérience du jeu romantique en trois catégories : la quantification de la relation, les interactions avec les PNJ et l'évolution de la relation affective. Cette grille d'analyse a permis de mieux contextualiser certaines mécaniques du jeu romantique et la rhétorique procédurale qui leur sont associées, telle que la présence de la femme-trophée, de la logique transactionnelle ou encore du *nice guy syndrome*. La discussion avec les participant·e·s a cependant permis de relativiser l'influence de cette rhétorique procédurale, compte tenu des nombreuses contraintes techniques qui expriment de surcroît une possible contradiction avec l'esthétique ou la narrative d'un jeu. Afin de répondre à ces défis, nous avons vu que réfléchir à des mécaniques *queers* ou même trans peut être particulièrement difficile. De leur côté, les participant·e·s ont mentionné la volonté de faire du jeu et ses mécaniques une expérience favorisant la catharsis, l'ambiguïté, la formation d'empathie et l'importance de l'accessibilité.

5.6. La marchandise émotionnelle (structure de sens)

L'exploration des mécaniques alternatives à la lumière de la rhétorique procédurale nous conduit à aller plus loin avec le concept de la rhétorique processuelle. Dans cette section, nous utiliserons ce concept pour aborder les conséquences de la marchandise émotionnelle et de la recherche sans fin d'authenticité. Nous reviendrons d'abord sur les tensions entre la rhétorique procédurale et processuelle afin de remettre en perspective les mécaniques et leurs limites précédemment explorées. Par la suite, nous allons nous intéresser à l'émodité et l'authenticité afin de redéfinir l'expérience du jeu vidéo romantique. Enfin, cela nous amènera à une conclusion partielle de l'analyse par la relation entre l'authenticité et le traitement des PNJ.

5.6.1. Vers le faire être

Véhiculer des propos *queers*, alternatifs et progressistes dans un jeu vidéo romantique est particulièrement difficile. En un sens, cela implique de s'opposer aux codes dominants de l'industrie pour produire un objet culturel radicalement autre qui présente par ailleurs le risque de devenir un échec commercial. Comme l'ont exprimé à plusieurs reprises les participant·e·s, explorer ce type de mécanique n'est économiquement pas viable. Imaginer des mécaniques « *queers* », bien que porteuses d'un potentiel créatif, implique un certain sacrifice économique en plus de redéfinir l'expérience ludique attendue. Afin d'explorer cette perspective, la notion de catharsis évoquée par Zephel est particulièrement éclairante, car elle permet de faire un pont vers la rhétorique processuelle.

La rhétorique processuelle se manifeste notamment dans la manière de concevoir et projeter l'image de marque. Kudanshita explique par exemple que la manière de présenter un jeu vidéo amène à réfléchir aux valeurs et à l'image qu'un studio veut incarner. Ce questionnement s'est retrouvé à différents degrés chez tout·e·s les participant·e·s, notamment en ce qui concerne l'intégration ou non d'érotisme dans leur jeu. La rhétorique d'un jeu vidéo ne se limite ainsi pas nécessairement qu'à sa dimension procédurale. Elle se retrouve dans un agencement de différentes strates rhétoriques dont il s'agit de tenir compte.

Cela nous amène à reconsidérer certaines mécaniques comme le *nice guy syndrom* qui a toujours été désigné dans cette recherche comme une conséquence liée aux choix de dialogues et caractéristique inhérente aux jeux romantiques. Si le jeu sexualise et objectifie ses personnages comme trophées à acquérir, il tend à intégrer implicitement la logique transactionnelle dans la vision de la romance, ce qui tend à reproduire les normes patriarcales³³.

D'un autre côté, si le jeu romantique utilise les choix de dialogues comme une manière de forcer son public à s'intéresser à ses PNJ, les récompenses n'apparaissent pas nécessairement comme d'ordre sexuel ou esthétique, mais aussi empathique, encourageant une meilleure exploration de la psyché de ces personnages. Dès lors, les rhétoriques procédurale et processuelle prennent une tout autre forme. C'est précisément dans cette voie que les participant·e·s ont tenté de

³³Voir le film *Groundhog Day* (Ramis, 1993) qui est une représentation cinématographique du stéréotype d'un jeu romantique où il est question de trouver le bon embranchement narratif afin d'arriver à sa « promise ».

s'engager en développant leurs choix de dialogues qui suscitent l'empathie des personnages plutôt que de reconduire le *nice guy syndrome* ou la figure de la femme-trophée comme objet de possession. En d'autres mots, les critiques adressées aux mécaniques des jeux romantiques semblent particulièrement teintées par les stéréotypes à caractère pornographique historiquement imprégnés à ce genre.

Les idées proposées par les participant·e·s sont par ailleurs assez révélatrices en ce sens, puisqu'elles cherchent à dépasser le cadre du divertissement pour envisager l'expérience ludique comme un terrain permettant au public d'explorer différentes idéologies et les exprimer à leur façon. Nous pourrions en quelque sorte même dire qu'une mécanique de jeu « *queer* » est fondamentalement ancrée dans une rhétorique processuelle, plutôt que purement procédurale. Dans cette perspective, le jeu devient une boîte de pétri pour son public où se développent des rapports alternatifs et radicalement nouveaux.

Cette recherche éclaire les structures de pouvoir qui encadrent les rapports entre l'industrie, le public et les équipes de développement. De cette manière, proposer une expérience ludique sans obtenir le consentement du public ne peut que mener à un échec compromettant la portée de la rhétorique processuelle et de l'exploration de mécaniques « *queers* ». Le grand défi d'une telle perspective suppose donc de trouver un juste équilibre entre ces différentes tensions afin de pouvoir proposer une expérience ludique autre, sans menacer l'emploi des équipes de développement.

En définitive, considérer la rhétorique processuelle comme la synthèse des différentes formes de rhétoriques permet d'explorer de manière beaucoup plus réaliste la question des mécaniques « *queers* » dans un jeu vidéo romantique. À l'inverse, une lecture strictement procédurale tend à concevoir le jeu romantique comme objectifiant systématiquement ses personnages, en les réduisant à des buts à atteindre.

5.6.2. La rhétorique authentique

Jusqu'ici, le rapport développeur·euse·s avec l'industrie et le public a été exploré de manière manichéenne. Il est difficile de sortir de cette dichotomie, en raison des pressions économiques que vivent quotidiennement les développeur·euse de jeux vidéo dont l'activité créative oscille entre

travail et passion. C'est cette tension économique qui influence les choix créatifs impliqués dans le développement d'un jeu vidéo romantique, qu'il soit alternatif ou *queer*.

C'est dans cette optique que l'émodité devient éclairant : l'émotion devient elle-même une marchandise dès lors qu'elle parvient à transmettre une forme d'authenticité avec ses consommatrice·eur·s. Considérer l'émodité comme une structure de sens, selon le modèle de Hall, permet ainsi de définir l'expérience vidéoludique comme un émodité à part entière. Un jeu romantique ne promet pas seulement une certaine authenticité au niveau de ses personnages et de sa narration, mais aussi toute une gamme d'émotions.

Le jeu romantique semble tout particulièrement relever de la catégorie de la marchandisation de l'expérience et du développement personnel. Du côté de l'expérience, le jeu romantique fonctionne souvent comme un cocasse test de personnalité, faisant en sorte que les choix des joueuse·eur·s servent à révéler (et réfléchir comme sur un miroir) leur goût, attentes et préférences relationnelles. Toutefois, la question des émotions en lien avec l'amour n'a pas émergé dans les entretiens avec les participant·e·s.

Lorsque l'amour a été abordé, c'est plutôt à un niveau thématique que émotionnel. Le but n'est ainsi pas de « simuler » une relation amoureuse avec les PNJ, mais plutôt d'explorer différentes thématiques par le prisme de la relation amoureuse. Au contraire, les participant·e·s ont généralement exprimé la notion du jeu confortable ou encore de l'espace sécurisant comme émotions à procurer à leur public.

En outre, c'est plutôt le désir de rendre ces jeux agréables qui s'est manifesté le plus, relevant dès lors plutôt de la marchandisation du développement personnel. La notion du jeu confortable ne fait pourtant pas l'unanimité. Zephel remet en question la tendance à homogénéiser l'expérience ludique qui résulte du besoin d'évasion. Les termes « confortable » ou « bienveillant » ont en effet tendance à s'intégrer dans la culture hégémonique, dans la mesure où ils proposent une expérience aseptisée libre de conflits, rappelant le statu quo (Labriola, 2023 ; Mokokograd, 2023 ; Sullivan *et al.*, 2023). Le terme « espace sécurisant » semble donc plus adapté. Lorsqu'un jeu romantique veut établir un tel espace, il développe alors un environnement sécuritaire où le public est libre d'explorer différentes émotions sans avoir à se sentir vulnérable. Or, atteindre cet espace implique que l'expérience devienne l'objet d'une marchandise émotionnelle.

