

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES EXPÉRIENCES NOSTALGIQUES DU JEU THE LEGEND OF ZELDA : BREATH OF THE WILD
PARTAGÉES ET VÉCUES SUR REDDIT

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

ÉMILIA DION-DUPONT

JANVIER 2026

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

Tout d’abord, je tiens à remercier ma directrice de mémoire, Katharina Niemeyer qui, malgré mon écriture irrégulière, n’a jamais perdu confiance en moi. Elle s’est toujours montrée intéressée par mes avancements, autant par les petits que les grands. Je tiens à souligner sa gentillesse et sa disponibilité constante qui ont fait en sorte que je me sente toujours à l’aise de la contacter. Sa personnalité est, ma foi, incroyable, mais son savoir l’est autant. Ses conseils, suggestions de lecture et explications m’ont dirigée vers des avenues scientifiques stimulantes, qui ont fait de mon mémoire ce qu’il est. Je n’aurais pas pu avoir mieux comme directrice.

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à Charles pour m’avoir offert un soutien inébranlable tout au long de cette aventure. Son enthousiasme face à mon mémoire et sa présence m’ont permis de persévérer. Son support m’a été très précieux. Aucun mot ne peut exprimer ma reconnaissance.

Enfin, je dois remercier ma plus grande fan : ma mère. Elle a été une grande source d’inspiration pour moi; ce mémoire n’aurait pas eu lieu sans elle. Ce sont mes souvenirs du temps passé avec elle qui m’ont motivée à écrire sur la nostalgie. Elle a fait en sorte que j’aie une enfance extraordinaire, qui m’apporte encore beaucoup de bonheur aujourd’hui. Merci d’avoir toujours été là pour moi, maman.

Merci.

DÉDICACE

"The flow of time is always cruel... its speed
seems different for each person, but no one can
change it... A thing that does not change
with time is a memory of younger days..."
- *Shiek, The Legend of Zelda: Ocarina of time*

AVANT-PROPOS

Avant de s'inscrire à la maîtrise, les futurs étudiants doivent écrire une lettre de motivation et, dans celle-ci, doit se retrouver au moins un sujet pour un mémoire. Il s'agit d'un choix difficile, qui demande beaucoup de réflexions. La règle numéro un est de prendre un thème qui nous passionne, puisque nous allons l'analyser jour et nuit. Bien évidemment, j'ai un énorme intérêt pour le jeu vidéo et, ce, depuis toute petite.

Je me souviens que j'allais au dépanneur en pyjama le vendredi soir pour louer des films et des jeux. Je me souviens de la journée où je mangeais des *Bugles* en jouant à *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*. Je me souviens des fins de semaine où je me levais avant toute ma famille pour avoir accès à l'ordinateur. Je me souviens de mes Noëls et Jours de l'An à écouter Ciné-Cadeau et à jouer à *Rock Band*.

Bien que certains de ces événements ne se produisaient qu'une seule fois, une majorité faisait partie d'une routine. J'ai réalisé que je pouvais reproduire ces instants et continuer ces rituels afin de perpétuer le bonheur que la petite Émilie avait. J'entends un grand nombre de personnes parler de leur passé, comme s'il était meilleur au moment présent. Je n'ai jamais compris cette façon de penser, puisque j'ai la conviction que c'est possible de recréer ces événements et de les revivre d'une façon différente et, même, de les partager avec les gens qui nous sont chers.

C'est en me remémorant mon enfance, j'ai réalisé que j'avais trouvé mon sujet : comment les éléments des jeux précédents intégrés dans les jeux actuels affectent le joueur? Comment expérience-t-il la nostalgie?

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
DÉDICACE	iii
AVANT-PROPOS.....	iv
LISTE DES FIGURES.....	viii
LISTE DES TABLEAUX	x
RÉSUMÉ	xi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE	4
1.1 L'étude de la nostalgie dans les études médiatiques et le domaine vidéoludique	4
1.2 Le choix de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	6
1.2.1 <i>The Legend of Zelda</i> : Des oeuvres importantes pour l'industrie vidéoludique et pour les individus	6
1.3 Pertinence communicationnelle	9
CHAPITRE 2 CADRE CONCEPTUEL	11
2.1 Les concepts théoriques de la nostalgie : du mal du pays aux jeux vidéo	11
2.2 La nostalgie programmée, le marketing nostalgique et la place de la sérialité.....	12
2.3 La technostalgie : entre vieilles consoles et émulation	15
2.4 Nostalgie réflexive et créative	17
2.5 La nostalgie de l'enfance et le bien-être.....	18
2.6 Notions connexes à la nostalgie.....	22
2.6.1 Les différents types de mémoire : implicite et explicite.....	22
2.6.2 Le plaisir de reconnaissance	22
2.7 Tableau récapitulatif – les éléments conceptuels pour enquêter la nostalgie vidéoludique	24
2.8 Questions de recherche affinées	25
CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE.....	26
3.1 Netnographie	26
3.2 Une analyse de contenu qualitative et sémio-discursive	27
3.2.1 Interprétation des joueurs.....	28
3.3 Corpus	29

3.3.1	Grille d'analyse.....	31
3.4	Les limites de la recherche.....	31
CHAPITRE 4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....		33
4.1	<i>The Legend of Zelda</i> (1986).....	34
4.1.1	L'héroïsme dans la bande-annonce.....	34
4.1.2	La réinterprétation de la chanson-thème dans le jeu.....	36
4.2	<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	38
4.3	<i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	39
4.3.1	La remémoration du <i>Great Deku Tree</i>	40
4.3.2	<i>Lon Lon Ranch</i> , Epona et Malon.....	43
4.3.3	Le <i>Temple of Time</i> , victime du temps.....	46
4.3.4	Hudson, le charpentier.....	47
4.4	<i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i>	48
4.4.1	Les similitudes entre <i>Outset Island</i> et <i>Lurelin Village</i>	49
4.4.2	<i>Dragon Roost Remix</i>	50
4.5	<i>The Legend of Zelda: Twilight Princess</i>	51
4.5.1	<i>Arbiter's Grounds</i>	51
4.5.2	<i>CastleTown</i>	52
4.6	<i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i>	54
4.6.1	<i>Skyview Spring</i>	54
CHAPITRE 5 ANALYSE DES RÉSULTATS.....		56
5.1	Le marketing nostalgique de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	56
5.1.1	L'importance de la sérialité : Les jeux marquants de <i>The Legend of Zelda</i>	57
5.1.2	Le public cible de <i>Breath of the Wild</i> : La génération Y entre marketing nostalgique et affirmation de soi.....	58
5.1.2.1	L'adulthood : Ancrée dans la jeunesse.....	58
5.1.2.2	Leur relation aux jeux vidéo.....	59
5.2	Le retour vers l'enfance.....	60
5.3	La nostalgie créative et son impact sur la reconnaissance.....	61
CHAPITRE 6 DISCUSSION.....		65
6.1	Les approches théoriques de l'immersion.....	65
6.1.1	Le <i>flow</i>	65
6.1.2	Les trois types d'immersion.....	67
6.1.3	Les niveaux d'implication.....	69
6.1.4	Les types d'engagement qui amènent l'immersion.....	70
6.2	La nostalgie comme forme d'immersion.....	71
CONCLUSION ET PERSPECTIVES DE CE TRAVAIL.....		73

ANNEXE A GRILLE D'ANALYSE75

RÉFÉRENCES132

BIBLIOGRAPHIE.....137

LISTE DES FIGURES

Figure 2.1 Quelques consoles rétros accessibles sur la <i>Nintendo Switch</i>	16
Figure 2.2 <i>Tomb Raider</i> en 1996 en comparaison avec le <i>remaster</i> de 2024	18
Figure 4.1 Écran d'accueil de <i>The Legend of Zelda</i> (1986)	34
Figure 4.2 Couverture du magazine <i>Famitsu</i> représentant Link de la version originale de <i>The Legend of Zelda</i> offrant la <i>Master Sword</i> à Link de <i>Breath of the Wild</i>	35
Figure 4.3 Kass se préparant à jouer une mélodie connue	37
Figure 4.4 Art de <i>The Legend of Zelda</i> (1968) et de <i>Breath of the Wild</i> (2017) montrant le monde à explorer	38
Figure 4.5 Link obtenant la <i>Master Sword</i> dans le jeu <i>A Link to the Past</i>	39
Figure 4.6 Link assis devant le <i>Great Deku Tree</i> dans <i>Ocarina of Time</i>	40
Figure 4.7 <i>The Great Deku Tree</i> tel que montré dans la bande-annonce de <i>Breath of the Wild</i>	41
Figure 4.8: Publication #3 - <i>Lon Lon Ranch</i> dans <i>Breath of the Wild</i> et <i>Ocarina of Time</i>	43
Figure 4.9 Malon étant enfant et Epona dans <i>Ocarina of Time</i>	44
Figure 4.10 : Le <i>Temple of Time</i> dans <i>Ocarina of Time</i> (version 3DS) à côté de celui de <i>Breath of the Wild</i>	46
Figure 4.11 Un charpentier et Hudson	48
Figure 4.12 <i>Lurelin Village</i> de <i>Breath of the Wild</i> ressemble à <i>Outset Village</i> de <i>Wind Waker</i>	49
Figure 4.13 Comparaison de la préservation des vestiges de lieux dans <i>Breath of the Wild</i> : <i>Lon Lon Ranch</i> (<i>Ocarina of Time</i>) et <i>Arbiter's Grounds</i> (<i>Twilight Princess</i>).	52
Figure 4.14 <i>Castle Town</i> dans <i>Breath of the Wild</i>	53
Figure 4.15 <i>Castle Town</i> dans <i>Twilight Princess</i>	53
Figure 4.16 Comparaison de <i>Skyview Temple</i> entre <i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i> (image du haut) et <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> (image du bas),	55
Figure 5.1 Le repas rétro de <i>McDonald's</i> sorti en 2024	59
Figure 6.1 Beedle dans <i>The Wind Waker</i> et dans <i>Breath of the Wild</i>	68

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 2.1 Aperçu global des types de nostalgie	24
Tableau 3.1 Liste de mots-clés utilisés sur Reddit.....	30
Tableau 4.1 Mentions selon les jeux de la série.....	33

RÉSUMÉ

La recherche sur la nostalgie en lien avec les médias s'est longtemps concentrée sur les dimensions esthétiques ou narratives. Ce n'est que plus récemment qu'elles se sont davantage penchées sur l'expérience des individus. Dans le domaine du jeu vidéo, plus spécifiquement, les chercheurs se sont intéressés principalement au rétrogaming et à la technostalgie, laissant souvent de côté les expériences nostalgiques exprimées par les joueurs.

Ce mémoire, en essayant de combler cette lacune, s'intéresse à ces expériences. Plus précisément, il se penche sur les discussions des joueurs sur *Reddit* portant sur *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. L'objectif est d'étudier l'influence de la nostalgie sur l'expérience de jeu et de comprendre comment les joueurs la perçoivent. La question de recherche est la suivante : de quelle manière la nostalgie se manifeste-t-elle dans le rapport des joueurs à ce jeu et comment influence-t-elle ou ressort-elle de leur expérience ludique ?

Pour ce faire, une analyse qualitative de contenu a été menée sur des publications et de commentaires sur des forums dédiés au jeu en question sur *Reddit*. Cette méthode a permis de mettre en évidence les différentes expériences nostalgiques des joueurs, allant des souvenirs liés à l'enfance au plaisir de reconnaissance des éléments des jeux précédents.

Mots clés : Nostalgie, jeux vidéo, *Zelda*, *The Legend of Zelda*, *Breath of the Wild*, *Reddit*, immersion

INTRODUCTION

Il est probable que vous vous souveniez avec précision des loisirs et des activités que vous avez pratiquées pendant les fins de semaine, par exemple un jeu vidéo qui vous tenait particulièrement à cœur. En fermant les yeux, il est possible de revoir les feuilles de solution écrites à la main et, même, sentir l'odeur de son sous-sol. Les moments de triomphe vécus en surmontant les défis du jeu évoquent encore aujourd'hui un sentiment de joie et d'accomplissement. Ces souvenirs sont souvent caractérisés par de la nostalgie, phénomène communément associé aux jeux vidéo. Les joueurs peuvent s'immerger totalement dans une réalité alternative et s'y engager d'une manière qui n'est pas possible avec d'autres formes de médias, comme la télévision ou la littérature. En effet, l'une des principales distinctions entre les jeux et les autres formes de médias est leur nature interactive, qui les distingue et contribue à la formation de ces souvenirs nostalgiques. De plus, les jeux vidéo sont, par design, un média réitératif parce qu'ils utilisent plusieurs éléments de jeux précédents. Que ce soit, les contrôles, les personnages, la convention des genres ou l'histoire, il se crée une forme de familiarité envers le jeu en question. En ce sens, en jouant à un nouveau jeu qui emprunte certaines composantes de titres précédents, un sentiment de nostalgie peut potentiellement toucher le joueur. Ce dernier se souviendra de ses expériences passées, spécialement s'il a joué à un jeu semblable lorsqu'il était enfant ou adolescent (Sloan, 2015).

Le secteur du divertissement, et plus particulièrement celui du jeu vidéo, a également recours à des techniques de marketing nostalgique pour attirer les adultes qui ont conservé une part de leur âme d'enfant ou qui sont en attente de la retrouver. Par exemple, les compagnies dans le domaine vidéoludique ont mis de l'avant le *retro gaming*, un courant qui consiste à revisiter les jeux vidéo « rétro ». Le lancement de la *NES Classic Edition* par *Nintendo*, une version plus petite de la *NES (Nintendo Entertainment System)* originale comprenant une sélection de jeux préinstallés, en est un exemple. Un autre aspect qui séduit ce groupe de personnes est les *remakes* et les *remasters*. Des jeux tels que *Final Fantasy VII Remake* et *The Legend of Zelda : Link's Awakening* améliorent les visuels et rendent les mécaniques de jeu à jour, sans perdre l'essence des versions originales. Cela attire les nouveaux joueurs ainsi que les fans de ces séries.

Ensuite, il ne faut pas oublier que la nostalgie, tout comme la mémoire, se noue aux notions de manque et de perte : certaines images, certains objets sont disparus pour toujours, mais parfois, par mimèsis, émulation ou reconstruction, nous pouvons y accéder *artificiellement* (Niemeyer, 2014). Nous créons des habitudes autour de « nos » émissions, jeux vidéo, *podcasts*, etc. Cela peut tout simplement être que,

chaque vendredi soir, la famille se retrouve devant la télévision pour regarder le tout dernier épisode d'une série ; ça sera une routine jusqu'à la fin de l'émission. Ce premier horizon autour des médias et de la nostalgie sera densifié et discuté dans le cadre conceptuel, mais nous avons souhaité le souligner ici afin d'introduire la problématique qui porte plus spécifiquement sur les jeux vidéo.

L'objectif de ce mémoire est de mieux comprendre la relation entre les jeux vidéo et la nostalgie. En particulier, il cherche à comprendre la manière dont les joueurs perçoivent ce lien et les expériences qui y sont associés car, même si de nombreuses études portent sur la nostalgie et les jeux vidéo (cf. problématique de ce travail), les études portant explicitement sur les expériences potentiellement nostalgiques des joueurs de jeux vidéo sont encore rares et inexistantes en ce qui concerne l'analyse des communautés en ligne. Nous analyserons donc *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, un jeu issu d'une série culte et également reconnu pour son utilisation des signes des opus précédents.

Le premier chapitre présente ainsi une analyse du phénomène de la nostalgie dans le contexte des études des médias et des communications, en mettant l'accent sur sa relation avec les jeux vidéo. Il explique également l'étude de cas sélectionnée, à savoir *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Enfin, il définit la question de recherche qui guidera la suite de cette étude.

Le deuxième chapitre est consacré à un aperçu détaillé du cadre théorique, avec un regard particulier sur les caractéristiques de la nostalgie qui sont d'une haute importance pour notre étude. Nous avons identifié les concepts clés suivants comme étant particulièrement pertinents pour notre analyse : la nostalgie programmée, réflexive, créative, le marketing nostalgique, la sérialité, la technostalgie et la nostalgie de l'enfance. Enfin, nous verrons des notions connexes à ce sujet qui sont le plaisir de reconnaissance et les types de souvenirs.

La méthodologie employée pour l'analyse des échanges des joueurs est décrite au chapitre 3. Ensuite, la logique qui sous-tend la sélection du corpus *Reddit* est présentée, suivie d'un aperçu de la grille d'analyse.

Le quatrième chapitre met l'accent sur la présentation des éléments observés de chaque jeu de la série dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* et ses bandes-annonces.

Le cinquième chapitre se penche sur les commentaires et publications choisis sur *Reddit* qui évoquent la nostalgie. Nous examinons comment *Nintendo* utilise son marketing pour mettre en avant la nostalgie et

nous mettons en évidence les différentes formes de nostalgie vécues par les joueurs, telles que le retour vers l'enfance et la nostalgie créative. Nous analysons l'influence de cette dernière sur le plaisir de la reconnaissance.

Enfin, le sixième chapitre porte sur les liens entre l'immersion et la nostalgie. Nous présentons d'abord les théories les plus populaires au niveau de l'immersion, telles que le *flow* et les notions d'engagement. Ces cadres théoriques nous servent de base pour établir des rapprochements avec la nostalgie. Nous démontrons comment ce sentiment peut interagir avec le sentiment d'immersion des joueurs. Ce chapitre met donc en lumière comment les deux s'influencent.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATIQUE

1.1 L'étude de la nostalgie dans les études médiatiques et le domaine vidéoludique

Jusqu'à récemment, les études sur la nostalgie en relation avec les médias ont principalement adopté une approche axée sur les dimensions esthétiques ou narratives du sujet. Le début des années 2010 a marqué un changement important dans le domaine des études sur les médias et de la communication; les chercheurs ayant commencé à explorer l'expérience nostalgique de manière plus approfondie (Niemeyer, 2018). Ce qui ressort des travaux récents portant sur les médias et la nostalgie est, dans un premier temps, le lien intrinsèque entre les deux : les médias (au sens large du terme) peuvent être un espace de projection et de création pour la nostalgie, ils peuvent la provoquer par leur esthétique ou contenu (Niemeyer, 2014) et aussi déclencher ce que l'on nomme la technostalgie. Cette dernière concerne davantage les objets techniques en tant que tels et/ou les pratiques qui y sont associées (van der Heijden, 2021 et Niemeyer, 2014). Plus spécifiquement, dans le contexte du jeu vidéo qui nous intéresse ici, on pense notamment aux travaux de Wulf (2018), qui étudie la relation entre le jeu vidéo, la nostalgie et le bien-être. L'une de ses recherches, menée avec Baldwin, se penche sur le jeu en réalité augmentée, *Pokémon Go*. Ils s'intéressent au succès du jeu, à savoir s'il y a un lien entre celui-ci et la nostalgie des joueurs. Ils montrent qu'il y a de « la nostalgie suscitée par l'anticipation d'un jeu, ainsi que le jeu lui-même est lui, aussi, associé à une signification personnelle pouvant engendrer le sentiment nostalgique » (Wulf et Baldwin, 2019, p.16). Malgré ces avancements récents, les études portant explicitement sur les expériences potentiellement nostalgiques des joueurs de jeux vidéo sont encore rares et inexistantes en ce qui concerne l'analyse des communautés en ligne. C'est ainsi que ce travail souhaite contribuer à enrichir les recherches encore peu nombreuses sur l'expérience de la nostalgie, comme Fantin, Fevry et Niemeyer (2021) le réclament dans leur plus récent ouvrage, tout en soulignant l'importance de ne pas considérer la nostalgie comme uniquement orientée vers le passé, elle se pratique au temps présent et s'oriente souvent vers l'avenir. Nous souhaitons contribuer à ce manque d'études en nous penchant plus spécifiquement sur le domaine des jeux vidéo, où les joueurs se reméorent facilement leurs expériences de jeu passé (Sloan, 2015). La nostalgie dans l'industrie vidéoludique nous amène donc dans un passé représenté par des limitations technologiques puisque les consoles deviennent chaque fois plus puissantes que la dernière génération (Vanderhoef, 2019). En plus, la technologie qui sert à créer les jeux progresse aussi, ce qui fait en sorte que la qualité visuelle et sonore devient 'plus vraie que nature'. Cependant, certaines personnes

choisissent de s’amuser avec des jeux qui ont un design moins ‘sophistiqué’, des jeux vintage ou rétro, ce que l’on appelle aussi le *retrogaming* (Wulf et al., 2018). Plus précisément, il s’agit de jouer à des jeux avec un style rétro, mais également de jouer et de collectionner de vieilles consoles ainsi que des jeux « d’époque » (Wulf et al., 2018). Les recherches récentes s’intéressant à la nostalgie dans le domaine vidéoludique se concentrent principalement sur ce phénomène du *retrogaming* (Garda, 2014 ; Sloan, 2015 ; Vanderhoef, 2019) qui fait principalement partie de la technostalgie. Toutefois, bien que l’aspect esthétique puisse potentiellement, mais pas nécessairement provoquer de la nostalgie chez les joueurs, l’industrie utilise également d’autres stratégies pour tenter de faire vivre cette émotion. Les compagnies vont notamment faire des hommages directs dans des superproductions, faire des *remakes* ainsi que des *remasters*, c’est-à-dire améliorer les œuvres qui sont datées, et faire la vente des jeux rétro sur les consoles virtuelles (Vanderhoef, 2019). Parallèlement, la nostalgie peut être invoquée en engageant des éléments d’un jeu ou d’une franchise et ne nécessite pas une reproduction exacte du jeu (Wulf et al., 2018). Les significations personnelles ainsi que nos expériences vécues avec les jeux créent des relations potentiellement plus fortes avec la nostalgie et, par ailleurs, celle-ci est souvent liée à l’enfance, le défi et le plaisir éprouvés lors des séances de jeu passées (Wulf et al., 2018). Malgré le potentiel nostalgique unique et individuel qui peut se dégager chez les joueurs, il reste à noter ici qu’il s’agit de toute évidence d’une certaine forme de marchandisation du passé et de la nostalgie (Niemeyer et Keightley, 2020).

Ce qui émerge donc des recherches vidéoludiques s’intéressant à la nostalgie est d’abord le concept de *retrogaming*, traité sur le plan technique ou esthétique ou encore, la recherche évoque le bien-être que les jeux (rétro ou non) peuvent apporter comme « remède » pour « traiter » la nostalgie. En revanche, aucune étude ne s’est pour l’instant penchée sur les forums ou communautés en ligne où différentes formes de nostalgie émergent potentiellement dans les expressions et expériences partagées des joueurs. C’est ce que nous proposons de faire en nous concentrant sur *Nintendo*, une compagnie qui est souvent associée au sentiment de nostalgie. Par exemple, sur le plan esthétique des jeux rétro, il est même fait mention de *NEStalgie* étant donné qu’ils reprennent le style des jeux qui étaient produits pour la console *NES* de *Nintendo* (Vanderhoef, 2019). D’autre part, créatrice de grandes séries vidéoludiques, la compagnie réutilise souvent les mêmes protagonistes pour leurs jeux. En plus, elle implante parfois des éléments et des personnages d’une certaine série dans une autre. Nous pouvons notamment penser à *Super Smash Bros Ultimate* (2018), un jeu de combat qui utilise divers personnages mémorables de multiples jeux, tels que *The Legend of Zelda*, *Castlevania*, *Mario*, *Pokémon*, *Pacman*, etc. Dans ce mémoire, nous souhaitons aborder les différentes facettes de la nostalgie et les expériences des joueurs exprimées

en ligne. Comme nous ne pouvons pas analyser l'ensemble des jeux existants ou potentiellement déclencheurs de nostalgie, nous avons choisi un exemple spécifique pour mener une étude de cas.

1.2 Le choix de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Deux critères distincts ont été identifiés pour sélectionner *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Tout d'abord, l'objectif de cette recherche est de comprendre l'expérience des joueurs qui renouent avec des éléments familiers et avec des références à des jeux antérieurs. Par conséquent, le choix d'une œuvre appartenant à une série était notre premier critère. Le deuxième critère était que la série ait eu un impact sur l'histoire des jeux vidéo ou même sur une génération. La nostalgie étant un sentiment personnel, mais aussi partagé collectivement. Il est donc intéressant de se pencher sur une série ayant gravé la mémoire de plusieurs personnes, nous permettant d'avoir un échantillon diversifié, tout en reliant les expériences de tous les types de joueurs dans des situations personnelles différentes. La place de Nintendo pour une génération

La marque « *Nintendo* » est importante pour les joueurs. Elle a même donné naissance à un terme pour désigner une génération : la « génération *Nintendo* ». Celui-ci définit le groupe connu sous le nom de « génération Y », en référence à l'impact culturel que *Nintendo* a eu sur les personnes nées entre 1980 et 2000. *Nintendo*, pendant cette période, a permis aux familles d'acheter plus facilement une console de jeux vidéo pour leur salon, révolutionnant ainsi le côté domestique des jeux vidéo. La *NES* (*Nintendo Entertainment System*) a marqué le début de ce boom, en introduisant pour la première fois aux joueurs Mario et Link de *The Legend of Zelda*. Cette console a également créé un phénomène culturel que l'on nomme fréquemment la *NEStalgie*. C'est une forme de technostalgie : les joueurs ressentent de la nostalgie en jouant à des jeux qui ont un style esthétique semblable à ceux de la *NES*.

1.2.1 *The Legend of Zelda* : Des œuvres importantes pour l'industrie vidéoludique et pour les individus

The Legend of Zelda est une série de jeux d'aventure développée et publiée par *Nintendo*. Elle a débuté en 1986 et comporte, aujourd'hui, vingt jeux principaux et une trentaine de *spin-offs*, *remakes* et adaptations. Connue pour ses mondes à explorer, ses *puzzles* à résoudre et ses histoires épiques, cette franchise est rapidement devenue l'une des plus populaires de Nintendo. Elle est, de plus, l'une des séries les plus influentes de l'histoire du jeu vidéo, c'est-à-dire qu'elle a grandement inspiré l'industrie vidéoludique sur plusieurs aspects. Par exemple, *The Legend of Zelda* (1986) a établi une nouvelle norme pour les jeux d'aventure en permettant aux joueurs de naviguer et explorer librement le monde de *Zelda*;

Shigeru Miyamoto, le créateur, a produit le premier jeu à monde ouvert et non linéaire. (Lizardi, 2015, p.130). Il en est de même avec *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (1998), connu comme étant le « *Citizen Kane* » du jeu vidéo (Park, 2023), qui est rapidement devenu le point de référence pour les graphiques 3D et qui s'est démarqué avec ses mécaniques novatrices, telles que le voyage temporel et la capacité de jouer de l'ocarina. Greg Lobanov estime même que « *Zelda is the standard unit of measurement in the gaming industry* » (Lobanov dans Small et Taylor, 2023). Chaque entrée dans cette série amène quelque chose de nouveau, que ce soit au niveau des graphiques ou des mécaniques, créant, ainsi, des expériences différentes, malgré la similarité des narratives.