Cette recherche de l'espace sécurisant, marquée par une volonté d'explorer de manière divertissante différentes émotions tout en fuyant l'anxiété du quotidien, amène le jeu vidéo romantique à devenir une sorte de thérapie ludique, illustration forte de la marchandise de développement personnel. Cet aspect se retrouve particulièrement chez Zephel qui conçoit le jeu comme une catharsis, ce qui redéfinit l'expérience ludique comme terrain exploratoire où le public est libre et soutenu dans la découverte de ses propres émotions. Il convient de rappeler que le cliché du jeu romantique, c'est-à-dire tomber en amour avec des personnages fictifs, n'a absolument rien à voir avec les expériences présentées par les participant·e·s.

5.6.3. La relation avec les personnages non joueurs

Pourtant, le rapport avec les personnages non joueurs demeure central et important à ces jeux. Comme expliqué, leurs mécaniques ne visent pas seulement à susciter l'imaginaire des relations amoureuses, mais plutôt à porter attention à la complexité des relations sociales. Il est donc naturel qu'une bonne partie des efforts de développement soient investis dans l'écriture de ces PNJ avec qui le développement relationnel constitue l'argument narratif du jeu. Cela permet de souligner l'importance de l'authenticité, qui prolonge la logique de la marchandisation émotionnelle.

En d'autres mots, l'exploration de la psyché des PNJ rend le besoin d'authenticité centrale, que ce soit pour donner de la visibilité à une diversité, ou de capitaliser sur celle-ci. L'authenticité se retrouve ainsi à deux niveaux de lecture : 1) sur le plan diégétique, dans l'univers du jeu ; 2) sur plan métatextuel, dans le développement du jeu.

Plan diégétique

Sur le plan diégétique, l'authenticité s'exprime dans la quête des personnages à se découvrir et à se comprendre eux-mêmes. Ainsi, un personnage fictif bien écrit fait preuve d'authenticité. C'est ce que l'on retrouve chez Zephel, Manaka et Kudanshita où les joueur·euse·s sont invités à explorer la psyché des PNJ, leurs craintes et identités de genres. C'est encore plus vrai lorsque le scénario invite à surpasser ses traumas et défis personnels afin d'être plus heureux et en accord avec soi-même. Il est intéressant de noter que ces jeux sont pensés et vendus afin de présenter ces expériences. Nous pourrions à cet égard parler de « simulateur d'authenticité » plutôt que de « simulateur de rencontre » ou « *dating simulator* ».

Cette quête d'authenticité proposée résonne d'ailleurs avec la performativité du genre. La trame narrative des PNJs présents dans certains jeux des participant·e·s les confronte aux pressions et normes sociales relatives à leur identité de genre. Ces jeux proposent ainsi d'explorer la performance de leur(s) identité(s) d'une manière perçue comme « vraie » et authentique.

Plan métatextuel

Sur le plan métatextuel, l'authenticité concerne également les équipes de développement. Le marketing joue ici un rôle important. Un jeu « authentique » cherchera à se distinguer par la cohérence de sa proposition, la justesse de l'écriture de ses PNJ et dans la manière de les représenter. Il a déjà été fait mention de ce défi lors des sections précédentes : en l'absence de conseiller·ère·s culturel·le·s, les équipes de développement sont confrontées à s'interroger sur leur droit à représenter une gamme d'expérience en fonction de leur propre vécu. En d'autres mots, est-ce qu'iels possèdent l'authenticité nécessaire afin d'écrire justement ces personnages en quête d'authenticité ?

Il est important de rappeler que les concepts de la marchandise émotionnelle et de l'authenticité d'Eva Illouz s'inscrivent dans une critique plus large du capitalisme affectif. Les conseiller·ère·s culturel·le·s auquel·le·s Manaka et Kudanshita font appel supposent une marchandisation d'expériences alternatives par l'industrie du divertissement. L'authenticité de ces travailleur·euse·s devient elle-même une marchandise, qu'iels vendent, afin de valider l'expérience représentée par les PNJ. Ce processus engendre une forme de perversité : la diversité n'est pas seulement représentée, mais transformée en marchandise émotionnelle qui revendique une forme d'authenticité comme argument de vente. Cette marchandise émotionnelle participe au développement d'une logique homonationaliste qui intègre les identités marginales et issues de la diversité dans un système qui les célèbre pour d'autant mieux annuler leur potentialité émancipatrice.

En conclusion, dans cette dernière section, nous avons utilisé le concept de la rhétorique processuelle afin de remettre en perspective l'expérience ludique du jeu romantique du point de vue de ses développeur·euse·s et de leur public. À cet égard, nous avons pu mettre en évidence la présence d'une rhétorique processuelle à l'extérieur de l'expérience ludique, dans son discours promotionnel et son positionnement sur le marché. Par la suite, nous avons appliqué le concept de

l'émotivité et de l'authenticité afin de mettre en relief l'expérience spécifique au jeu romantique. Cela nous a amenés à interroger les notions « confortable », « bienveillant » et « espace sécurisant » afin d'en cerner les forces et limites du point de vue des discours hégémoniques qu'ils véhiculent. Finalement, nous avons utilisé ces concepts afin d'explorer plus profondément les tensions plus spécifiques au concept d'authenticité que promettent les personnages non joueurs des jeux romantiques. Nous avons par la suite considéré que l'authenticité s'applique sur les plans diégétique et métatextuel du jeu, de sorte qu'un simulateur de romance semble plutôt se rapprocher d'un « simulateur d'authenticité ». Cette distinction nous a permis d'examiner la représentation des PNJ, mais aussi la légitimité des équipes de développement à les concevoir. Cette mise en perspective permet de mieux comprendre comment, dans le contexte d'un capitalisme affectif, la place accordée à l'authenticité dans la production de l'industrie vidéoludique est une illustration supplémentaire de la capacité de cette dernière à transformer la diversité identitaire en une marchandise émotionnelle standardisée et aseptisée.

CONCLUSION

« ...
Why are you looking at me like that ?
You need to come here and give me a HUG. »

Gwen (*Spiritfarer*, Thunder Lotus Games, 2020)

À travers cette recherche, nous avons vu comment les équipes de développement des jeux vidéo romantiques se réapproprient le genre et naviguent à travers différentes tensions quant à ses codes et aux pressions exercées par l'industrie vidéoludique et ses publics. Les principales tendances qui émergent de notre analyse sont : d'abord, le rôle central du public dans le processus de création d'un jeu ; ensuite, la nécessité pour les créateurs de se positionner en marge de l'industrie vidéoludique afin d'explorer librement les thématiques romantiques ; puis l'absence marquée d'influences conscientes issues de la culture *otaku* japonaise et de sa ludographie ; également, la potentielle présence de discours orientalistes dans l'industrie envers le jeu romantique, perceptibles dans la manière de réduire le genre à une parodie ; enfin, une aseptisation des codes *queers* liée à une recherche d'authenticité, qui découle d'une réappropriation de cette culture par les médias et l'industrie vidéoludique. De même, nous observons certaines limites du genre romantique, notamment en ce qui concerne l'objectification de ses personnages et de leurs identités. Ces tendances permettent ainsi de mettre en évidence toute la complexité du jeu vidéo romantique et son potentiel à générer des discours alternatifs. Elles mettent également en lumière les tensions et rapports de forces entre l'industrie et les créateur·rice·s, lorsque les représentations de la diversité s'homogénéisent afin répondre à des impératifs de rentabilité économique.

Afin d'en arriver à cette perspective, nous avons d'abord tenté de problématiser le jeu vidéo romantique comme un genre porteur de discours alternatifs, en raison de son historicité particulière et de ses mécaniques. Nous avons d'abord retracé les origines du genre au Japon, où il s'inscrit dans l'évolution du jeu vidéo narratif et du jeu vidéo érotique. Par la suite, nous avons rapidement exploré la présence de ces mêmes jeux en Occident, mettant en lumière un angle mort de cette recherche quant à l'historicité du genre en Occident. Cela nous a permis d'aborder la dynamique du marché propre à ce genre vidéoludique afin d'y repérer sa popularité croissante, malgré son statut

de niche encore actuel. De cette problématisation émerge une complexité structurelle qui nécessite de définir avec plus de précision le genre, menant à la distinction du jeu d'aventure romantique et du jeu de simulation romantique, telle que proposée par la division japonaise.

Les différences entre les jeux romantiques japonais et occidentaux – une dualité nécessairement subjective qui constitue une limite de cette recherche – nous ont permis de souligner l'importance de la culture *otaku* dans le développement du genre au Japon et la présence croissante de discours appartenant aux mouvements 2SLGBTQIE+ chez leur homologue occidental. Nous avons essayé de voir dans la culture *otaku* la présence potentielle de discours *queers*, expliquant en partie cette transition vers son adaptation en occident. Cela a mis en lumière d'importantes limites ethnocentriques de cette recherche, nous amenant à problématiser le jeu vidéo occidental et sa relation avec des discours 2SLGBTQIE+ lui conférant un potentiel à être alternatif en Occident. Ainsi, nous avons tenté d'éviter de critiquer le jeu vidéo japonais en nous intéressant à l'appropriation du genre en occident, menant à mettre quelque peu de côté le concept *otaku*. Ce qui nous a amenés à notre question de recherche : *comment les équipes de développement se réapproprient-elles le genre du jeu vidéo romantique afin de véhiculer, perpétuer ou remettre en cause et critiquer les stéréotypes et les identités de genre ?*

Afin d'y répondre, cette recherche s'est appuyée sur une approche qualitative inductive et exploratoire de type itérative. Nous avons, depuis cette perspective, développé un cadre conceptuel faisant appel à huit concepts : le modèle codage/décodage, l'orientalisme, l'homonationalisme, la performativité du genre, la rhétorique procédurale, la rhétorique processuelle, la marchandise émotionnelle et l'authenticité.