À première vue, l'histoire des jeux semble simple, mais elle se révèle en fait riche et complexe. La plupart des jeux se déroulent à Hyrule, où le protagoniste Link est appelé par la princesse Zelda pour sauver son royaume. Ganon, l'antagoniste, convoite les morceaux de la Triforce pour faire d'Hyrule un monde sombre et terrifiant. Pour l'arrêter, Link doit voyager d'un donjon à l'autre afin d'acquérir les outils nécessaires à sa quête. La lutte contre Ganon constitue la base de la série, mais d'autres zones et ennemis apparaissent aussi dans quelques jeux. Là où la narration devient un peu plus épineuse, est lorsque l'on se penche sur la chronologie des jeux. Les titres de la série ne font pas office de suites au sens traditionnel du terme (Lind, 2016, p.85). La franchise se déroule sur de nombreuses époques et existe sur de multiples lignes temporelles et est articulée autour d'un cycle de réincarnation et de répétition. Chaque jeu met en scène son propre scénario, avec de nouvelles versions des personnages et un monde repensé. Cette structure narrative permet de rendre chaque opus accessible aux nouveaux joueurs, en plus de plaire aux fans qui pourront interpréter les signes et élaborer des théories (Nintendo, 2018, p.10). *Nintendo* confirme que la chronologie et l'histoire peuvent changer à la suite d'un nouveau jeu et que tout est ouvert à interprétation.

Une autre caractéristique de la série qui la rend si spéciale est le sentiment d'émerveillement enfantin qui nous habite lorsque nous nous immergeons au cœur de l'univers de chacun des jeux. Miyamoto réussit à créer cet aspect chaleureux et familier en incluant des éléments de sa jeunesse, faisant des souvenirs doux la raison d'être des jeux :

[...] C'était la première fois que je faisais l'expérience d'une randonnée dans une montagne et que je voyais un grand lac au sommet. Je me suis inspiré de cette expérience lorsque nous avons travaillé sur le jeu *The Legend of Zelda* et que nous avons créé cette grande aventure en plein air où l'on traverse des espaces étroits et confinés et où l'on arrive à un grand lac.

C'est donc à cette époque que j'ai commencé à m'inspirer de mes expériences d'enfant et à les intégrer dans le développement de jeux.¹ (Miyamoto dans Staff, 2015)

Sorti en 2017 pour le lancement de la *Nintendo Switch*, *Breath of the Wild* est rapidement devenu le plus vendu de la saga, comptabilisant plus de 28 millions de copies vendues en date de mai 2022 (Ditchfield, 2022). Malgré sa distanciation de la norme *Zelda*, il est l'un des jeux les plus aimés de la série. Il est, d'ailleurs, maintenant impossible de discuter d'un jeu sans le mentionner; plusieurs aspects du jeu font réfléchir les joueurs et les développeurs, notamment son gameplay qui encourage l'expérimentation.

Réveillé d'un sommeil de cent ans sans aucun souvenir, Link est guidé par une voix qui lui annonce qu'il est le héros d'Hyrule. En retrouvant sa mémoire et en rencontrant les différents personnages de son passé, il redécouvre son destin et se prépare à compléter la mission inachevée de vaincre *Calamity Ganon*.

« Oubliez tout ce que vous savez au sujet des jeux de la série *The Legend of Zelda*. » (Nintendo, 2017). *Breath of The Wild* bouleverse les conventions établies des jeux précédents et, comme Link, les joueurs se retrouvent dans un nouveau monde où ils doivent réapprendre à jouer. Le changement le plus notable qui distingue ce jeu des autres est l'abandon de l'histoire linéaire au profit d'un monde ouvert. On ne retrouve une telle liberté que dans le tout premier *The Legend of Zelda*. L'aventure et l'exploration est, à nouveau, au cœur de l'expérience puisque, comme le souligne le producteur Eiji Aonuma, « After all, isn't finding a shortcut yourself and reaching a completely new area the peak of fun? "I did it! I found a new path!" [...] Development on *Breath of the Wild* started with the decision not to steal that fun away » (Nintendo, 2018, p.324).

L'exploration constitue une part importante du jeu. Elle paraît naturelle grâce au gameplay mémorable, que Fujibayashi (2017), le directeur de *Breath of the Wild*, nomme « *multiplicative gameplay* ». Ce type de gameplay met de l'avant la liberté d'action des joueurs en les encourageant à expérimenter avec les ressources qui sont à leur disposition. Dans les *Zelda* précédents, il y avait généralement qu'une seule façon de résoudre un problème, alors que dans *Breath of the Wild*, il y en a des multitudes. Lorsque le joueur doit traverser un canyon, il peut faire un pont, utiliser son deltaplane, il peut descendre le canyon

¹ *We had gone on this hiking trip and climbed up the mountain, and I was so amazed — it was the first time I had ever experienced hiking up this mountain and seeing this big lake at the top. And I drew on that inspiration when we were working on the Legend of Zelda game and we were creating this grand outdoor adventure where you go through these narrowed confined spaces and come upon this great lake. And so it was around that time that I really began to start drawing on my experiences as a child and bringing that into game development.*

pour l'escalader à nouveau, prendre des potions, etc. Créant, ainsi, des expériences uniques et sur mesure pour chaque personne. Par ailleurs, ce même concept, sans nom à cette époque, se trouvait également au centre de *The Legend of Zelda*: « I don't want to just hand players ready-made experiences — here you go, play this stage we made, solve this puzzle. Rather, I want a game that allows players to try come up with their own solutions and playstyles and test them out there on the spot." (Miyamoto discutant de *The Legend of Zelda* (1986) dans Famitsu, 2006 via Shmuplations).

Bien que ce jeu ait renversé les conventions de la série, rendant les joueurs « amnésiques », plusieurs éléments et signes des jeux précédents peuvent être vus et entendus. C'est à quoi nous allons nous intéresser dans ce mémoire en supposant que ces signes peuvent potentiellement provoquer un sentiment nostalgique chez les joueurs, et cela par un jeu d'intertextualité que nous préciserons plus tard, mais aussi par un discours provenant des producteurs du jeu. Auparavant, il convient à expliciter davantage la pertinence communicationnelle de cette recherche.

1.3 Pertinence communicationnelle

Nous pouvons définir la communication comme étant un « processus par lequel l'échange d'information et la mise en relation entre les pôles de production et de réception rend possible une expérience signifiante commune, collaborative ou conflictuelle. » (Bonenfant *et al.*, 2020, p.87), c'est-à-dire qu'il y a de la communication lorsqu'il y a des interactions. Dans le contexte des jeux vidéo, celles-ci peuvent être entre les producteurs, les joueurs ou les systèmes formels de jeux (Bonenfant *et al.*, 2020). Dans ce sens, nous pouvons identifier cinq types de communication relatifs au monde vidéoludique. Dans un premier temps, il est mentionné d'une communication artificielle. Celle-ci vise l'échange d'informations systémiques et algorithmiques, donc il n'y a pas de façon « visible » des êtres humains dans cette chaîne communicationnelle. Elle concerne davantage les règles de programmation, l'intelligence artificielle, etc. (Ibid.). Ensuite, les chercheurs abordent la communication humain-machine; comme le nom l'indique, celle-ci fait appel à l'humain. En effet, l'échange se produit entre le joueur ou le producteur et le jeu. Les études qui ont pour sujet l'influence d'une composante d'un jeu sur le potentiel immersif ou l'expérience du joueur se trouvent dans cette catégorie communicationnelle (Ibid.). En ce qui a trait à la prochaine définition, celle de la communication interpersonnelle, elle se consacre aux échanges dans un groupe restreint de personnes, généralement entre quelques producteurs ou quelques joueurs (Ibid.). La communication sociale, quant à elle, se produit entre un groupe de producteurs ou de joueurs qui font partie d'une sous-communauté ou d'une communauté (Ibid.). Pour finir, la communication qui se déroule

entre deux ou plusieurs communautés culturelles distinctes de producteurs ou de joueurs se catégorise dans ce dernier type : la communication culturelle. Pensons notamment aux études sur les stéréotypes dans le domaine du jeu vidéo (Ibid.).

Dans ce travail, nous allons mettre l'accent sur la communication interpersonnelle dans des groupes et forums, tout en tenant compte de la place de l'entreprise *Nintendo* et de l'univers esthétique du jeu. Autrement dit, afin de comprendre les messages et les potentiels signes nostalgiques derrière *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* implantés par l'instance de production, une approche communicationnelle s'avère pertinente et permettra de comprendre comment les jeux vidéo peuvent amener les joueurs à revivre certains moments passés à l'aide de signes récurrents d'une série et elle pourra également expliquer comment ces éléments peuvent agir sur l'expérience potentiellement nostalgique des joueurs. Une approche communicationnelle nous permettra donc de repérer, de décrire et d'analyser les différentes expériences nostalgiques émergeant de l'univers *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Ce travail comblera aussi un certain vide dans les travaux en études médiatiques et en communication : selon Niemeyer et Keightley (2020), les analyses de communautés 'nostalgiques' en ligne ne font que commencer et méritent davantage d'attention. Autrement dit, la recherche sur les expériences nostalgiques vécues et exprimées en ligne est encore dans ces débuts et notre travail souhaite participer à combler le manque en matière des travaux portant sur les communautés de joueurs. Question de recherche générale

Dans le but de comprendre l'univers nostalgique émanant de *The Legend of Zelda*, nous formulons la question de recherche générale suivante :

- **Quelles sont les différentes expériences nostalgiques exprimées en lien avec *Breath of the Wild* dans les forums de discussion en ligne ?**

Afin de répondre à cette question et afin de formuler des sous-questions pertinentes, il est nécessaire de développer un cadre conceptuel et une approche méthodologique adéquats.

CHAPITRE 2

CADRE CONCEPTUEL

Dans ce chapitre nous présentons un cadre conceptuel relatif aux études de la nostalgie en communication et études médiatiques, tout en mettant l'emphasis sur les jeux vidéo. L'objectif est de dégager une réflexion qui nous permettra de retrouver certaines formes de nostalgie dans nos analyses et de pouvoir les saisir davantage. Nous allons d'abord tracer le chemin en nous concentrant sur l'histoire de la nostalgie, sa marchandisation et le lien entre nostalgie et série qui nous semble très propice dans le contexte de notre étude.

2.1 Les concepts théoriques de la nostalgie : du mal du pays aux jeux vidéo

La nostalgie a été nommée par le Dr Johannes (1688), bien qu'elle ait été introduite dans l'Odyssée d'Homère (publiée vers 850 av. J.-C.) en tant que réflexion poétique entre des batailles. Le Dr Hofer soulignait que la « nostalgie », définie comme le mal du pays, est principalement ressentie en raison de l'éloignement géographique et de la crainte du non-retour des mercenaires suisses (Bolzinger, 2007). Souffrant notamment de fièvre, de douleurs à l'estomac et de dépression, certains soldats, loin de leur terre natale, trouvaient bonheur à écouter la musique provenant d'où ils sont nés et ont grandi. Des liens ont également été établis entre l'état de santé d'un patient et l'annonce de son retour dans son pays d'origine. Selon les observations, un soldat se portait mieux dès qu'il était informé qu'il pouvait rentrer chez lui (Bolzinger, 2007). La nostalgie était alors considérée comme un problème médical, plus précisément comme une maladie neurologique. (Sedikides et Wildschut, 2018).

Au 20^e siècle, la nostalgie, étant encore perçue comme une maladie, est devenue un problème psychiatrique où les personnes – plus précisément, les soldats, les immigrants, les étudiants à l'université et les marins – souffraient d'insomnie, d'anxiété et étaient pessimistes (Sedikides et Wildschut, 2018). Aujourd'hui, les recherches empiriques montrent le contraire ; la nostalgie demeure une source de souffrance, mais elle est aussi un remède à tous ces maux (Sedikides et Wildschut, 2018), soit une « ressource psychologique nourrissante et vivifiante » (ibid, p.48).

De nos jours, la nostalgie n'est plus une maladie ni un élément spatial. Nous la définissons comme un état et nous l'associons au temporel. Elle est, maintenant, liée à l'enfance, aux souvenirs et aux désirs (en

devenir). L'accélération du temps social y est souvent la cause ; nous voulons nous téléporter dans le passé pour y retrouver une certaine lenteur (Hardy, 2021, p.86).

La nostalgie peut être vue comme un élément négatif, puisqu'elle est parfois utilisée à des fins économiques et/ou politiques extrêmes (Niemeyer, 2018). Cependant, diverses recherches récentes montrent que ce sentiment peut être constructif pour surmonter les crises du temps présent (Niemeyer, 2018) il peut aussi améliorer notre bien-être, comme l'ont montré Wulf et al. (2018) pour les joueurs de jeux vidéo notamment. Nous allons y revenir plus en détail dans la suite de ce chapitre.

Nous pensons la nostalgie vidéoludique évolutive, créative qui navigue entre marchandisations, mais aussi appropriation personnelle des joueurs et communautés de joueurs. Après ce synthétique horizon historique et conceptuel, il est maintenant question de faire un panorama plus approfondi des concepts théoriques qui sont mobilisés en communication et en études médiatiques pour comprendre et analyser la nostalgie – ce qui nous permettra d'affiner nos questions de recherche et de pousser notre problématique générale plus loin. Cette dernière soulignait déjà le lien intrinsèque entre médias et nostalgie :

[...] les médias comportent plusieurs notions et fonctions de la nostalgie. Les médias peuvent déclencher des émotions nostalgiques, ils sont formateurs dans l'esthétique du monde nostalgique qu'ils dépeignent, et, en même temps, les médias nostalgiques servent de remède à la souffrance et à la nostalgie des spectateurs pour une époque révolue. (Niemeyer, 2014, p.129)

Ainsi qu'entrent nostalgie et jeux vidéo, mais il faudrait aller plus en détail pour faire le lien avec notre sujet d'études.

2.2 La nostalgie programmée, le marketing nostalgique et la place de la sérialité

Les médias jouent un rôle majeur dans la création de la mémoire culturelle et dans le souvenir. Ils nous permettent de revivre des événements et époques. C'est spécialement le cas avec la télévision et, comme nous essayons de démontrer dans ce travail, avec les jeux vidéo. Depuis quelques années, nous observons une hausse de contenu ayant pour thème la nostalgie (Dachary, 2018; Hagedoorn, 2017). Que ce soit sous forme de sérialisation ou de réutilisation de contenu, notre passé se trouve à nouveau à notre portée. De plus, les services d'abonnement et internet rendent l'accès aux séries et aux jeux cultes plus facile. Nous pouvons nous inscrire à des chaînes strictement axées sur du « vieux » contenu comme Prise 2 ou à des

plateformes comme *Netflix*, qui offre des séries et films de diverses années ainsi que du contenu nostalgique au goût du jour, tels que *Stranger Things* (2016), qui emprunte les indices des années 80', et *Fuller House* (2016), qui fait suite à la série de 1987, *Full House*.

Nous retrouvons, donc, trois niveaux d'itérations nostalgiques. Guidée par les algorithmes, la première itération, nostalgie-par-indexation, crée une base de données pour le genre « nostalgique ». Sur *Netflix*, par exemple, le contenu se trouve sous des catégories comme « *Nostalgic '90s* ». Sur les plateformes de jeux vidéo, on retrouve plusieurs catégories comme « *classics* », « *good old games* » et « *nostalgic* ». Ensuite, le contenu, comme *Stranger Things* (2016), qui emploie les paramètres de films et séries d'autrefois, utilise une itération nommée nostalgie-par-proxy. C'est-à-dire que le public cible n'est pas le public qui a vécu directement l'expérience; il s'agit de la génération suivante, celle qui connaît le poids culturel du contenu qui a inspiré la nouvelle œuvre. Dans le cas de cette série *Netflix*, on reconnaît, notamment, l'esthétique du long-métrage, *The Goonies* de 1985, vu comme un film culte par plusieurs. Nous distinguons la réponse nostalgique personnelle, une réponse en lien avec notre propre expérience, à la culturelle. Cette dernière se rattache à la nostalgie-par-proxy, puisqu'elle se fait sentir par des gens n'ayant pas vécu l'expérience initiale ou l'époque. Pallister (2019, p.3) décrit ce phénomène comme étant une réaction nostalgique résiduelle ou collective causée par une connaissance médiatisée de l'objet et de sa place dans la culture populaire. C'est-à-dire qu'une personne née en 1994 au Québec peut être nostalgique d'une époque et d'un mode de vie en visionnant des épisodes de *Soirée Canadienne* (1960-1983). Enfin, la dernière itération, nostalgie-par-sérialisation, vise le scénario des contenus. Elle permet de créer un écosystème narratif entre des œuvres. Cela inclut tous types d'adaptations, telles que les *remakes*, les *reboots*, les suites et préquels ainsi que les *spinoffs*. Tous nouveaux contenus font référence aux précédents amenant, ainsi, un sentiment de retour aux spectateurs. *Netflix*, parmi tant d'autres, utilise principalement ces trois itérations pour amener ses usagers à être dans un état nostalgique. Il n'est pas rare que certains contenus possèdent plus d'une de ces itérations, comme la série *Stranger Things*.

L'inclusion de ce type de contenu se réfère à la programmation nostalgique, soit le choix des séries et films identifiés comme potentiellement nostalgique par l'équipe de production. Nous préservons nos connexions significatives avec le passé grâce à cette pratique. (Hagedoorn, 2017). Nous pouvons illustrer la nostalgie programmée à l'aide de Ciné-Cadeau, une programmation spéciale du temps des fêtes au Québec. Elle existe depuis le début des années '80 et se trouve au cœur des traditions de Noël pour beaucoup de Québécois; elle est, d'ailleurs, une des causes majeures de nostalgie pendant cette période

(Roussel, 2017). Ciné-Cadeau est une programmation nostalgique, car elle rediffuse les mêmes films depuis le début de sa création. De plus, nous pouvons observer des publicités mettant l'accent sur les fêtes d'antan, où les chansons à répondre faisaient vibrer les familles du Québec.

L'utilisation de la nostalgie dans le marketing n'est pas méconnue. C'est, en fait, un des points « négatifs » les plus mentionnés lorsqu'on parle de la nostalgie. Les compagnies faisant usage de cette stratégie exploitent notre joie d'un temps qui n'est plus (Niemeyer, 2023). Afin de nous accrocher, elles n'affichent que le meilleur côté de ce passé, ce qui crée une nouvelle définition idéalisée de ce dernier (Hagedoorn, 2017). On ne verra que des souvenirs heureux et séduisants, provoquant de la nostalgie préfabriquée (Niemeyer et Douaud, 2018). Les appareils photo avec films nous sont vendus en mettant de l'avant le plaisir de voir les photos développées, sans mentionner la limite de la pellicule, le risque que les photos soient floues ou les possibilités qu'une autre personne reçoive nos images. Les appareils numériques sont plus sécuritaires et pratiques, mais l'élément de surprise du film nous rend nostalgiques et nous excite. *Nintendo* a également fait un retour remarqué avec la sortie d'une manette qui était auparavant considérée comme difficile à utiliser. Cela s'est produit lorsque la société a annoncé que certains jeux Nintendo 64 seraient disponibles sur la *Switch*. Bien que la manette soit désormais compatible avec celle-ci, sa rareté a entraîné une demande continue de la part des joueurs pour ce dispositif nostalgique. De plus, certaines marques bénéficient d'un attachement, puisqu'elles étaient populaires hier et le sont encore aujourd'hui (Kessous et Roux, 2014). Cette durabilité se traduit en capital de crédibilité et d'authenticité pour les acheteurs (Niemeyer et Douaud, 2018). Les gens achètent des pantalons de la marque Levi's, car ce sont leur premier jeans et ils connaissent leur réputation et leur qualité. Les séries peuvent également témoigner de cet attachement.

Depuis quelques années, la sphère médiatique, spécifiquement les films, la télévision et les jeux vidéo, regorge d'adaptations, c'est-à-dire de *remakes*, *reboots*, suites, préquels et *spinoffs*. Cette technique, la sérialisation, permet aux compagnies de minimiser les risques et d'obtenir un profit assuré, puisqu'elles chercheront et se réapproprient une ancienne audience. Bien que la cible principale soit le groupe de personnes qui a consommé le contenu original, les plus jeunes s'y intéressent également, puisqu'ils connaissent le poids que les œuvres ont eu culturellement. Ce traitement vise plus souvent les médias dits « cultes ». De plus, comme le notent Niemeyer et Wentz (2014), les productions sérielles évoquent quasi obligatoirement un sentiment de nostalgie, puisqu'elles sont basées sur le fait qu'elles laissent un vide. Pensons notamment à la télévision où, pour chaque épisode ou saison, les téléspectateurs doivent

attendre afin de pouvoir poursuivre l'histoire. Ce vide que crée cette attente disparaît seulement quand la série se termine et sera suivi d'un nouveau vide. Dans ce même ordre d'idées, les chercheuses ajoutent qu'on

pourrait même supposer que le désir nostalgique appartient intrinsèquement à la logique de la sérialité, et la télévision profite de ce désir par plusieurs stratégies : par des rediffusions sans fin et par des remakes de séries à succès² (Niemeyer et Wentz, 2014, p.134).

Taurino (2019) ajoute qu'il faut quelque temps entre une adaptation et l'original, voire une rupture historique, afin qu'il puisse y avoir un potentiel de nostalgie. De ce fait, on peut associer ce processus à une dynamique socioculturelle et d'historisation. Bien que chaque forme d'adaptation réutilise des éléments des œuvres précédentes, l'effet de nostalgie n'est pas un simple schéma de répétition, mais résulte d'un sentiment de retour éprouvé par le public (Taurino, 2019). Plusieurs croient que la nostalgie nous empêche d'être créatifs, mais la sérialisation ajoute de la valeur à une franchise en réinventant la narrative et en élargissant l'audience. Elle sert aussi à étendre l'univers fictionnel.

2.3 La technostalgie : entre vieilles consoles et émulation

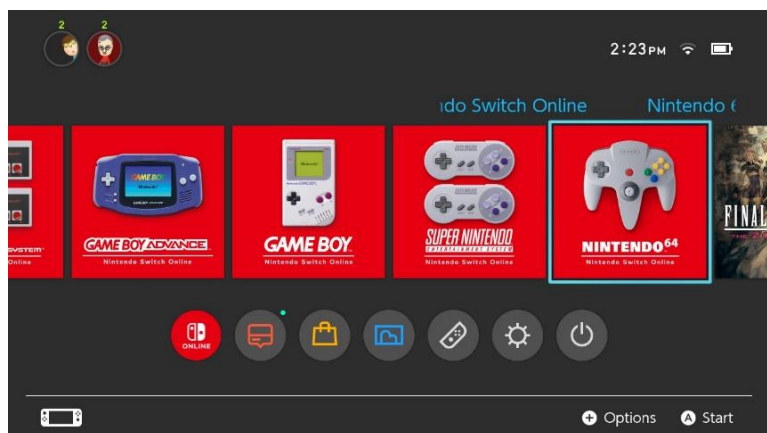
La technostalgie, terme qui combine les mots *technologie* et *nostalgie*, est le désir de retrouver une technologie du passé perdue ou disparue, ou plus difficilement accessible (van der Heijden, 2021). Il peut s'agir d'un gadget électronique, d'un logiciel, d'un jeu vidéo ou de tout autre objet technologique qui était populaire ou couramment utilisé, mais qui est devenu obsolète ou a été remplacé par une technologie plus récente. De plus, celle-ci peut être numérique ou analogique (Niemeyer, 2024) ; on peut tout aussi bien être nostalgique d'un jeu vidéo ou d'un appareil photo. Simplement, un objet matériel analogique s'use et, donc, nous pouvons voir l'effet du temps, le sentir et le toucher. Un objet numérique, nous ne pouvons que voir une « dégradation » de la qualité ; parfois une dégradation des supports. C'est généralement l'envie de simplicité ou par le fait que ces anciennes technologies ont joué un rôle important dans la vie de certaines personnes qui alimentent la technostalgie. Cette recherche de simplicité dans le passé démontre une contradiction, puisque l'évolution technologique nous a facilité la vie ; les gadgets d'aujourd'hui étaient plus complexes qu'aujourd'hui. Nous vivons dans une ère de rapidité et d'accès. À combien de reprises avons-nous remis des films en retard au Club Vidéo ? C'est un problème qui n'est plus

² *One could even assume that nostalgic longing belongs intrinsically to the logic of seriality, and television takes advantage of this longing by several strategies: by endless reruns and by remakes of successful series like Beverly* (Niemeyer et Wentz, 2014, p.134).

grâce aux services d'abonnements comme *Netflix*. Cependant, la technostalgie inclut également le souhait de revivre les rituels et les endroits qui entouraient ces technologies (Niemeyer, 2024). C'est souhaiter retrouver les moments où nous nous vêtions de pyjama pour aller chercher un film au dépanneur du coin, où nous rentrions de l'école pour regarder notre émission favorite sur le câble, où on demandait à nos parents de faire un niveau dans un jeu alors qu'on n'y arrivait pas, etc. Ce passé nous semble plus rassembleur et moins superficiel que le présent.

Dans le cas des jeux vidéo, nous retrouvons la technostalgie, entre autres, sous forme de *retrogaming* (Garda, 2014; Suominen, 2007). Celui-ci comporte deux définitions principales. La première mentionne la collection de vieilles consoles, la création d'émulateurs et l'appréciation de jeux classiques ; alors que la deuxième définition est en lien avec l'esthétique rétro, que ce soit au niveau visuel ou ludique. Ces deux phénomènes peuvent être vus comme une machine à voyager dans le temps, qui fait revivre aux joueurs leur passé et leur enfance. Le *retrogaming* touche plus particulièrement les personnes appartenant à la génération « *Nintendo* », donc les milléniaux. C'est pour cette raison que l'esthétique qui est davantage recréée est celle des jeux de la console *NES*, soit *Nintendo Entertainment System*. Bien que la réutilisation de ces éléments est très présente, l'émulation prend de plus en plus de place dans le monde vidéoludique. Tous les géants du domaine nous offrent maintenant accès à une bibliothèque où leurs classiques sont disponibles à visiter. *Nintendo*, par exemple, pour une somme d'argent, dispose d'une sélection de jeux de leurs consoles les plus populaires, dont la *Nintendo 64* et la *Gameboy*.

Figure 2.1 Quelques consoles rétros accessibles sur la *Nintendo Switch*



³ Photo par Émilie Dion-Dupont

L'émulation est particulièrement importante en ce qui concerne la mémoire culturelle, puisqu'elle permet de la conserver. Beaucoup de jeux ne sont plus disponibles ou le sont à un prix exorbitant, donc cette pratique met le passé facilement accessible. Ce ne sont pas seulement les compagnies qui mettent leurs jeux à disposition, mais des fans aussi. Ils créent des archives comme le *MAME* afin de continuer à faire vivre l'histoire du jeu vidéo.

2.4 Nostalgie réflexive et créative

Svetlana Boym est la fondatrice de deux concepts fondamentaux relatifs à la nostalgie. La première, la nostalgie réflexive, souhaite restaurer littéralement le passé sans critique des erreurs, en essayant de recréer brique par brique l'objet en question (Boym, 2011, Garda, 2014). Boym (2001) explique que les personnes qui créent cette nostalgie se voient plutôt en train de produire des projets reflétant la vérité. Elles essaient de protéger *vérité absolue*. Ce type de nostalgie peut faire penser au nationalisme ; retourner à ce qu'on avait exactement auparavant, c'est-à-dire, « reconstruire le chez-soi disparu et combler les souvenirs perdus⁴ » (Boym, 2001, p.85). Nous pouvons l'illustrer à l'aide de la restauration de la chapelle Sixtine. Lorsque la rénovation a été effectuée, toutes marques de temps, fissures et imperfections, ont été effacées (Garda, 2014). Par la suite, il y a la nostalgie créative qui réfère la plupart du temps, mais pas uniquement, à l'expérience individuelle et qui est liée au processus du souvenir culturel. Garda (2014, p.4) l'explique en exemplifiant à l'aide du film *Good Bye Lenin!* (2003) :

La nostalgie créative n'exige pas nécessairement des souvenirs personnels du passé sous influence soviétique et ne peut être basée que sur les souvenirs collectifs de cette période qui sont transmis par les médias. » Celle-ci mise sur le « processus imparfait du souvenir⁵ (Boym, 2001, p.98).