Le modèle codage/décodage a été utilisé comme figure de proue fondant l'analyse de cette recherche. Nous avons vu que ce modèle présente un cadre d'analyse cyclique permettant de mettre en perspective les positions de réceptions et d'émissions d'une œuvre médiatique. Nous avons décidé de nous intéresser à ces deux positions à la fois en portant attention à des équipes de développements de jeux vidéo afin de noter leurs influences et leurs intentions derrière leurs productions. Nous avons vu que le modèle propose quatre structures ancrant une œuvre médiatique : sa structure de sens, son cadre de connaissance, son rapport de production et son infrastructure technique. Chacun de ces éléments a été appliqué à chacune des sections de l'analyse.

Ainsi, la question des influences issues de la culture *otaku* et des mouvements 2SLGBTQIE+ a été considérée comme un cadre de connaissance. La structure de sens a servi à encadrer le concept de la marchandise émotionnelle et de l'authenticité. Le rapport de production a permis de focaliser sur les tensions entre les équipes de développement et l'industrie vidéoludique. Enfin, l'infrastructure technique a permis de relever les défis liés à la mise en place des mécaniques vidéoludiques. À partir de l'analyse des résultats, nous avons pu déterminer que chaque participant·e se positionne différemment sur le modèle de Hall, mais demeure sensiblement stable à travers ses quatre structures que ce soit dans sa position codante ou décodante.

En ce qui concerne le rapport de production, les entretiens nous ont permis de relever l'importance du public et des sources de financement dans le développement d'un jeu vidéo, leur influence se ressentant en amont pendant le développement. Ainsi, le modèle hégémonique est ressorti lorsque les participant·e·s proposaient des habitudes de jeux ou une lecture se rapprochant des discours populaires et triple A de l'industrie vidéoludique. Comme la recherche a porté sur des développeur·euse·s de jeux romantiques, le modèle hégémonique a été dans ce cas-ci nuancé afin d'éviter un amalgame de résultats dans le modèle négocié. Pour cette raison, nous avons nuancé le modèle des participant·e·s selon leur positionnement non seulement face à l'industrie, mais aussi au public. Nous avons vu que répondre aux besoins du public et produire un jeu répondant le plus possible à un statu quo correspond à un modèle hégémonique. Dans cet ordre d'idée, nous avons vu que produire un jeu selon sa propre vision tout en l'adaptant aux besoins d'un public à travers un dialogue correspond au modèle négocié. Les entretiens ont mis de l'avant le pouvoir du public en raison de certains participant·e·s qui ont noté son influence dans sa formulation, parfois plus érotique que prévu, des relations intimes entre les PNJ. Enfin, privilégier sa vision au-delà des besoins et des attentes du public correspond au modèle opposé.

Par la suite, nous avons vu, depuis le cadre de connaissance, que les influences japonaises sont moins importantes que prévu. Les principaux faits saillants concernant ces influences japonaises se retrouvent dans leur participation au recul que les participant·e·s avaient sur leur propre conception du genre romantique afin de le définir. En effet, présent dans une ontologie différente, le jeu vidéo japonais a été perçu comme ouvrant l'accès à d'autres formes d'expériences ludiques plus ou moins reconnues en dehors du Japon. Dans cette optique, le jeu romantique a été identifié par certain·e·s comme un espace permettant d'articuler une gamme d'expériences

alternatives au média et de véhiculer des discours en marge de l'hétéronormativité. Cette réappropriation du jeu vidéo japonais comme une porte vers l'alternatif comporte toutefois le risque de voiler certains discours ethnocentriques, voire xénophobes. Le concept de l'orientalisme a donc ici été utilisé afin de mettre en perspective ces possibles tensions. L'orientalisme met en lumière la dualité « Occident » et « Orient ». Elle désigne une technologie coloniale de production de savoirs qui impose un cadre épistémologique aux sociétés colonisées amenées dès lors à se percevoir et se définir à travers une terminologie occidentale. Le Japon propose un cas particulier à l'application d'un tel concept, étant également une puissance coloniale et ayant de même appliqué les tactiques de l'orientalisme à l'échelle nationale. Parler d'orientalisme entre l'occident et le Japon peut alors être ardu. Les discours des participant·e·s n'ont pas explicitement révélé de xénophobie à l'égard du Japon, mais plusieurs ont néanmoins souligné un aspect parodique du jeu romantique, perçu comme problématique. Nous avons relevé dans notre analyse des indices d'un orientalisme étrange qui constitue une forme d'orientalisme réduisant le Japon à une caricature de sa propre culture. L'image vulgaire et sensationnaliste du jeu romantique a également été retrouvée chez les discours rapportés par les participant·e·s, laissant paraître d'autres traces potentielles d'une forme d'orientalisme entourant les discours autour des jeux romantiques.

Ce potentiel au discours alternatif qui se situe à l'intersection de l'appropriation des jeux romantiques japonais hétéronormatifs a aussi permis d'explorer la place de discours *queers* ou issus des mouvements 2SLGBTQIE+ chez les participant·e·s. À partir des entretiens, nous avons vu que la *queerness* d'un jeu vidéo peut ressortir de l'appropriation que le public s'en fait, plutôt que de l'intention des équipes de développement, rappelant une partie de l'argumentaire de Bonnie Ruberg. Les participant·e·s ont montré que proposer une large gamme d'expériences déviant de l'hétéronormativité nécessite une équipe tout aussi diverse, impliquant parfois des conseiller·ère·s culturel·le·s. Cependant, nous avons aussi vu qu'en raison de cette appropriation du public, le jeu vidéo peut être amené à présenter une vision aseptisée de la diversité, favorisant une forme de statu quo, qui en vient à potentiellement amoindrir les expériences de personnes à la sexualité et à l'identité de genre défiant la normativité, rappelant l'homonationalisme. Nous avons utilisé ce concept afin de repérer des discours analogues à ceux orientalistes, mais cette fois-ci appliqués à la question des identités de genres et des orientations sexuelles. Nous avons ajouté à ce concept celui de la performativité du genre afin de mettre en avant les potentiels stéréotypes de genres et

d'interactions genrées pouvant ressortir des jeux vidéo romantiques à partir de leurs mécaniques de jeux et leurs personnages non joueurs.

Ce dernier concept nous a permis de mettre en perspective la performativité tant au niveau du public, dans leur appropriation du jeu, mais aussi au niveau du jeu, au niveau de son esthétique et de sa trame narrative, mais également à partir de ses règles et mécaniques. Nous avons utilisé le concept de la rhétorique procédurale afin de mettre en relief les tensions entre les mécaniques des jeux romantiques et celles évoquées par les participant·e·s. Par leurs contraintes et répétitions, ces mécaniques ont été décrites lors de la problématique à potentiellement proposer un discours contredisant les autres formes rhétoriques du jeu romantique. À partir des entretiens, nous avons constaté que chaque participant·e possède une source d'influence vidéoludique variée et singulière à chacun·e, de sorte qu'il est encore difficile de déterminer avec précisions les influences fondant le genre du jeu romantique, ou du « *dating simulator* ». À partir des propos des participant·e·s, nous avons tenté de diviser l'expérience du jeu romantique en trois catégories : la quantification de la relation, les interactions avec les PNJ et l'évolution de la relation affective. En nous appuyant sur cette catégorisation, nous avons retrouvé certains éléments jugés problématiques au genre romantique, tels le *nice guy syndrome*, la femme-trophée ou encore une vision transactionnelle de la relation intime. Les entretiens ont permis d'ouvrir un dialogue avec les participant·e·s se questionnant sur la forme et la place qu'une rhétorique procédurale *queer* pourrait avoir dans le jeu vidéo. De ces discussions est ressortie l'importance de proposer des expériences ambiguës, empathiques et cathartiques, ou qui incluraient un menu d'accessibilité impliquant également les moments narratifs du jeu vidéo sans pour autant servir les discours dominants.

Ces questionnements sur des mécaniques *queers* ont permis de mettre en avant le concept de la rhétorique processuelle. Cette transition du « faire faire » vers le « faire être » nous a permis de nous questionner sur le potentiel discursif de ces jeux vidéo et leurs possibles tensions avec la culture hégémonique de l'industrie vidéoludique. Nous avons vu l'importance de la négociation que les propos des participant·e·s ont laissé paraître quant à ces types d'expériences ludiques. L'importance de la relation avec le public a aussi laissé penser que la rhétorique processuelle a le potentiel d'agir dès les discours marketing entourant un jeu vidéo. En effet, ces discours influencent les attentes du public envers le jeu, rappelant une sorte de forme de consentement favorisant la négociation d'expériences alternatives.