Enfin, la différence entre les deux nostalgies est qu'une se prend très au sérieux (*dead serious*), la restaurative, alors que l'autre, la créative, peut être ironique (Boym, 2001, p.98).

Dans le contexte des jeux vidéo, la prédominance est celle d'une nostalgie créative, mais il y a également un grand intérêt pour la réflexive. En effet, on peut qualifier les suites, les *remakes* et les *remasters* en tant que nostalgie créative. Ces œuvres reprennent celles du passé et les mettent au goût du jour, sans essayer de recréer parfaitement la précédente. Dans le cas des *remasters*, ce n'est que le visuel qui change

⁴ *Rebuild the lost home and patch up memory gaps* (Boym, 2001, p.85).

⁵ *The imperfect process of remembrance* (Boym, 2001, p.98).

et, parfois, certains éléments affectant la qualité de vie. Cependant, le jeu est tout de même modifié, ne voulant pas être une copie conforme de la version d'origine.

Figure 2.2 *Tomb Raider* en 1996 en comparaison avec le *remaster* de 2024⁶



Mis à part ces pratiques, les développeurs s'inspirent beaucoup de l'esthétique et des mécaniques des jeux d'avant. Ils veulent faire hommage à ceux-ci. Ce n'est pas rare de voir des jeux récents, n'ayant aucun lien direct avec ceux qu'on a déjà joués, qui nous ramènent à notre enfance ou notre première expérience. Ceci est également une nostalgie créative.

En ce qui concerne la nostalgie réflexive, l'émulation est au cœur de celle-ci, car les jeux sont des copies des anciens et sont donc des restaurations parfaites. Et, comme mentionné auparavant, chaque console possède sa propre librairie de titres plus âgés et met régulièrement à jour ce catalogue.

2.5 La nostalgie de l'enfance et le bien-être

La nostalgie possède un atout majeur : elle a la capacité de renforcer le bien-être psychologique. Ce dernier englobe les relations sociales épanouies, une vitalité subjective, un sentiment de compétence et d'autonomie, la perception de la vie comme ayant un sens, ainsi qu'une vision optimiste de l'avenir (Kelley *et al.*, 2022). Les effets des sept derniers points découlent du sentiment d'authenticité. C'est-à-dire, en se remémorant des événements qui nous ont marqués, on peut facilement se recentrer sur soi-même, redécouvrir sa véritable nature et comprendre les raisons qui font que nous sommes qui nous sommes. Ces réflexions peuvent surgir à différents moments : dans des situations difficiles, lorsqu'on cherche à

⁶ Photo provenant de <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/pop-culture/2024/02/23/tomb-raider-iii-remastered-review/>

comprendre, s'améliorer ou, simplement, de retrouver un sentiment de bien-être. En d'autres termes, nous allons repenser à notre passé pour voir comment on agissait afin de régler une situation actuelle. Par exemple, lorsque nous quittons le nid familial, nous pouvons nous sentir seuls. Isolés, nous repensons à ce que nous faisons plus jeune. De cette façon, nous trouverons une façon de briser la solitude ou, même, d'en profiter.

L'être humain a besoin d'établir des relations avec les autres, ce qui rend la présence de proches essentielle. Nous maintenons ces liens grâce à la nostalgie, plus spécifiquement la recollection de souvenirs. En parlant de nos souvenirs partagés avec ces personnes, nous renforçons ces relations. Par exemple, un groupe d'amis se rencontrent après de longues années, ils vont discuter des voyages scolaires qu'ils ont faits ensemble ou simplement de souvenirs amusants. Même si plusieurs années se sont écoulées, la connexion peut être toujours aussi forte que dans le passé. Dans un autre ordre d'idées, lorsque nous sommes seuls, nous avons tendance à nous remémorer les bons moments passés en compagnie de nos amis et notre famille, augmentant notre désir d'interaction sociale. Cependant, cela nous procure également une sensation de soutien social, contribuant ainsi à notre bien-être émotionnel (Ibid.). Selon l'étude de Wulf et *al.* (2018b), les individus ayant actuellement besoin d'un réconfort social cherchent à vivre une expérience de jeu nostalgique. Cette quête peut prendre différentes formes, comme le fait de jouer à un jeu vidéo, ou simplement de posséder des objets qui évoquent des souvenirs passés.

Il est également possible d'établir un lien entre la nostalgie et la maîtrise d'une compétence, c'est-à-dire l'expertise dans un domaine particulier. D'après l'étude menée par Kelley et ses collaborateurs en 2022, les personnes qui se souviennent de leur enfance dans leur ancienne maison éprouvent une augmentation de leurs compétences grâce à la nostalgie. Par exemple : un musicien ayant pratiqué un instrument dans le garage de ses parents pourrait se sentir motivé et confiant dans sa capacité à jouer en pensant à ces moments. C'est le cas également pour les sessions de jeu : ils deviennent meilleurs dans les jeux qui suscitent chez eux des souvenirs nostalgiques.

De plus, la nostalgie est influencée par notre capacité à agir de manière autonome, c'est-à-dire sans dépendre des autres. Nos souvenirs où nous sommes indépendants suscitent plus de nostalgie. Par exemple, si une personne a choisi elle-même la décoration de sa chambre et, même, mis la main à la pâte pour peindre, déplacer les objets et toutes autres tâches reliées à ce projet, elle pourrait être motivée à le refaire une fois adulte. Si elle a été capable de le faire avant, elle peut le faire à nouveau aujourd'hui. Alors

que, dans le cas des jeux vidéo, ça serait la première fois où on réussit à vaincre un boss. Kelley et al. (2022) avancent que la nostalgie pourrait favoriser l'indépendance d'une personne, en se remémorant ses propres capacités passées et en se disant : « Je l'ai déjà fait, je peux le refaire ».

La nostalgie peut donner un but à notre existence, en atténuant certains stress, tels que la réalisation de notre mort certaine ou de l'ennui. Elle agit donc comme une sorte d'amortisseur pour minimiser les impacts négatifs des menaces qui remettent en question notre sens (ibid.). Lorsqu'une personne feuillette un album de photos de son enfance, elle se souvient de moments heureux et réalise que sa vie a du sens. Au lieu d'être submergé par la tristesse, c'est plutôt la tendresse qui prend le dessus, car ces instants ont marqué son histoire et ont fait d'elle la personne qu'elle est aujourd'hui.

Ensuite, il a été démontré dans cette même étude que la nostalgie est liée à l'optimisme. En effet, les personnes qui évoquent leurs souvenirs nostalgiques ont tendance à manifester davantage d'espoir et de confiance dans l'avenir. Cela favorise un état d'esprit plus positif et résilient.

Le bien-être subjectif correspond à la perception que la vie va bien, qu'on mène une vie porteuse de sens. La nostalgie, en particulier les interactions et interventions, renforce ce sentiment. Une personne vivant une période difficile peut se faire donner un exercice de « capsule temporelle » où elle doit décrire un moment de son enfance. Cela peut être avec un morceau musical, des photos, etc. Ce type d'intervention a un impact positif sur la satisfaction de la vie (Kelley *et al.*, 2022).

Sur le plan de la vitalité subjective, un sentiment d'avoir de l'énergie et de vivacité, la nostalgie y contribue en augmentant ce sentiment. Cette forme de bien-être, qualifiée d'eudémonique, dépend moins du plaisir que du sens. Par exemple, se souvenir des expériences vidéoludiques de son enfance plutôt que celles de sa vie adulte peut susciter une sensation de vitalité plus intense (Ibid.).

En effet, l'enfance est une des sources prépondérantes pour le sentiment nostalgique. Nous vivons des moments d'apparence simple et nous nous développons entourés de nos proches. Nous nous rappelons ces instants comme le « bon vieux temps ». Tout comme le narrateur de « À la recherche du temps perdu » (Proust, 1913), nous pouvons nous remémorer des souvenirs heureux grâce à la puissance de la nostalgie. Pour résumer, ce personnage, malheureux, buvait son thé où sa petite madeleine avait été trempée. Au contact de sa langue, il est submergé par un sentiment de bien-être, oubliant temporairement son insatisfaction actuelle. Cette expérience sensorielle réveille en lui un souvenir d'enfance passé à Combray.

Ce moment dans cette œuvre de Marcel Proust a grandement influencé le monde littéraire ainsi que la compréhension de la nostalgie. Le concept de la petite madeleine de Proust, connu sous le nom de *Proust Effect*, évoque l'émotion et la vivacité des souvenirs vécus déclenchés par des stimuli sensoriels, comme des odeurs, un goût, des objets et de la musique (Green et al., 2023). Par exemple, nous pouvons revivre le moment d'un anniversaire en goûtant à un gâteau des anges ou être transportés dans sa maison familiale lorsque l'odeur du gazon se fait sentir. Trigg (2024) distingue deux manières de susciter une nostalgie liée à l'enfance. La première est lorsque l'on voit ou utilise un objet de notre jeunesse, qu'il s'agisse d'une vieille peluche, d'un canapé ou même d'un musée. Ces objets deviennent des déclencheurs de souvenirs. En ce qui a trait à la deuxième manière, Trigg insiste sur l'importance de l'atmosphère, puisque ce type de nostalgie est moins lié à des faits précis qu'à une ambiance. Il explique que l'atmosphère désigne une émotion, telle que la nostalgie, qui nous envahit complètement, affectant nos sens, notre esprit et notre corps. C'est un peu comme entrer dans une pièce lugubre, qui suscite immédiatement une pointe d'appréhension (Trigg, 2024, p.208). L'exemple parfait d'une atmosphère nostalgique se produit lorsque nous revenons dans notre maison d'enfance. Ce ne sont pas forcément les objets qui évoquent des souvenirs, c'est plutôt l'ensemble de l'environnement imprégné du passé. De plus, Trigg (2024) souligne que certains liens existent entre les objets et l'atmosphère nostalgiques; les deux sont souvent interdépendants. Le symbole de ce concept : la madeleine de Proust. C'est parce qu'une fois qu'il a pris une bouchée, il se retrouve transporté dans ses souvenirs d'enfance. Les souvenirs liés à cette variété nostalgique sont intenses et majoritairement positifs. En plus, celle-ci renforce certaines fonctions psychologiques, comme l'estime de soi, le goût de la vie et le rapprochement social (Trigg, 2024).

Bien que la connotation commune de la nostalgie semble viser le passé en premier lieu, elle est pourtant bénéfique dans le temps présent et même dans l'imagination du futur. La nostalgie anticipée est, comme le nom l'indique, pressentir sa nostalgie de demain (Cheung, 2023). Les principaux déclencheurs de ce type de nostalgie apparaissent dans les relations interpersonnelles et l'interaction avec les proches dans un contexte significatif. Il s'agit d'une approche optimiste, orientée vers le futur et est liée à une plus grande appréciation du présent. La nostalgie anticipée d'une période de transition importante de la vie, comme un déménagement ou l'adoption d'un chiot, prédit une nostalgie quelques mois plus tard, qui à son tour conduit à la connexion sociale, au sens de la vie et à l'estime de soi (Cheung, 2023). La combinaison du bien-être, de l'enfance et de l'anticipation est fortement présente dans les nostalgies exprimées sur *Reddit* comme nous le verrons plus tard.

2.6 Notions connexes à la nostalgie

2.6.1 Les différents types de mémoire : implicite et explicite

La notion de mémoire est liée à celle de la nostalgie (Niemeyer, 2014). Il y a différents types de mémoire, mais celle dont on fait plus souvent référence lorsqu'il y a mention de nostalgie est la mémoire à long terme. Comme son nom l'indique, elle nous permet de nous souvenir des informations pendant une période indéterminée. Deux formes principales de cette mémoire peuvent être identifiées.

La mémoire explicite est notre capacité à nous souvenir d'informations spécifiques, comme des événements passés, de façon consciente (Cherry, 2024). En d'autres termes, une personne est obligée de se souvenir consciemment d'informations spécifiques, ce qui n'est pas un processus involontaire. Cela englobe à la fois les connaissances générales et les souvenirs dérivés de nos propres expériences. Par exemple, nous pouvons nous souvenir d'un repas particulier consommé le lundi précédent, du jour inaugural de notre éducation formelle ou des sujets sur lesquels nous avons consacré notre énergie en préparation d'un examen. Cette notion se rapproche à celle de *l'anamnésis* de Aristote vu par Ricœur. Ce n'est pas simplement une question de remémoration, c'est aussi l'interprétation de ce souvenir à la lumière de notre histoire personnelle et de celle de notre société (Ricœur, 2014).

Au contraire, la mémoire implicite apparaît sans effort conscient (Cherry, 2024). Marcher, faire du vélo ou jouer d'un instrument de musique sont des exemples de ce type de mémoire. Il faut apprendre ces choses en pratiquant et elles finissent par devenir un processus automatisé. En ce sens, cela relève du phénomène de *mnémé*, soit la mémoire passive. Il s'agit d'être affecté par le passé sans effort conscient. Ce sont les traces du passé, qu'elles soient physiques ou psychiques, qui permettent à la mémoire de se manifester (Ricœur, 2014).

2.6.2 Le plaisir de reconnaissance

En français, le terme « reconnaître » peut avoir plusieurs significations. Il peut désigner l'expression de gratitude envers un cadeau ou une action, ou bien permettre d'identifier un objet ou une personne. Dans ce dernier cas, la reconnaissance correspond à la réactivation d'une trace mémorielle ayant déjà donné lieu à la construction d'une connaissance (Freud, 1905). En d'autres termes, nous ne reconnaissons que ce que nous connaissons déjà. Par exemple, nous reconnaissons une personne précédemment rencontrée, un objet utilisé antérieurement, ou une idée abordée dans un cours. Tout comme la nostalgie, une certaine

séparation temporelle entre la première et la seconde rencontre est nécessaire pour qu'il y ait reconnaissance.