La rhétorique processuelle nous a permis d'orienter l'analyse vers le concept de la marchandise émotionnelle (ou émodité) et celui de l'authenticité. Ces concepts décrivent un capitalisme affectif, s'inscrivant dans les théories marxistes. La marchandise émotionnelle se divise en trois types de marchandises : la marchandise de l'expérience, la marchandise relationnelle et la marchandise du développement personnel. Ce concept a servi à présenter le jeu vidéo comme une potentielle marchandise capitalisant sur les émotions que l'expérience vidéoludique cherche à procurer. Le concept de l'authenticité, qui accompagne celui de la marchandise émotionnelle, nous a permis de mettre en lumière la quête de découverte de soi et de recherche de l'épanouissement relationnel que proposent justement les jeux vidéo romantiques. De sorte, nous pourrions parler de « simulateur d'authenticité » plutôt que de « simulateur de rencontre ». Le concept d'authenticité a été appliqué à la fois au niveau diégétique du jeu et au niveau métatextuel en lien avec son développement. Étudier le jeu romantique comme une marchandise émotionnelle qui promeut l'authenticité comme argument marketing a permis de mettre de l'avant le rôle des personnages comme but du jeu vidéo romantique, ou qui les objectifie, et de sa tendance à proposer un espace sécurisant. Cette appellation, aux côtés de « bienveillant » et « confortable » a permis d'aborder la question de la capitalisation des émotions dans le jeu romantique et les risques qui en découlent, impliquant une aseptisation des discours et de l'esthétique de ces jeux en raison des pressions économiques et symboliques découlant de l'industrie.

Les équipes de développement de jeux vidéo romantiques se retrouvent donc dans une situation particulière afin de proposer des discours alternatifs, progressistes et défiant l'hégémonie vidéoludique. Comme proposé lors de la problématique, il semble en effet que ce genre vidéoludique possède un sérieux potentiel discursif permettant d'aborder différentes tensions et rapports de pouvoir présent à travers l'industrie vidéoludique et ses publics. Cependant, de nombreuses pressions en lien avec la réalité du développement d'un jeu vidéo orienté vers le succès économique limitent la capacité pour ce genre à réellement sortir de toutes formes de normativités potentiellement problématiques. Cette recherche a tenté d'explorer ces tensions en abordant la perspective des équipes de développement, plutôt que celle du public, afin de mettre de l'avant leurs expériences avec le média. Les limites ethnocentriques de celles-ci ont par ailleurs permis de mettre en lumière des limites au modèle romantique du jeu vidéo qui tend à tomber majoritairement dans la parodie, voire le confort ou statu quo.

La recherche pourrait aller plus loin encore en dépassant ces limites pour explorer la parodie et le « confort » dans les jeux vidéo traitant de la romance, sans nécessairement recourir à des comparaisons maladroites avec les cas japonais. Il serait également pertinent d'étudier les discours marketing qui entourent ces jeux comme manière d'aborder la rhétorique processuelle. Une autre piste consisterait à examiner directement les productions japonaises, en limitant les comparaisons avec l'occident, ce qui permettrait d'aborder d'autres manières de représenter la romance, avec leurs forces et faiblesses selon le contexte. Enfin, une approche novatrice pourrait s'appuyer sur la recherche-crédation afin d'explorer les tensions entre la rhétorique procédurale et processuelle, afin de mieux comprendre les contraintes auxquelles font face les équipes de développement.

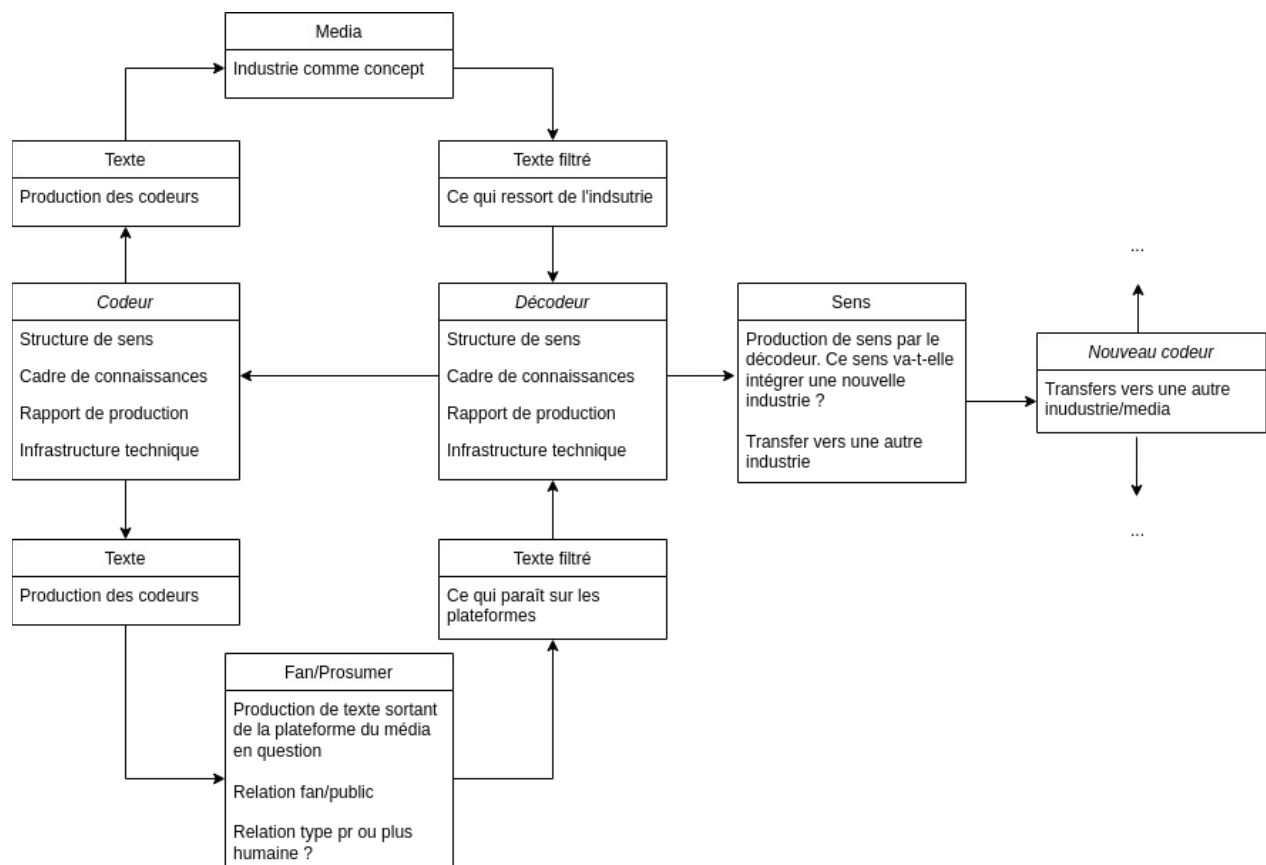
ANNEXE 1 – GRILLE DE CODAGE

<u>Codage</u>	Structure de sens (marchandise émotionnelle et authenticité)	Cadre de connaissance (<i>otaku</i> , orientalisme, <i>queer</i> , romantique)	Rapport de production (équipe de développement)	Infrastructure technique (rhétorique procédurale et processuelle)
Hégémonique	L'émotion comme marchandise récompense (expérience, relationnel, bien-être)	Référence de l'ordre de l'interprétation	Accepte les injonctions de l'industrie	Rhétorique procédurale servant le <i>flow</i> Rhétorique processuelle peu présente
Négociée	Traiter de la question des émotions (dépression, confiance en soi, dépendance affective)	Référence frontale à ces cadres	Négociation des attentes de l'industrie	Rhétorique procédurale limitée. Rhétorique processuelle limitée Favorise moins l'état de <i>flow</i>
Oppositionnelle	Remise en question de la marchandise émotionnelle	Dialogue et sensibilisation envers ces cadres	Opposition à l'industrie	Rhétorique procédurale importante Rhétorique processuelle importante Jeu sérieux ? Dépasse le divertissement

ANNEXE 2 – GRILLE DE DÉCODAGE

<u>Décodage</u>	Structure de sens (marchandise émotionnelle et authenticité)	Cadre de connaissance (<i>otaku</i> , orientalisme, <i>queer</i> , romantique)	Rapport de production (équipe de développement)	Infrastructure technique (rhétorique procédurale et processuelle)
Hégémonique	Recherche d'émotions	Rapport passif avec les cadres	Accepte les injonctions de l'industrie/public	Divertissement
Négociée	Recherche d'émotions et de sens	Négociation avec les cadres	Négociation des attentes de l'industrie/public	Le jeu comme divertissement, mais les mécaniques peuvent avoir un impact
Oppositionnelle	Recherche de sens	Remise en question des cadres	Opposition à l'industrie/public	Le jeu vidéo dépasse le divertissement

ANNEXE 3 – TENTATIVE D’ADAPTATION DU MODÈLE CODAGE/DÉCODAGE



ANNEXE 4 – INSPIRATIONS VIDÉOLUDIQUES

	Manaka	Umehara	Zephej	I was a Teenage Exocolonist		X	
Azure Dream	X			Magical Diary (et autres jeux Hanako games)	X		
Baldur's Gate 3		X		My Horse Prince	X		
Boyfriend Dungeon		X		Mystic Messenger		X	
Cinders			X	Ni no Kuni		X	
Code Realize		X		Paper Please		X	
Disco Elysium		X		Persona 3-4-5	X	X	
Doki Doki Literature Club		X		Choices (Pixel Berry)			X
Don't take it personally, babe			X	Princess Maker 2	X		
Dream Daddy	?			Return of the Obra Dinn		X	X
Episode Interactive			X	Skyrim		X	
Final Fantasy		X		Stardew Valley		X	
Fire Emblem Three Houses		X		The Witcher 3		X	
Hades		X		To the Moon			X
Her Interactive			X	Tokimeki Memorial	X		
Hatoful Boyfriend	?	X	?	Years Walk		X	

ANNEXE 5 – MÉCANIQUES ROMANTIQUES DES INSPIRATIONS

	Japonais	Occidental	Mobile	Indie	A	Alt/Amateur	Jeu de rôle	Visual Novel	Jeu romantique	Autre	Contenu LGBTQ	Avatar coquille vide	Personnalisation avatar
Azure Dream										Dungeon Crawler	Probablement une blague		
Baldur's Gate 3				Gros budget									
Boyfriend Dungeon										Dungeon Crawler			
Cinders								Otome					
Code Realize								Otome	Otome				
Doki Doki Literature Club								Bishoujo					
Don't take it personally, babe													
Dream Daddy								Otome					
Episode Interactive										Choose your own adventure	Limité?		
Fire Emblem Three Houses										Tactical RPG	Limité		
Hades										Rogue-lite			
Hototot Boyfriend								Otome	Otome				
I was a Teenage Exocolonist										Life Simulator			
Magical Diary									Otome	Dungeon Crawler			
Mystic Messenger	Corée							Otome	Otome				
Persona 3-4-5										Dungeon crawler			
Choices (Pixel Berry)										Choose your own adventure	Limité?		
Princess Maker 2										Dungeon Simulator Game			
Skyrim											Limité		
Stardew Valley										Farming simulator	Limité		
The Witcher 3													
To the Moon										Jeu narratif sous RPG Maker			
Tokimeki Memorial								?	Bishoujo		Blague		

	Romance	Relations sociales	Multiple personnages à romance	Polygame	Personnalisation post	Romance entre PNJ	Appétits, compétences et traits	Temps réel	Choix de dialogue ou situationnel	Jeux d'affection	Échecs relationnel	Sécher comme récompense	CGI/Arts comme récompense	Multiple fins	Don d'objets	Activité sociale en date	Appartenance simulée	Mutualité sexuelle ou romance	Career mode ou hub	Difficulté du dating
Azure Dream																		?		
Baldur's Gate 3																				
Boyfriend Dungeon																				
Cinders																				
Code Realize																				
Doki Doki Literature Club																				
Don't take it personally, babe																				
Dream Daddy																				
Episode Interactive			Similitude dépendance de l'utilisateur																	Par le jeu
Fire Emblem Three Houses																				
Hades																				
Hototot Boyfriend																				
I was a Teenage Exocolonist																		?		
Magical Diary																				
Mystic Messenger																				Par le jeu
Persona 3-4-5																				
Choices (Pixel Berry)			Similitude dépendance de l'utilisateur																	Par le jeu
Princess Maker 2																				
Skyrim																				
Stardew Valley																		?		
The Witcher 3																				
To the Moon																				
Tokimeki Memorial																				

ANNEXE 6 – GRILLE D’ENTRETIEN

Questions	Variables étudiées
Profil des équipes de développement	
De quelle nationalité êtes-vous ? Quel âge avez-vous ? Quel est votre statut matrimonial ?	Profil des développeurs et développeuses
Quel est votre parcours scolaire et professionnel ? Dans quelle branche de développement êtes-vous ?	- Profil des développeurs et développeuses - Rapport avec l’industrie vidéoludique
Depuis combien de temps travaillez-vous dans le développement de jeux vidéo ?	- Profil des développeurs et développeuses - Rapport avec l’industrie vidéoludique
Montréal est reconnu pour être un lieu bénéfique au développement de studios vidéoludiques. Quel est votre rapport avec la ville, ou la province en général, en ce qui concerne le développement de jeu vidéo ? Êtes-vous venu à Montréal pour l’industrie ? Étiez-vous déjà à Montréal ?	- Profil des développeurs et développeuses - Rapport avec l’industrie vidéoludique
Y a-t-il un type de jeu que vous préférez développer plutôt qu’un autre ?	Profil des développeurs et développeuses
Quels sont les genres vidéoludiques auxquelles vous jouez le plus ? Quels sont vos jeux vidéo préférés ? Quels sont les jeux vidéo vous influençant le plus en tant que développeuses ou développeurs ?	Profil des développeurs et développeuses en tant que joueurs et joueuses
Depuis combien de temps jouez-vous à des jeux vidéo ?	Profil des développeurs et développeuses en tant que joueurs et joueuses
Vous décrieriez-vous en tant que <i>gamer</i> ? Si oui, comment cela impact votre rapport avec le développement, l’industrie et son public ? Si non, comment cela impact votre rapport avec le développement ? Vous sentez-vous concerné par-	- Profil des développeurs et développeuses - Profil des développeurs et développeuses en tant que joueurs et joueuses

l'industrie et son public ?	
Combien d'heures passez-vous à jouer aux jeux vidéo sur une base hebdomadaire ?	• Profil des développeurs et développeuses en tant que joueurs et joueuses
Combien d'heures passez-vous à lire sur le jeu vidéo sur une base hebdomadaire ?	• Profil des développeurs et développeuses • Profil des développeurs et développeuses en tant que joueurs et joueuses
Que préférez-vous dans un jeu vidéo ? Quels sont vos aspects préférés du média ?	• Présence de discours alternatifs • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Que pensez-vous de l'industrie vidéoludique ? Triple A.	• Rapport avec l'industrie vidéoludique
Que pensez-vous des jeux vidéo indépendants en relation à cette industrie ?	• Profil des développeurs et développeuses • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Y a-t-il des sortes de jeux que vous ne considéreriez pas nécessairement comme de « vrais » jeux vidéo ? Par exemple, les <i>visual novels</i> ?	• Présence de discours alternatifs • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Quelle est votre opinion concernant les jeux romantiques ?	• Rapport avec les jeux romantiques • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Quelle est votre opinion concernant les jeux érotiques ?	• Rapport avec les jeux romantiques • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Quelle est votre opinion concernant les jeux pornographiques ?	• Rapport avec les jeux romantiques • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Selon vous, qu'est-ce qu'un <i>dating simulator</i> ?	• Rapport avec les jeux romantiques • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Quelle est votre expérience avec ces jeux ?	• Profil des développeurs et développeuses • Profil des développeurs et développeuses en tant que joueurs et joueuses • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu

	vidéo
À quel genre vidéoludique appartient les jeux que vous développez ?	• Rapport avec les jeux romantiques • Rhétorique procédurale
Comment différenciez-vous ce genre de son équivalent japonais ?	• Profil des développeurs et développeuses • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo • Rhétorique procédurale
Perceptions et influences de la culture japonaise	
Que pensez-vous des jeux vidéo japonais ?	• Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Que connaissez-vous de l'industrie vidéoludique japonaise ?	• Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Que pensez-vous des influences de l'industrie vidéoludique japonaise sur celle occidentale ?	• Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo • Orientalisme
Comment jaugeriez-vous les influences de la culture japonaise en général (media mix, autre, etc) sur vos projets ? Vous intéressez-vous activement à la culture japonaise ? Comment ? Quels médias consommez-vous ?	• Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo • Profil des développeurs et développeuses
Dans le cas des <i>dating simulators</i>, avez-vous été influencé par certains provenant du Japon ? Quels aspects ?	• Rapport avec les jeux romantiques • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
En dehors du jeu vidéo, qu'est-ce qui vous marque dans la culture japonaise ?	• Perception de la culture japonaise • Orientalisme
Vous intéressez-vous activement à la culture japonaise ? Si oui, comment ? Par le voyage, l'apprentissage de la langue, la consommation de ses médias, etc. ? Quels médias consommez-vous ? Quel est votre livre, série, auteur-e préféré-e, etc. ?	• Perception de la culture japonaise • Rapport avec la culture <i>otaku</i>
Connaissez-vous les termes <i>otaku</i> ou encore <i>weeb/weeaboo</i> ?	• Rapport avec la culture <i>otaku</i>