Freud affirme que la reconnaissance est source de plaisir (1905). Selon lui, nous éprouvons du plaisir à revenir à ce qui nous est familier, ce que nous nommons « le plaisir de reconnaissance ». De plus, il est possible de relier la reconnaissance à la diminution de l'effort psychique. En effet, lorsque nous reconnaissons, nous n'avons plus besoin d'apprendre de nouveau, ce qui allège la charge mentale.

Il y a trois formes de reconnaissance mise en évidence par Umberto Eco. La première, l'agnition, est lorsqu'il y a « reconnaissance de deux ou plusieurs personnes, soit réciproque soit monodirectionnelle » (Eco, 1993, p.16). Par exemple, lorsqu'on reconnaît un personnage et qu'il nous est possible de le nommer. Par la suite, Eco identifie ce qu'il décrit comme la révélation. Celle-ci se traduit comme un dénouement surprenant de l'intrigue qui était inconnu du héros (Eco, 1993). Enfin, la dernière forme de reconnaissance est le dévoilement. Il s'agit d'un mélange des deux formes précédentes, mais est aussi vue comme « une forme particulière d'agnition monodirectionnelle » (Eco, 1993, p.16). Cette forme est indispensable pour les romans policiers. Eco ajoute deux types de reconnaissance. Dans un premier temps, il y a la reconnaissance réelle, qui joue sur l'identification. En effet, le lecteur se projette sur le personnage de l'histoire, donc ils apprennent en même temps les péripéties de l'histoire et son dénouement. Alors que la reconnaissance contrefaite, le spectateur sait déjà ce qui va se produire, tandis que le protagoniste doit encore le découvrir (Eco, 1993). De plus, Eco évoque implicitement cette idée dans son ouvrage *Lector in Fabula* (1985), où il analyse le rôle actif du lecteur dans la construction du sens d'un récit. Il explique que les textes s'appuient sur des schémas narratifs prédéfinis et partagés, et que le lecteur prend plaisir à reconnaître ces structures et références, à l'aide de son encyclopédie, c'est-à-dire ses connaissances. Il apprécie particulièrement le processus de découverte des éléments manquants, ainsi que l'analyse minutieuse des indices subtilement disséminés par l'écrivain.

Ce concept de reconnaissance ou de plaisir de reconnaissance (Eco, 1993) est aussi induit ou renforcé par sa répétition ou encore sa réitération. La notion de sérialité peut donc prendre tout son sens, celle de jouer en boucle un jeu, mais autant celle qui concerne la production de jeux vidéo en séries consécutives.

2.7 Tableau récapitulatif – les éléments conceptuels pour enquêter la nostalgie vidéoludique

Tableau 2.1 Aperçu global des types de nostalgie

Nostalgie programmée	Programmation de contenus médiatiques perçus comme nostalgiques (séries, jeux vidéo...)
Marketing de la nostalgie	Utilisation de la nostalgie pour vendre un produit.
Nostalgie sérielle	Œuvre faisant partie d’une suite comme les <i>remakes</i> , les <i>reboots</i> , <i>préquels</i> et <i>spinoffs</i> .
Technostalgie	Désir de retrouver les technologies du passé et les rituels qui y sont associés
Nostalgie restaurative	Restauration identique à l’ancienne version.
Nostalgie réflexive et créative	Place à quelques changements lors de la « restauration » ou plus de liberté d’interprétation (la limite est parfois
Nostalgie de l’enfance	Souvenirs qui nous ramènent à notre enfance et qui nous en rendent nostalgiques
Mémoire implicite	Effort inconscient pour se souvenir.
Mémoire explicite	Effort conscient pour se remémorer quelque chose.
Plaisir de reconnaissance	La réactivation d’un souvenir nous apporte du plaisir.

Ayant établi les concepts importants de ce travail, il semble maintenant pertinent de déterminer la méthodologie qui sera mobilisée afin de répondre à nos questions de recherche.

2.8 Questions de recherche affinées

Rappelons la question de recherche générale :

- Quelles sont les différentes expériences nostalgiques exprimées en lien avec *Breath of the Wild* dans les forums de discussion en ligne ?

Notre parcours conceptuel nous permet de poser trois sous-questions plus précises qui se situent sur le plan de la production, de la diégèse et de la réception du jeu :

- Est-ce que le matériel de promotion du jeu est convoqué dans les forums en ligne ? Si oui, fait-il partie des expériences nostalgiques des joueurs exprimées dans ces forums ?
- Est-ce qu'il y a des éléments esthétiques nostalgiques qui sont convoqués dans les forums en ligne, le partage de capture d'écran ou courtes vidéos du jeu, par exemple ? Est-ce que les joueurs créent de nouveaux signes ?
- Est-ce que les joueurs reviennent sur leur expérience du jeu de façon nostalgique et est-ce qu'ils évoquent ou contredisent les différents concepts nostalgiques développés ?

CHAPITRE 3

MÉTHODOLOGIE

3.1 Netnographie

Dans le cadre de cette recherche, nous proposons d'utiliser la méthode introduite en 1997 par Robert Kozinets, la netnographie. Cette approche de recherche qualitative s'appuie sur des sources numériques, telles que les forums ou les plates-formes de discussions, pour mener ses recherches. (Bernard, 2004). Grâce à Internet, nous avons maintenant la possibilité de découvrir et d'approfondir des connaissances sur des personnes qui nous étaient auparavant inaccessibles. La netnographie reprend certaines étapes classiques de l'ethnographie et les adaptant aux environnements en ligne (Sayarh, 2013). Par exemple, l'observation, qu'elle soit participante ou non, se fait dorénavant sur le ou les sites web étudiés; nous lirons les échanges des membres d'une communauté ou nous pouvons participer en initiant une nouvelle discussion. De cette façon, nous allons nous immerger dans la culture du web étudiée, ce qui nous permettra de comprendre les références partagées dans le groupe en ligne ainsi que les codes de communication. De plus, la netnographie consomme moins de temps et n'est pas intrusive, contrairement à l'ethnographie dite traditionnelle. Il n'y a, d'ailleurs, aucune limitation physique pour la présence et la participation est optionnelle.

Pour effectuer une collecte de données pertinentes, il faut d'abord choisir la ou les plateformes sur lesquelles la recherche sera menée. Dans cette optique, il faut s'assurer que ce sont des communautés et non un phénomène éphémère (Bernard, 2004). Ensuite, nous devons déterminer les mots-clés ayant un lien avec le sujet de notre problématique et notre question de recherche. Après avoir identifié les données pertinentes, le chercheur devra analyser et noter ses observations, dans le but de faire émerger des tendances, des discours récurrents ou d'autres éléments en lien avec son objet d'étude. De plus, il devra faire une interprétation des données. Selon Stéphanie Gaudet and Dominique Robert (2018), la sémiotique constitue l'une des écoles de pensée de l'ethnographie, car celle-ci permet de « faire une représentation détaillée du contexte et l'expérience vécue » (Ibid.). En effet, le chercheur ne se contente pas d'observer, il cherche à comprendre le sens profond des rituels et coutumes d'une collectivité.

La netnographie s'appuie sur la sémiologie pour analyser les informations collectées en ligne. Par exemple, en examinant les *memes* échangés au sein d'un groupe donné, la sémiologie aide à décoder les significations cachées derrière les symboles utilisés dans les vidéos et les images. C'est-à-dire que la

sémiologie offre des cadres conceptuels pour examiner les symboles et leur sens, tandis que la netnographie emploie ces concepts pour investiguer les modes de vie et coutumes au sein des communautés virtuelles. Cela contribue à éclairer notre compréhension de la communication dans des groupes dans l'ère numérique.

Enfin, il est important de noter que les résultats peuvent être influencés par une surinterprétation des données. Il faut donc tenir compte de cette possibilité lors de l'analyse.

Pour ce travail, nous sur une communauté en ligne qui nous permettra d'identifier des moments faisant référence aux jeux précédents et, de ce fait, nous pourrons établir ceux qui amènent un sentiment de nostalgie.

3.2 Une analyse de contenu qualitative et sémio-discursive

Le but premier de cette recherche était de comprendre et nuancer l'expérience nostalgique des joueurs de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. C'est pour cette raison que nous nous sommes tournées vers une approche qualitative. Celle-ci se concentre à apporter une nouvelle signification aux vies humaines et à ce qui l'entoure (Salmons, 2021). Cela signifie que les chercheurs se penchent sur « sur les descriptions des contextes sociaux et matériels des participants, leurs expériences et leur vécu, leurs perspectives et leurs idées. » (ibid, « Qualitative research: Understanding how the world is seen and experienced », para. #2.).

En effet, il ne s'agit pas seulement d'identifier et de catégoriser les signes qui se rapportent aux éléments précédents de la série, mais également d'établir un lien avec l'expérience potentiellement nostalgique des joueurs. Dans la recherche dite qualitative, les chercheurs vont mettre de l'avant les significations et les valeurs que l'on peut voir à travers des médias (Brennen, 2017). Dans le but d'analyser de façon plus approfondie les signes qui participent à et constituent l'expérience nostalgique, il semble idéal d'utiliser une approche sémiotique. Celle-ci nous permet d'étudier les signes linguistiques et iconiques (Laramé et Vallée, 2005, p.93). Deux termes qui sont grandement utilisés dans ce domaine sont « signifiants » et « signifié », qui proviennent originalement du linguiste Ferdinand de Saussure. Comme l'expliquent Laramé et Vallée, « le signifiant, c'est la réalité perçue du signe et le signifié correspond à l'image mentale associée à cette réalité » (2005, p.93). Au sein du signifié, il existe un sens dénoté et un sens connoté. On décrit généralement la dénotation comme la signification littérale et évidente d'un signe. En linguistique,

la définition du dictionnaire d'un terme est le sens dénoté (Chandler, 2017). Alors que pour la connotation, il s'agit d'une signification variable d'un signe (Laramé et Vallée, 2005). En effet, en plus de la signification littérale, une œuvre ou un mot peut avoir certaines connotations, pensons notamment aux connotations sexuelles (Chandler, 2017). Chandler explique

Dans le discours littéraire et quotidien, la "connotation" fait souvent référence aux associations personnelles des individus, mais la sémiotique se concentre sur celles qui sont largement reconnues dans une culture ou une sous-culture. Les signes sont plus « polysémiques » - plus ouverts à l'interprétation - dans leurs connotations que dans leurs dénotations.⁷ (2017, p.163)

De ce fait, nous nous attachons ici à employer une recherche de type sémiotique qui nous permettra de saisir les expériences et expressions potentiellement nostalgiques des joueurs. Dans les forums, ces derniers partagent mots, récits ainsi que des images fixes et en mouvement. C'est au sein de ces types de constructions discursives (incluant donc des éléments linguistiques et visuels) que nous déployons notre approche méthodologique. Autrement dit, ce mémoire se situe fondamentalement au niveau du discours, des signes en action dans les forums. De ce fait, il semble intéressant d'intégrer les éléments d'analyse proposés par Jean-Pierre Esquenazi (2002) pour la série télévisée. En nous inspirant de la démarche d'analyse de Pierre Barette (2012), des trois espaces sociaux – la production, la réception et l'espace déictique – nous allons étudier spécialement les deux premiers éléments (sans exclure le troisième), en mettant de l'avant l'analyse du discours de la réception. Il devient ainsi important d'en dire un peu plus sur la place de l'interprétation des œuvres avant de proposer une grille d'analyse.

3.2.1 Interprétation des joueurs

Il existe différentes façons d'interpréter une œuvre. Eco (1992b) en discerne trois. Nous pouvons lire un texte selon l'intention de l'auteur, autrement dit, en fonction du message que l'auteur voulait passer. Il définit également une autre intention, soit celle du lecteur, qui explique que celui-ci peut comprendre de travers une œuvre, car il utilise ses références pour comprendre ce qu'il a devant lui. Il projette ce qu'il désire et connaît dans l'œuvre. Enfin, l'intention de l'œuvre, qui s'apparente au lecteur modèle, c'est-à-dire que le lecteur en question va prendre en compte l'intention de l'auteur, mais aussi interpréter à sa propre manière, à l'aide de son encyclopédie. Cette théorie d'Umberto Eco se trouve dans le livre *Lector*

⁷ In literary and everyday discourse, 'connotation' often refers to personal associations for individuals, but semiotics focuses on those that are widely recognized within a culture or subculture. Signs are more 'polysemic' – more open to interpretation – in their connotations than their denotations (Chandler, 2017, p.163).

in *Fabula* (1985), où il développe sur le rôle du lecteur. Il explique que l'acte de lire n'est pas neutre ; il y a une forme constante de rétroaction entre le texte et le lecteur. Lorsqu'un auteur écrit un texte, il prévoit que quelqu'un, un lecteur, soit dans la capacité de l'actualiser. Eco explique qu'un texte peut être vu comme un tissu de blancs et de non-dits qui doivent être analysés et compris par le destinataire (Eco, 1985). Afin de faire sens du texte, le lecteur doit utiliser son encyclopédie. Par ailleurs, un auteur doit s'imaginer un lecteur modèle qui sera dans la capacité de comprendre son œuvre. Il faut donc un lecteur idéal qui répond à des normes prévues par l'auteur et qui non seulement présente les compétences requises pour saisir ses intentions, mais sait aussi interpréter les non-dits du texte.