Pouvez-vous me les définir ? Avez-vous un rapport avec cette culture ?	
Quel est votre rapport avec la culture <i>otaku</i> ? Considérez-vous en faire partie ?	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Profil des développeurs et développeuses
Pensez-vous qu'il y a un lien entre les jeux vidéo japonais et la culture <i>otaku</i> ?	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Que pensez-vous des personnages masculins dans ces productions ? Au niveau de leurs représentations, stéréotypes, etc. (antagoniste, prédateur, paternaliste, pervers, <i>nice-guy</i> , etc.)	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> des personnages
Que pensez-vous des personnages féminins dans ces productions ? Au niveau de leurs représentations, stéréotypes, etc. (femme-trophée, femme en détresse, harem, sexualisation)	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> des personnages
Que pensez-vous de la représentativité de ces personnages ? Sont-ils trop stéréotypés, y a-t-il présence d'une certaine diversification, etc. ?	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> des personnages • Orientalisme
Quels défis/enjeux voyez-vous dans le jeu vidéo japonais ou la culture <i>otaku</i> , en comparaison aux productions occidentales ?	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Présence de discours alternatifs • Perception de la culture japonaise • Présence de discours alternatifs • Orientalisme
En ce qui concerne vos personnages et leurs relations. Sentez-vous que certains de ces aspects ont été influencés par des médias japonais ? Comment avez-vous négocié vos personnages avec leurs inspirations.	•
Perceptions et influences des discours alternatifs, <i>queer</i> ou issus des communautés <i>2slgbtqie+</i>	
Comment définiriez-vous un jeu vidéo dit « alternatif » ?	• Présence de discours alternatifs • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Selon vous, qu'est-ce qu'un jeu vidéo tentant d'avoir	• Présence de discours alternatifs

des discours alternatifs ?	• Orientalisme
Selon vous, quelle forme peut prendre la <i>queerness</i> dans un jeu vidéo ? Qu'est-ce qu'un jeu vidéo <i>queer</i> ?	• Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> des personnages • Rhétorique procédurale
Selon vous, est-ce que la culture/nationalité/secteur économique, etc. derrière un jeu peut avoir une influence sur son « alternativité » ? Par exemple, est-ce qu'un jeu normatif, mais provenant d'une autre culture serait plus « alternatif » qu'un jeu normatif provenant de sa propre culture.	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> des personnages
Que pensez-vous de la représentativité des genres ou encore de la sexualité dans le jeu vidéo ?	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Selon vous, est-ce important d'incarner ou d'interagir avec un personnage <i>queer</i> ?	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Selon vous, où un jeu vidéo peut-il aller puiser sa <i>queerness</i> ? Dans son esthétique (visuelle, sonore), ses thématiques, ses mécaniques ? Au niveau des mécaniques, qu'est-ce que serait une mécanique de jeu <i>queer</i> ?	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie vidéoludique • Rhétorique procédurale
Repérez-vous des différences dans le savoir-faire entre le jeu indépendant et triple AAA sur la question de la <i>queerness</i> /romance ?	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Comment vous sentez-vous face aux discours publics et à l'actualité sur la question <i>queer</i> et des mouvements <i>2slgbtqie+</i> ?	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Profil des développeurs et développeuses
Vous considérez-vous en tant qu'individu-e inclus-dans les mouvements <i>2slgbtqie+</i> ?	• Profil des développeurs et développeuses • Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie vidéoludique
Vous sentez-vous en tant que développeur ou développeuse inclu-e-s dans les mouvements <i>2slgbtqie+</i> ou <i>queer</i> ?	• Profil des développeurs et développeuses • Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie vidéoludique

Que pensez-vous des représentativités <i>queer</i> dans les jeux vidéo japonais ? Y a-t-il des jeux japonais correspondant à votre vision du jeu alternatif, <i>queer</i> ou faisant partie des mouvements <i>2slgbtqie+</i> ? (et non pas si vous trouvez que les jeux japs sont bon pour représenter des trucs <i>queer</i>. Plutôt, retrouvez-vous des trucs <i>queer</i> qui vous parlent, de votre interprétation, dans le jeu jap?)	• Orientalisme • Perspective <i>queer</i> • Rapport avec l'industrie japonaise du jeu vidéo
Développement du jeu vidéo	
Comment décrieriez-vous votre jeu ? Diriez-vous que c'est un dating sim ? Jeu romantique ? Lui donneriez-vous aucun genre ?	• Développement du jeu vidéo romantique • Mécaniques et règles du jeu vidéo romantique • Esthétique du jeu vidéo romantique
Y a-t-il un public en particulier que vous visiez ? Lequel ?	• Authenticité
Est-ce que votre jeu rentre dans certains mouvements en liens aux identités de genres et sexuelles ? Si oui, comment ? Si non, pourquoi ?	• Présence de discours alternatifs • Perspective <i>queer</i> • Développement du jeu vidéo romantique
Selon vous, quels événements publics ont-ils possiblement influencés ces questions (discours alternatifs, <i>queerness</i>, <i>2slgbtqie+</i>) dans votre production vidéoludique ? Seriez-vous capable de me citer l'un ou l'autre de ces événements ? Le <i>gamer gate</i> en fait-il partie ?	• Développement du jeu vidéo romantique • Rapport avec l'industrie vidéoludique • Perspective <i>queer</i> • Présence de discours alternatifs
Qu'est-ce qui vous a influencé dans la création de votre jeu romantique ? Ce qui a inspiré la direction artistique, les personnages, la musique, les mécaniques...	• Développement du jeu vidéo romantique • Rhétorique procédurale
Pensez-vous que des jeux vidéo japonais, ou d'autres produits médiatiques japonais, ont influencé votre jeu ? En terme de mécanique cette fois-ci	• Perception de la culture japonaise • Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Orientalisme

Dans le cas où des produits japonais vous ont inspirés, comment avez-vous tenté de reproduire ou de réinterpréter ces influences ?	• Perception de la culture japonaise • Rapport avec la culture <i>otaku</i> • Orientalisme
Que cherchiez-vous à représenter et présenter à travers vos personnages ? Avatar NPC	• Développement du jeu vidéo romantique • Esthétique du jeu vidéo romantique
Cherchiez-vous à représenter une large gamme d'identités de genres ou de sexualités ? Pourquoi ?	• Développement du jeu vidéo romantique • Esthétique du jeu vidéo romantique • Perspective <i>queer</i>
De quoi vous êtes-vous inspirés pour créer ces personnages et leurs interactions ?	• Développement du jeu vidéo romantique • Esthétique du jeu vidéo romantique
Quels sont les stéréotypes qui viennent avec de tels personnages ?	• Développement du jeu vidéo romantique • Esthétique du jeu vidéo romantique
Qu'en est-il des mécaniques de votre jeu ? Cherchiez-vous à faire quelque chose de différent du reste du genre auquel appartient votre jeu ?	• Développement du jeu vidéo romantique • Mécaniques et règles du jeu vidéo romantique • Rhétorique procédurale
Quels ont été les défis sur ces questions de la représentativité et d'inclusivité lors du développement de votre jeu ?	• Développement du jeu vidéo romantique
Cherchiez-vous à provoquer certaines réactions chez le public ?	• Rhétorique processuelle • Marchandise de l'expérience • Marchandise du bien-être
Comment et sur quoi votre public a-t-il réagi face à votre jeu ? Ses formes de représentations. Ses mécaniques. Son esthétique	• Rhétorique processuelle • Marchandise de l'expérience • Marchandise du bien-être
Qu'est-ce que le développement d'un tel genre vidéoludique vous a apporté à vous-même ?	• Authenticité
Pourquoi avoir fait un <i>dating simulator</i> ? Vouliez-vous vous différencier du reste de l'industrie ? Est-ce suivant une étude de marché ?	• Authenticité
Négociation des mécaniques régissant le genre des jeux romantiques	
Dans quel <i>engine</i> (moteur de jeu) votre jeu a-t-il été	• Rhétorique procédurale

fait ?	• Développement du jeu vidéo romantique
Sentez-vous que les différents programmes, tels que l'<i>engine</i> utilisé, ont influencé la forme ou la structure qu'a pris votre jeu ? Que ce soit au niveau des mécaniques, de l'esthétique, de la bande sonore, du scénario, etc.	• Rhétorique procédurale • Développement du jeu vidéo romantique
Quelles sont les limites techniques ayant donné forme à vos mécaniques de jeu ?	• Rhétorique procédurale • Développement du jeu vidéo romantique
Selon vous, est-ce que ces mécaniques ou limites techniques influencent le message que vous tentez de faire passer avec votre jeu ?	• Rhétorique procédurale
En ignorant les limites techniques présentes dans le développement, votre jeu aurait-il été différent ? Auriez-vous tenté d'aborder d'autres thèmes via la jouabilité ?	• Rhétorique procédurale
Marchandisation de l'atmosphère, du bien-être et de l'expérience	
Quelles émotions vouliez-vous véhiculer à travers votre jeu ? Est-ce que l'émotion a été déterminante dans le développement de votre jeu ? Y a-t-il différentes émotions que vous visiez selon les personnages par exemple ? Ou encore selon les mécaniques de jeu ? Visiez-vous que des émotions positives, ou encore des émotions négatives ?	• Marchandise de l'expérience • Marchandise du bien-être • Marchandise d'atmosphère • Développement du jeu vidéo romantique
Quelle sorte d'expérience vouliez-vous partager à partir de votre <i>dating simulator</i> ?	• Marchandise de l'expérience • Marchandise du bien-être • Marchandise d'atmosphère • Développement du jeu vidéo romantique
Dans quel état d'esprit cherchez-vous à plonger votre public via votre jeu. Cherchez-vous à produire une atmosphère. D'après vous est-ce que votre jeu devrait être joué dans un <i>mood</i> en particulier (outils techniques, musique d'ambiance, luminosité, l'intimité) ?	• Marchandise d'atmosphère
Selon vous, est-ce qu'un <i>dating simulator</i> doit apporter du bien-être à son public ? Peut-il servir à le	• Marchandise psychologique

choquer ? Est-ce un cozy game ?	
Quel est votre but premier envers le public ? Par exemple, voulez-vous le divertir ? Lui donner un espace où s'exprimer ? Le choquer ? Le challenger ? Le faire réfléchir ?	• Authenticité • Marchandise psychologique • Marchandise d'atmosphère • Marchandise du bien-être • Rhétorique processuelle
Quelle partie ou aspect de votre jeu a-t-il été pensé afin de marquer votre public ?	• Authenticité • Rhétorique processuelle
Espérez-vous marquer les esprits avec votre jeu ? Que voudriez-vous que les gens retiennent de votre jeu ?	• Authenticité • Rhétorique processuelle
Voulez-vous faire passer un message avec votre jeu ? Quels idéaux, moralités ou encore valeurs avez-vous tenté de partager à travers votre jeu ?	• Authenticité • Rhétorique processuelle

RÉFÉRENCES

- Allison, A. (2006). *Millennial Monsters : Japanese Toys and the Global Imagination*. University of California Press.
- Azuma, H. et Quentin, C. (2008). *Génération otaku les enfants de la postmodernité*. Hachette littérature.
- Berndt, J., Nagaike, K. et Ogi, F. (2019). *Shōjo Across Media : Exploring “Girl” Practices in Contemporary Japan*. Springer International Publishing.
- Blais, M. et Martineau, S. (2006). L’analyse inductive générale : description d’une démarche visant à donner un sens à des données brutes. *Recherches qualitatives*, 26(2), 1-18.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games : the expressive power of videogames*. MIT Press.
- Bonenfant, M. et Couturier, A. (2023). Le jeu comme praxis de sensibilisation et de conscientisation. *Sciences du jeu*, (19).
- Bonenfant, M. et Philippette, T. (2018). Rhétorique de l’engagement ludique dans des dispositifs de ludification. *Sciences du jeu*, (10).
- Bosker, B. (2014). *Meet The World’s Most Loving Girlfriends -- Who Also Happen To Be Video Games*. HuffPost. Consulté le 2 août 2022, sur https://www.huffpost.com/entry/loveplus-video-game_n_4588612
- Brinks, M. (2017). *Dissecting The Dream Daddy Discourse*. WWAC. Consulté le 6 mai 2025, sur <https://womenwriteaboutcomics.com/2017/08/dissecting-the-dream-daddy-discourse/>
- Bruno, L. P. (2017). *(Grand) Narratives blossom still: bishōjo, character database and political narratives in the Muv Luv franchise* [Mémoire de maîtrise, Ca’ Foscari University of Venice].
- Butler, J. (2006). *Trouble dans le genre*. La Découverte.
- Butler, J. (2018). *Le pouvoir des mots : discours de haine et politique du performatif*. Amsterdam.

- Cabanas, E. et Illouz, E. (2018). *Happycratie : comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies*. Premier Parallèle.
- Cervulle, M. (2022). La théorie du codage/décodage. *Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 1-10.
- Chartrand, R. et Thériault, P. (2018). The Videoludic Cyborg : Queer/Feminist Reappropriations and Hybridity. *The Philosophy of Computer Games Conference*, 1-9.
- Choi, C. (2019). *Bigger on the Inside : A History of Visual Novels*. Medium. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://medium.com/@cecilchoi/bigger-on-the-inside-a-history-of-visual-novels-981e42f43608>
- Coleman, J. (2025). *Clair Obscur « Is To JRPGs, What Baldur's Gate 3 Was To CRPGs » Says Former Dragon Age Writer*. TheGamer. Consulté le 1^{er} mai 2025, sur <https://www.thegamer.com/clair-obscur-jrpg-baldurs-gate-3-crpg-david-gaider-dragon-age/>
- CursedLemon. (2020). *Confused about the Dream Daddy controversy*. Reddit. Consulté le 6 mai 2025, sur https://www.reddit.com/r/rantgrumps/comments/ggs8q0/confused_about_the_dream_daddy_controversy/
- Cosmos, A. M. (2017). Sadistic Lovers : Exploring Taboos in Otome Games. Dans H. McDonald, *Digital Love* (1^{ère} éd., p. 245-251). A K Peters/CRC Press.
- Edelman, L. (2004). *No Future : Queer Theory and the Death Drive*. Duke University Press.
- Ernest dit Alban, E. (2022). Imagining Diversity : Mapping the Potential and Limits of a Queer Otaku Theory. *Mechademia*, 14(2), 116-133.
- Fujimoto, Y. et Fraser, L. (2014). Where Is My Place in the World ? Early Shōjo Manga Portrayals of Lesbianism. *Mechademia*, 9, 25-42.

- Franey, J. (2025). *After years of despising JRPGs, Clair Obscur has finally brought me around by ditching the standard cast of tedious teenagers*. Gamesrader+. Consulté le 6 mai 2025, sur <https://www.gamesradar.com/games/rpg/after-years-of-despising-jrpgs-clair-obscur-has-finally-brought-me-around-by-ditching-the-standard-cast-of-tedious-teenagers/>
- Galbraith, P. W. (2011). Bishōjo Games : ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan. *Game Studies*, 11(2).
- Galbraith, P. W. (2019). *Otaku and the struggle for imagination in Japan*. Duke University Press.
- Ganzon, S. C. (2019). Investing Time for Your In-Game Boyfriends and BFFs : Time as Commodity and the Simulation of Emotional Labor in Mystic Messenger. *Games and Culture*, 14(2), 139-153.
- Ganzon, S. C. (2022). *Playing at Romance Otome Games, Globalization and Postfeminist Media Cultures* [Phd, Concordia University].
- Giard, A. (2016). La love doll au Japon : jeux imaginaires, incarnation et paradoxes. *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales, Des jeux et des mondes*, (23).
- Hall, S. (2000). Encoding/Decoding. *Media Studies : A Reader*, 28-38.
- Hall, S., Albaret, M. et Gamberini, M.-C. (1994). Codage/décodage. *Réseaux. Communication – Technologie – Société*, 12(68), 27-39.
- Hasegawa, K. (2017). Falling in Love with History : Japanese Girls’ Otome Sexuality and Queering Historical Imagination. *Playing with the past : digital games and the simulation of history*, 135-149.
- Hashimoto, K. (2023). *The ‘JRPG’ label has always been othering*. Polygon. Consulté le 1^{er} mai 2025, sur <https://www.polygon.com/23677598/jrpg-label-history-othering-discrimination-japanese-role-playing-game>

- Hoeksmas. (2021). *Interlude (1980)*. MobyGames. Consulté le 16 novembre 2023, sur <https://www.mobygames.com/game/167497/interlude/>
- Humble Novice. (2016). *Danchizuma no Yuuwaku [Seduction of Condominium Wives]*. Koei Wiki. Consulté le 15 novembre 2023, sur https://koei.fandom.com/wiki/Danchizuma_no_Yuuwaku
- Ikako. (2015). *[SHARP X1] TOKYO NANPA STREET 2/2*. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://www.youtube.com/watch?v=ZoojAXg4ggA>
- Illouz, E. (2019). *Les marchandises émotionnelles : l'authenticité au temps du capitalisme*. Premier Parallèle.
- James, T. (2022). *What makes a Japanese dating sim/adventure game/novel game*. Cohost. Consulté le 17 octobre 2025, sur <https://cohost.org/iitenki/post/66875-what-makes-a-japanes>
- Janine, F., Tracy, F., Ford, M. J. et Celia, P. (2007). The Hegemony of Play. *Situated Play*, 309-318.
- Jenkins, D. (2025). 'Clair Obscur Expedition 33' Encompasses Everything AAA Games Are Quick To Reject – And I'm Damn Glad for It. VICE. Consulté le 1^{er} mai 2025, sur <https://www.vice.com/en/article/clair-obscur-expedition-33-encompasses-everything-aaa-games-are-quick-to-reject-and-im-damn-glad-for-it/>
- Jones, M. T. (2005). The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games. *PsychNology Journal*, 3(3), 292-311.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution : reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Kajita M. (2009). *Rabu no tori-sugi ni go chūi kudasai. Kiken na ren'ai komyunikēshon gēmu 'Rabu Purasu' wo repōto* [Faites attention à ne pas trop consommer d'amour. Un retour sur les dangers du simulateur de drague *Love Plus*]. 4Gamer.net. Consulté le 16 novembre 2023, sur <https://www.4gamer.net/games/094/G009426/20090826058/>

- Kim, H. (2009). Women's Games in Japan : Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 165-188.
- Kivandopulus. (2017). *VN of the Year 1980-1983 – Portopia Renzoku Satsujin Jiken*. Fuwanovel Forums. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://forums.fuwanovel.net/blogs/entry/1718-vn-of-the-year-1980-1983-portopia-renzoku-satsujin-jiken/>
- Kivandopulus. (2018). *Tokyo Nanpa Street*. The Visual Novel Database. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://vndb.org/v5604>
- Koffiepad, Inferno, Lynx, Unicorn et Drougge, I. (2005). *Tenshitachi no Gogo (1985)*. MobyGames. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://www.mobygames.com/game/20403/tenshitachi-no-gogo/>
- Konami. (s. d.). *Tokimeki Memorial ~forever with you ~*. KONAMI Shōhin Sēbisu Johō Saito [Site web d'informations sur les produits et services de Konami]. Consulté le 16 novembre 2023, sur https://web.archive.org/web/20231022190538/https://www.konami.com/games/jp/ja/products/dl_psp3vita_tokimeki_arch/
- Koyama, Y. (2023). History of the Japanese Video Game Industry. *Springer Nature*, (35).
- Labriola, K. (2023). *Regarding Cozy Games*. Cohost. Consulté le 16 février 2024, sur <https://cohost.org/kylelabriola/post/3714317-regarding-cozy-games>
- Mangiron, C. (2016). Games without borders : The cultural dimension of game localisation. *Hermeneus : Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria*, (18), 187-208.
- Martinez, E. (2021). *Choosing love : performances of romance in mobile dating simulation games* [Mémoire de maîtrise, Colorado State University].
- McDonald, H. (2019). Writing Romance and Sexuality in Games. *The advanced game narrative toolbox*, 23-32.