Compte tenu de ce qui précède, l'encyclopédie se trouve à être les connaissances du lecteur qui lui permet alors de comprendre ce qui a devant lui. Elle comporte une série de passages coopératifs pour comprendre et interpréter un texte. Dans un premier temps, il y a le dictionnaire de base qui est un sous-niveau d'analyse. Il donne en exemple le mot « princesse » qui signifie, à ce niveau de compréhension, *femme*, *vivante* et *humain* (Eco, 1985). Par la suite, le lecteur peut décoder les règles de coréférences. L'étape suivante est la sélection contextuelle et circonstancielle ; en effet, sans contexte, il est difficile de concevoir un scénario qui veut nous être conté. Le prochain est l'hypercodage rhétorique et stylistique, qui fera en sorte que « le lecteur sera en mesure de reconnaître tant les expressions figurées que les syntagmes stylistiquement connotés » (Eco, 1985). Ensuite, l'inférence de scénarios communs est ce que nous vivons tous à l'extérieur d'un texte, comme aller au supermarché et l'inférence de scénarios intertextuels est ce que nous reconnaissons de texte en texte. Pour finir, il y a l'hypercodage idéologique où le lecteur « aborde le texte à partir d'une perspective idéologique qui est partie intégrante de son encyclopédie, même s'il n'en est pas conscient » (Eco, 1985, chap.4, L'Encyclopédie, para. 6). Ayant nous-mêmes auparavant joué à certains titres de la série à plusieurs reprises, nous avons utilisé notre propre encyclopédie pour repérer quelques signes qui pourraient être nostalgiques pour d'autres joueurs. L'approche d'Eco nous permet également de saisir si les discours et échanges nostalgiques en ligne sont teintés de la marchandisation nostalgique (reconnaissance du niveau idéologique) ou de voir si les joueurs y prêtent moins attention.

3.3 Corpus

Dans le but de trouver des joueurs décrivant leurs expériences avec *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, nous nous sommes tournées vers *Reddit*. Cette plateforme est reconnue et utilisée par les joueurs, puisqu'ils peuvent facilement trouver d'autres fans et participer à des discussions asynchrones sur leurs intérêts communs (Bergstrom et Poor, 2021, p.1). Ce qui différencie *Reddit* des autres médias sociaux est

que le site est divisé en sous-communautés, appelées « *subreddits* » et, que, chacune d’entre elles ont été créées par des usagers afin de discuter de divers sujets (Bergstrom et Poor, 2021). Cette plateforme offre à ses utilisateurs la possibilité de publier du contenu et d’interagir avec d’autres membres, comme le fait un forum. De plus, chaque pièce de contenu, que ce soit une publication ou un commentaire, est munie d’une fonction de vote. Celle-ci nous permet de voir ce que les utilisateurs trouvent pertinent ou non.

Pour cette recherche, nous nous sommes avons effectuées une observation non participante sur deux *subreddits* précis : *r/zelda* (<https://www.reddit.com/r/zelda/>) qui comporte deux millions de membres en date du 6 juin 2021 et *r/Breath_of_the_Wild* (https://www.reddit.com/r/Breath_of_the_Wild/) qui, lui, en compte sept cent quinze mille. Ceux-ci ont été choisis par leurs sujets niches, soit la série *The Legend of Zelda* ou son dernier opus, ainsi que par leurs grands nombres d’utilisateurs, ce qui évoque un contenu se renouvelant sans cesse et une pluralité d’individus, donc, d’expériences.

En utilisant le moteur de recherche intégré dans *Reddit*, nous avons d’abord cherché à l’aide du mot-clé « *nostalgia* » (*nostalgic*) dans chacune de nos communautés afin de trouver de potentielles discussions en lien avec notre projet. Nous avons collecté et analysé tous les fils de discussions qui mentionnaient notre mot-clé et ses altérations ainsi que tous les commentaires qui se rapportaient à la nostalgie du mois de juin 2016 à décembre 2021. Ces données ont mis en lumière quelques références et ont, donc, été identifiées comme étant déclencheurs nostalgiques. De ce fait, nous avons élargi notre corpus en ajoutant de nouveaux mots-clés à notre recherche :

Tableau 3.1 Liste de mots-clés utilisés sur Reddit

LISTE DES MOTS-CLÉS	
r/Zelda	r/Breath_of_the_Wild
<i>Nostalgia, Breath of the Wild Nostalgia, Nostalgic, Trailer.</i>	<i>Nostalgia, Easter Egg, Ocarina of Time, Wind Waker, Twilight Princess, Dragon Roost, Lon Lon Ranch, A Link to the Past, Link’s Awakening, Majora’s Mask, Minish Cap, Skyward Sword, Nostalgic, Beedle, Trailer.</i>

Nous avons recueilli 34 fils de discussions et 220 commentaires sur la période sélectionnée. Le tout est ici réuni dans une grille d'analyse qui constate le type de signe (sonore, linguistique ou visuel), le signe (l'image ou composition sonore du signe en question), la référence (s'il y a lieu), l'interprétation possible des joueurs et le sentiment qui se fait vivre à la « vue » du signe.

3.3.1 Grille d'analyse

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons créé une grille d'analyse globale qui nous permet d'identifier les thèmes de chaque commentaire ainsi que de relever les jeux référencés. Une grille est créée pour chaque publication, permettant ainsi une analyse détaillée et individualisée. Cela nous permettra de faire des liens entre les signes, les jeux et les commentaires des utilisateurs.

Tableau 3.2 Structure de la grille d'analyse

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
#				

La grille est divisée en quatre colonnes. La première, « *commentaires* », contient le contenu des commentaires laissés par les joueurs. La deuxième, nommée « *utilisateur* », regroupe les identifiants desdits utilisateurs qui ont écrit un commentaire. La troisième, « *notes* », répertorie les éléments importants de chaque commentaire, que ce soit le signe qui a marqué le joueur ou comment celui-ci a vécu son expérience dans le jeu. Enfin, la quatrième, « *jeu(x) référencé(s)* », met de l'avant les jeux mentionnés par les utilisateurs.

La grille nous permet de facilement faire des comparaisons et d'identifier les tendances par rapport à la nostalgie ressentie en jouant au jeu.

3.4 Les limites de la recherche

Ayant utilisé *Reddit* comme terrain de collecte de données, notre recherche a été confrontée à plusieurs limitations. Tout d'abord, nous nous sommes appuyées sur un groupe restreint de membres actifs sur des *subreddits* pour notre échantillonnage. Autrement dit, il peut y avoir un biais, puisque cela ne représente pas tous les joueurs; les utilisateurs doivent prendre l'initiative d'écrire sur les forums et ce n'est pas tout

le monde qui décide de le faire. C'est le cas de nombreux joueurs qui préfèrent ne pas participer activement et d'autres qui souhaitent exprimer leur opinion sur des plateformes différentes.

Dans le même ordre d'idées, nous nous sommes concentrés sur deux *subreddits* ayant pour thématique *The Legend of Zelda*. Ces derniers ont été choisis en raison de leur pertinence, mais il est possible que d'autres communautés et plateformes aient pu enrichir nos résultats. Cela aurait pu nous permettre d'obtenir plus d'opinions sur le sujet.

Ensuite, nous avons utilisé certains mots-clés afin de trouver les conversations liées à notre question de recherche. Ceux-ci peuvent avoir limité la portée des résultats. Si nos mots-clés étaient trop précis, certaines conversations pertinentes pourraient avoir été omises. Cela étant dit, nous avons visé l'analyse des expériences nostalgiques exprimées comme telles et nous n'avions pas voulu chercher une nostalgie attribuée à des expressions qui ne sont pas explicites.

La collecte des données, étalée de juin 2016 à décembre 2021, pose encore une autre contrainte. Cela ne prend pas en compte les commentaires et discussions plus récents, qui pourraient révéler des changements dans les perceptions des joueurs. D'autant plus que, depuis, de nouveaux jeux de la série ont été publiés. Nous intégrons les tendances dans les perspectives de ce travail (à la fin donc), mais l'ajout à la série de nouvelles productions démontre l'engouement pour notre objet d'étude « nostalgique ».

Enfin, il est important de souligner que notre subjectivité peut avoir influencé certaines étapes du processus de recherche, notamment dans le choix des *subreddits*, des mots-clés, et l'interprétation des données, mais elle est assumée, car il s'agit d'une recherche qualitative.

CHAPITRE 4

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Ce chapitre a pour fonction d'identifier les différentes façons dont les communautés sur *Reddit* discutent de la nostalgie, comment les personnes utilisatrices font part de leur expérience nostalgique de jouer, et cela en lien avec leurs sessions de jeu avec *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Pour cette recherche, nous avons déterminé que, dans 23 des 34 publications, au moins une personne faisait référence aux jeux précédents.

Tableau 4.1 Mentions selon les jeux de la série

Nom du jeu de la série	Mentions
<i>The Legend of Zelda</i>	7
<i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	130
<i>The Legend of Zelda: Twilight Princess</i>	31
<i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	2
<i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i>	11
<i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i>	4
<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	4

Selon ce tableau, les éléments de sept jeux peuvent être aperçus dans *Breath of the Wild*. De loin, le jeu le plus parlé est *Ocarina of Time*, avec 130 mentions, soulignant son importance et son impact pour les joueurs. Sorti en 1998 sur la *Nintendo 64*, ce jeu a été le premier de la série à apparaître en 3D. Il s'agit d'un des jeux les plus appréciés ayant, ainsi, une note de 99 sur *Metacritic*. Deux décennies plus tard, ce jeu reste une influence majeure sur les entrées ultérieures de la série *The Legend of Zelda*. En effet, on y retrouve de nombreux symboles, lieux et même personnages d'*Ocarina of Time*. Ensuite, avec trente-et-une mentions, on retrouve *Twilight Princess* (2006) reconnu pour son thème sombre. *Wind Waker* (2002) est à la troisième position, avec onze mentions. Celui-ci est célèbre à cause de son style graphique « cartoonish » et de son gameplay d'exploration maritime. *The Legend of Zelda* (1986) suit avec sept mentions. Il s'agit du premier jeu de la série et a introduit le monde ouvert dans le domaine vidéoludique. *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011) et *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991) ont été mentionnés quatre fois chaque. Enfin, avec seulement deux mentions, *Majora's Mask* (2000) se place en dernière place dans ce tableau. Ayant identifié les jeux amenant de la nostalgie aux joueurs et le nombre de fois dont ils sont cités, nous pouvons analyser plus en détail les éléments nommés dans les commentaires.

4.1 *The Legend of Zelda* (1986)

Figure 4.1 Écran d'accueil de *The Legend of Zelda* (1986) ⁸



La série a débuté en 1986 avec *The Legend of Zelda*. Le joueur interprète Link qui doit trouver les huit pièces de la Triforce afin de vaincre Ganon, qui détient Princesse Zelda. La caractéristique marquante du jeu est sa non-linéarité, c'est-à-dire que le joueur n'a pas à suivre un chemin prédéterminé et choisit l'ordre de ses actions. *Breath of the Wild* s'inspire de cette composante en reprenant l'idée d'un monde ouvert, sans séquence stricte à suivre. *The Legend of Zelda* est aussi la naissance de la chanson-thème de la série. Celle-ci est entendue à divers moments dans *Breath of the Wild* : lors de la bande-annonce et dans le jeu. *The Legend of Zelda* a marqué une génération et le monde vidéoludique. Le fait que le jeu étudié reprenne les éléments qui ont fait en sorte que le jeu de 1986 se distingue des autres prouve de son importance.

4.1.1 L'héroïsme dans la bande-annonce

Les joueurs ont identifié deux éléments issus de *The Legend of Zelda* (1986) dans la bande-annonce de *Breath of the Wild*. Le premier fait référence à la *Master Sword*, une arme qui revient régulièrement dans la série. Le deuxième concerne la musique, spécifiquement la chanson-thème de *The Legend of Zelda* (1986) qui, par ailleurs, est le thème principal de la franchise.

⁸ Photo provenant de https://zelda.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda

Figure 4.2 Couverture du magazine *Famitsu* représentant Link de la version originale de *The Legend of Zelda* offrant la *Master Sword* à Link de *Breath of the Wild*.⁹



Dans les bandes-annonces, il est possible de voir à plusieurs reprises une épée, la *Master Sword*, notamment lorsque le logo s'affiche, mais également dans les vidéos, afin de présenter l'histoire. Contrairement à son allure habituelle, l'épée présente des signes de détérioration. Ce changement a suscité certaines réactions de la part des joueurs, dont certains ont exprimé leur désarroi lorsqu'ils ont vu l'épée. Cette dégradation peut être interprétée comme un symbole du temps et du changement, étant les thèmes principaux de *Breath of the Wild*, bouleversant les joueurs habitués à ce que la *Master Sword* symbolise la victoire et la force. Du point de vue ludique, cette épée est nécessaire pour vaincre l'antagoniste principal et permet de battre les ennemis plus facilement; elle offre plus de puissance aux joueurs. L'acquisition de l'épée marque généralement un tournant dans le déroulement du jeu, indiquant une augmentation de la difficulté.

Was the appearance of the Master sword odd to anybody else? It looked to be damaged...
(ExplicitTickler, 14 juin 2016, Reddit)

Looks amazing, I agree. But more importantly... **What happened to the Master Sword??** It's found in a forest again, it's rusted, pitted and chipped [...] (forte_bass, 14 juin 2016, Reddit)

⁹ Image provenant de https://www.nintendo.com/jp/wallpaper/ZeldaBotW_thanks/index.html

4.1.2 La réinterprétation de la chanson-thème dans le jeu

Bien que cette épée représente l'héroïsme, il s'agit de la trame sonore qui fait vivre le plus d'émotions lors du visionnement de la bande-annonce. Ce sont particulièrement les mélodies modifiées qui apportent des émotions fortes.

[...] The BOTW theme is solid, but the great fairy remix (1:47 on) and main theme parts of the trailer (2:15ish on) gave me chills. [...] (DBFatuouJeffrey, 13 janvier 2017, Reddit)

Not gonna lie, when the classic Zelda theme tuned in, I had tears in my eyes. (Xeno87, 13 janvier 2017, Reddit)

Les deux internautes ont vécu des émotions qui semblent être aux antipodes du bonheur mais, dans ce contexte, y sont probablement liés. Par exemple, on peut voir dans des mariages des gens pleurer parce qu'ils sont extrêmement contents. La musique dans la série *The Legend of Zelda* est un élément spécial pour les fans: «Players hear the songs from the original game and feel those original emotions they had during their first plays of the games. This emotional draw comes from a place more prominent than the game itself. » (Tilton, 2019, p.121). L'auteur continue en expliquant que les joueurs ne font pas que reconnaître les chansons, mais se souviennent nettement des expériences en lien avec les thèmes musicaux (Tilton, 2019). La chanson thème de *The Legend of Zelda*, tout d'abord entendu dans le jeu de 1986, est présente dans la majorité des jeux de la saga, souvent arrangée d'une façon différente. Ce thème, pour les joueurs, évoque l'héroïsme; le fait qu'ils ont été en mesure de braver tous les défis qui étaient sur leur chemin : «[...] the music becomes a digital point of remembrance of the hero's struggle that the player and Link experience together.» (Tilton, 2019).