- Mokkograd, E. (2023). Comfort is a weapon. *Mokkograd*. Consulté le 1^{er} janvier 2024, sur <https://mokkograd.net/posts/2023-11-30-Comfort-is-a-weapon>
- Nagatsuka, M. (2001). Droit au respect de l'œuvre et jeux vidéo en droit japonais : l'affaire Tokimeki Memorial. *Droit des technologies avancées Création multimédia*, 8(2), 235-248.
- Oddhouse. (2025). *How Clair obscur Expedition 33 will hopefully change the industry going forward – discussion*. ResetEra. Consulté le 6 mai 2025, sur <https://www.resetera.com/threads/how-clair-obscur-expedition-33-will-hopefully-change-the-industry-going-forward-discussion.1176060/>
- O'Hagan, M. et Mangiron, C. (2013). *Game Localization Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- Payne, M. T. et Alilunas, P. (2016). Regulating the Desire Machine : Custer's Revenge and 8-Bit Atari Porn Video Games. *Television & New Media*, 17(1), 80-96.
- Picard, M. (2013). The Foundation of Gēmu : A Brief History of Early Japanese video games. *Game Studies*, 13(2).
- Picard, M. et Pelletier-Gagnon, J. (2015). Beyond Rapelay : Self-regulation in the Japanese erotic video game industry. Dans M. Wisocky et E. W. Lauteria, *Rated M for mature : sex and sexuality in video games* (1^{ère} éd., p. 28-41). Bloomsbury Academic.
- Pollack, A. (1996). *Japan's Newest Heartthrobs Are Sexy, Talented and Virtual*. The New York Times. Consulté le 17 octobre 2022, sur <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/cyber/week/1125date.html>
- Pomah. (2020). *Softporn Adventure (1981)*. MobyGames. Consulté le 16 novembre 2023, sur <https://www.mobygames.com/game/9303/softporn-adventure/>
- Puar, J. K. (2017). *Terrorist assemblages : homonationalism in queer times*. Duke University Press.

- Qian, X. (2021). *Dating Sims : A Threat to Human relationships or a New Digital Intimacy* [Mémoire de maîtrise, University of Dublin].
- Randall, H. (2025). *Dragon Age creator says Clair Obscur : Expedition 33 is « kind of to JRPGs what Baldur's Gate 3 was to CRPGs »*. PC Gamer. Consulté le 1^{er} mai 2025, sur <https://www.pcgamer.com/games/rpg/dragon-age-creator-says-clair-obscur-expedition-33-is-kind-of-to-jrpgs-what-baldurs-gate-3-was-to-crpgs/>
- Reuben, N. (2025). *No, Clair Obscur : Expedition 33 wasn't « made » by 30 people*. Rock, Paper, Shotgun. Consulté le 1^{er} mai 2025, sur <https://www.rockpapershotgun.com/no-clair-obscur-expedition-33-wasnt-made-by-30-people>
- Rogers, T. (2021). *ACTION BUTTON REVIEWS Tokimeki Memorial*. Youtube. Consulté le 17 octobre 2022, sur <https://www.youtube.com/watch?v=xb-DtICmPTY>
- Ross Dione, L.-M. (2021). *Réception et interprétation du couple dans les jeux otome : une approche anthropologique d'un corpus vidéoludique japonais* [Mémoire de maîtrise, Université de Montréal].
- Ruberg, B. (2019a). The Precarious Labor of Queer Indie Game-making : Who Benefits from Making Video Games “Better”? *Television & New Media*, 20(8), 778-788.
- Ruberg, B. (2019b). *Video games have always been queer*. New York University Press.
- Saito, K. (2021). From Novels to Video Games : Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. *Arts*, 10(3), 42.
- Saitō, T., Vincent, K., Lawson, D. et Azuma, H. (2011). *Beautiful fighting girl*. University of Minnesota Press.
- Sakamoto, M. et Nakajima, T. (2014). The GamiMedia Model : Gamifying Content Culture. Dans P. L. P. Rau (dir.), *Cross-Cultural Design*, 786-797.

- Salter, A., Blodgett, B. et Sullivan, A. (2018). « Just because it's gay ? » : transgressive design in queer coming of age visual novels. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 13, 1-9.
- Savoie-Zajc, L. (2004). L'entrevue semi-dirigée. Dans I. Bourgeois, *Recherche sociale : De la problématique à la collecte des données* (4^e édition, p. 290-316). Presses de l'Université du Québec.
- Shami. (2018). *Gakuen Monogatari – 1987 nen hatsubai* [A School Tale – Mis en vente en 1987]. Bishojoghist. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://bishojoghist.blog.fc2.com/blog-entry-121.html>
- Songoski. (2011). *Gyaruppo Kurabu – Tokimeki Memoriaru no ganso to itte mo yoi kamo shiremasen* [Gal-Pop Club – Ce qui pourrait être considéré comme l'origine de la série *Tokimeki Memorial*]. Kurashikkku gēmu no tou [La tour des jeux vidéo classiques]. Consulté le 15 novembre 2023, sur https://towerofclassicgame.com/galppo_club
- Sousa, A. M. (2020). She's Not Your Waifu ; She's an Eldritch Abomination : Saya no uta and Queer Antisociality in Japanese Visual Novels. *Mechademia*, 13(1), 72-100.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix : franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Sullivan, A., Stanfill, M. et Salter, A. (2023). The Constraints of Cozy Games : Boyfriend Dungeon and Consent in Queer Play. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 18, 1-9.
- Tanikawa, M. et Asahi, Y. (2014). User Analysis and Questionnaire Survey. Dans S. Yamamoto (dir.), *Human Interface and the Management of Information. Information and Knowledge in Applications and Services* (p. 489-497). Springer International Publishing.

- Thibaut. (2025). *Shuhei Yoshida praises Clair Obscur : Expedition 33... and slams AAA RPGs in the process*. Instant Gaming News. Consulté le 1^{er} mai 2025, sur <https://news.instant-gaming.com/en/articles/11892-shuhei-yoshida-praises-clair-obscur-expedition-33-and-slams-aaa-rpgs-in-the-process>
- Therrien, C. (2019). *The media snatcher : PC/CORE/TURBO/ENGINE/GRAFX/16/CDROM2/SUPER/DUO/ARCADE/RX*. MIT Press.
- Ting, G. E.-Y. (2018). The Desire and Disgust of Sweets: Consuming Femininities through Shōjo Manga. *U.S.-Japan Women's Journal*, 54(1), 52-74.
- TheCringeGamer. (2019). *Tokimeki Memorial ; A Pioneer in the Dating Sim Genre*. The Cringe Gamer. Consulté le 15 novembre 2023, sur <https://thecringegamer.wordpress.com/2019/03/01/tokimeki-memorial-a-pioneer-in-the-dating-sim-genre/>
- Valaskivi, K. (2013). A brand new future ? : Cool Japan and social imaginary of the branded nation. *Japan Forum*, 25(4), 485-504.
- Van Zoggel, G. (2011). *Serious 'Techno-Intimacy' : Perceiving Japanese Dating Simulation Video Games As Serious Games* [Mémoire de maîtrise, Utrecht University].
- Wagenaar, W. (2016). Wacky Japan – A New Face of Orientalism. *NIAS – Nordic Institute of Asian Studies*, (3), 46-55.
- Ware, N. (2015). Iterative romance and button-mashing sex : Gameplay design and video games' Nice Guy Syndrome. Dans M. Wisocky et E. W. Lauteria, *Rated M for Mature : Sex and Sexuality in Video Games* (1^{ère} éd., p. 225-239). Bloomsbury Academic.
- Welker, J. (2022). *Queer transfigurations : boys love media in Asia*. University of Hawaii Press.
- Wysocki, M. et Lauteria, E. W. (2015). *Rated M for Mature : Sex and Sexuality in Video Games*. Bloomsbury Academic.