Dans cette instance, il s'agit d'un personnage non jouable qui joue la musique. Kass est un Rito qui joue de l'accordéon et que l'on peut rencontrer dans divers endroits d'Hyrule. Il interprète des chansons et des rythmes basés sur des légendes et, à l'occasion, aide le joueur à résoudre des énigmes grâce à ses mélodies.

Figure 4.3 Kass se préparant à jouer une mélodie connue ¹⁰



« The flames crawl, the waters rise, the lightning strikes, the wind sighs. A beast beyond the divine four awaits a hero forevermore. Let not the sound leave horses riled. Breath in the breath of the wild. » Ceci est une transcription des paroles chantées par Kass lorsqu'il a réinterprété la chanson thème de la série *The Legend of Zelda*. Par ailleurs, il exécute une deuxième fois ces notes bien connues, ce qui n'est pas observé par les joueurs dans les conversations analysées. Les paroles en question reflètent les épreuves auxquelles Link est confronté et permettent d'évoquer le combat permanent entre le bien et le mal qui caractérise la série. Les joueurs se disent envahis par une vague de nostalgie, qui s'accompagne d'un sourire sincère reflétant un profond attachement émotionnel à cet univers.

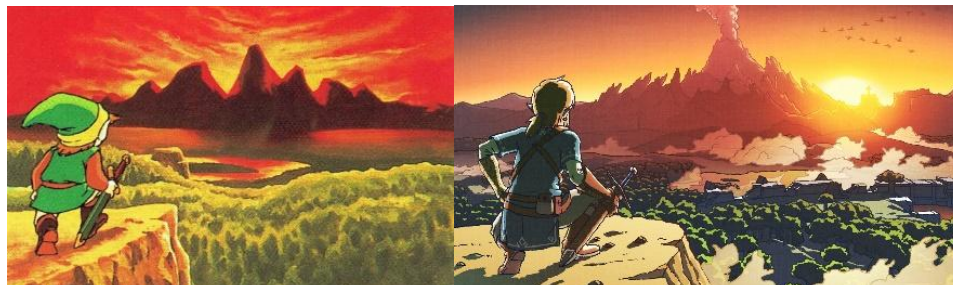
I just was taking with my wife about this yesterday. The first time I heard it, it was after HOURS AND HOURS of BotW without hearing a single instance of the theme music. Here I am, taking to weird bird man Kass again, just another part of my day, when all of a sudden Kass isn't playing his normal music. Shivers, a gigantic smile, and a tear or two marked one of my favorite moments in all of gaming. Similar moment in Super Mario Odyssey in New Donk City during the big celebration. Too much nostalgia. (Segachtek, 8 février 2019, Reddit)

Nous observons également que certains commentaires mettent en avant la dimension exploratoire du gameplay similaire des deux jeux. Comme DangerManDaniel (2019) mentionne, *Breath of the Wild* est une réimagination du tout premier Zelda, qu'il s'agit en fait d'un retour à la base. Cette composante ludique est la seule à laquelle les joueurs font allusion. Les autres éléments, par rapport à tous les jeux, font référence à la musique, à l'histoire, à des personnages ou à des endroits. Il est donc intéressant de savoir que le monde ouvert a marqué les joueurs. Les deux jeux ont été reconnus pour donner le choix aux

¹⁰ Photo provenant de https://www.reddit.com/r/Breath_of_the_Wild/comments/aofb6r/out_of_all_of_kass_tunes_this_one_made_me_cry_of/

joueurs d'aller où ils le désirent, quand ils le veulent. Ils sont l'inspiration de plusieurs jeux de leur génération, spécialement pour les jeux d'action-aventure.

Figure 4.4 Art de *The Legend of Zelda* (1968) et de *Breath of the Wild* (2017) montrant le monde à explorer¹¹



4.2 *The Legend of Zelda: A Link to the Past*

A Link to the Past est sorti en 1991 sur la SNES (Super Nintendo Entertainment System). Dans celui-ci, Link doit sauver Zelda qui se trouve dans le *Dark World*. Cette fois, l'antagoniste est Agahnim. Ce dernier complot pour libérer Ganon. La mécanique qui diffère ce jeu du précédent est que Link doit explorer deux dimensions parallèles : le *Light World* et le *Dark World*. *A Link to the Past* a grandement été apprécié par les fans et a été réédité sur plusieurs plateformes, notamment la *Game Boy Advance* et la *Nintendo Switch* via le service en ligne.

¹¹ Photo provenant de <https://www.ign.com/articles/2017/01/03/nintendo-releases-new-zelda-breath-of-the-wild-art-harks-back-to-original-game>

Figure 4.5 Link obtenant la *Master Sword* dans le jeu *A Link to the Past*¹²



Deux des mentions en lien avec ce jeu sont liées au logo de *Breath of the Wild*. Dans les deux cas, l'épée présente des dommages. Alors que les deux autres parlent de leur jeunesse avec ce jeu, spécifiquement du passage entre *A Link to the Past* et *Ocarina of Time*, de voir la série passer de 2D à 3D. Les deux premiers commentaires ne comportent qu'une seule ligne, émettant seulement que l'épée est semblable à *A Link to the Past*. Ceux mentionnant leur jeunesse, les joueurs écrivent plus. Cela est probablement dû au fait qu'ils ont des souvenirs liés à ces expériences.

4.3 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

Le premier jeu en trois dimensions de la série, *Ocarina of Time*, est encore l'un des jeux les plus aimés par les joueurs. Considéré comme un chef-d'œuvre du jeu vidéo et une référence pour le genre action-aventure, il a marqué l'histoire du monde vidéoludique. Le jeu a été remastérisé pour la *Nintendo 3DS* en 2011, en améliorant les graphiques et en ajustant quelques mécaniques du gameplay. Le joueur incarne à nouveau Link, qui a pour but de libérer Zelda de l'emprise de Ganondorf. Pour y arriver, il utilise l'instrument de musique, l'ocarina. Il permet de manipuler le temps, de téléporter Link ou d'interagir avec des éléments spécifiques du jeu. Enfin, *Ocarina of Time* se déroule en deux périodes : Link commence son aventure en tant qu'enfant, puis, grâce à la *Master Sword*, il se rend dans le futur où il est adulte. Il est possible pour le joueur de redevenir enfant en tout temps en remettant l'épée dans son podium.

¹² Photo provenant de <https://www.polygon.com/zelda/23915877/link-to-the-past-legend-of-zelda-loz-tears-kingdom-totk>

Il s'agit du jeu le plus cité selon les commentaires analysés. Dès la sortie des bandes-annonces, les joueurs remarquent les odes à *Ocarina of Time*. Le premier élément marquant est l'apparition d'un personnage connu : *The Great Deku Tree*. Ensuite, dans le jeu, il y a beaucoup d'éléments qui sont mentionnés, notamment le *Lon Lon Ranch*, le *Temple of Time*, la musique qui accompagne ces deux endroits et Hudson, le charpentier.

4.3.1 La remémoration du *Great Deku Tree*

Le *Great Deku Tree*, un énorme arbre majestueux, a profondément marqué l'imaginaire du public. Introduit pour la première fois dans *Ocarina of Time*, il se situe dans la *Kokiri Forest*. C'est d'ailleurs à cet endroit où vit Link, le protagoniste. Les *Kokiri*, qui habitent cette forêt, considère le *Great Deku Tree* comme une figure paternelle, une source de sagesse et de protection. Sa présence est essentielle à ce jeu puisque, entre autres, c'est ce personnage qui convainc Navi à retrouver et accompagner Link pour que ce dernier accomplisse sa destinée.

Figure 4.6 Link assis devant le *Great Deku Tree* dans *Ocarina of Time* ¹³



La rencontre entre ce personnage et Link constitue un tournant dans l'histoire du jeu. C'est là où commence véritablement l'aventure. L'arbre lui confie la mission de vaincre les monstres qui le rongent de l'intérieur. Cette première épreuve marque le passage de Link, jeune garçon, au statut de héros. Malheureusement, l'arbre succombe, malgré les efforts du joueur pour le sauver. Avant de disparaître sous la malédiction, le *Great Deku Tree* confie à Link le *Kokiri Emerald*, un objet crucial pour la suite de l'histoire. À la fin d'*Ocarina of Time*, une scène montre l'emplacement de l'arbre gigantesque, qui a

¹³ Photo provenant de https://zelda.fandom.com/wiki/The_Great_Deku_Tree#Ocarina_of_Time

maintenant disparu, laissant place à une jeune pousse. C'est ainsi que le *Great Deku Tree* renaît de ses cendres.

L'introduction à ce personnage est l'une des raisons pour laquelle il reste gravé dans la mémoire des joueurs. Il s'agit tout du premier donjon et, même si Link réussit à vaincre le monstre à l'intérieur de l'arbre, il est trop tard : la malédiction a frappé et l'arbre mourra. Nous venons de perdre le gardien de la forêt et le « père » des *Kokiris*. Cela est un moment poignant et émouvant qui se produit dans les premières heures de jeu. De plus, le design du *Great Deku Tree* est difficile à oublier. Il est immense et majestueux. On voit son visage et, surtout, sa grosse moustache. Dans sa forêt, tout nous semble paisible; les villageois sont joyeux et on dirait que le mal ne peut s'y établir. Les joueurs peuvent associer la présence de l'arbre comme un sentiment de sécurité, alors que Hyrule tombe. De plus, puisque la majorité des commentaires sont en lien avec *Ocarina of Time*, on peut assumer que beaucoup de personnes ont joué à ce jeu lors de leur enfance. Donc, l'arbre est associé à des souvenirs d'enfance.

Figure 4.7 *The Great Deku Tree* tel que montré dans la bande-annonce de *Breath of the Wild*



La réapparition de cet arbre dans la bande-annonce de *Breath of the Wild* ravive ces souvenirs. Dans celle-ci, on entend à un moment une voix grave demander si nous nous souvenons de lui. Au même moment, un arbre aux caractéristiques familières peut être vu à l'écran : Le *Great Deku Tree*.

And that Great Deku Tree saying "Do you still remember me?" With that freaking design!!!!
(FunkyExpress, 13 janvier 2017, Reddit)

Le fait que l'arbre demande si nous nous souvenons de lui évoque nos souvenirs passés, de notre enfance à jouer aux jeux de la série où il est présent, principalement *Ocarina of Time*. La raison pour laquelle nous mentionnons à nouveau ce jeu réside en son design du *Great Deku Tree*, qui présente des similarités avec celui d'*Ocarina of Time*. Dans *Breath of the Wild*, l'arbre conserve ses traits distinctifs, tels que sa

moustache et ses gros sourcils qui donnent à son visage un air sage et bienveillant, rappelant directement son apparence originelle. Bien que l'arbre fait son apparition également dans d'autres jeux de la série, par exemple, *Wind Waker*, son design est différent : il n'a pas sa moustache, il est moins garni et son nez est gros et rond. Nous pouvons donc assumer que le visuel du *Great Deku Tree* fait référence au jeu de 1998.

La simple phrase « *Do you still remember me ?* » en relation avec le design visuel du *Great Deku Tree* agissent en tant que créateur de nostalgie, ramenant les joueurs à leurs premières aventures dans la série, spécifiquement *Ocarina of Time*. Le commentaire de FunkyExpress démontre parfaitement cette réaction émotionnelle. L'internaute utilise le terme « *freaking* », qui, dans ce contexte, peut signifier une combinaison de surprise et d'admiration face au design du grand arbre. L'utilisation répétée de points d'exclamation renforce ce sentiment d'exaltation, révélant l'impact profond que cette scène peut avoir sur les joueurs.

Les joueurs ont eu la même réaction lorsqu'ils ont vu le *Great Deku Tree* dans le jeu. Ils ont été frappés par la nostalgie, comme le témoigne le commentaire ci-dessous.

Damn the deku tree just looks the same! The fairies have been replaced with the koroks but thats not much problem because they are kinda cute. Instead of pipes the lost woods are now real woods. I dunno if this belong here but i just wanna share this feeling which reminded me so much of the ocarina of time even though they are from different universe (dhruvbw, 19 juillet 2019, Reddit)

Dhruvbw affirme explicitement qu'il a été « *hit by nostalgia* » en rentrant dans la forêt où se trouve maintenant l'énorme arbre. L'expression semble indiquer que la nostalgie l'a submergé de manière soudaine et intense, évoquant une réaction émotionnelle. Ceci souligne à quel point les éléments visuels et sonores peuvent réveiller des souvenirs enracinés. Dans son commentaire, il énumère les signes qui lui font penser à *Ocarina of Time*, dont le *Great Deku Tree*. À nouveau, l'internaute utilise un mot pour exprimer sa surprise : « *damn* ». Ce terme est utilisé pour désigner un choc émotionnel qui montre que ce qu'il a vu dépasse ses attentes. Ce n'est pas seulement que le design ressemble, c'est qu'il semble à une version à jour, en haute définition, de la version d'*Ocarina of Time*.

Ainsi, le retour du *Great Deku Tree* dans la bande-annonce de *Breath of the Wild* et dans le jeu ne se limite pas à une simple référence visuelle ; il symbolise un lien entre le passé et le présent, entre les souvenirs d'enfance et la redécouverte à l'âge adulte.

4.3.2 *Lon Lon Ranch*, Epona et Malon

Figure 4.8: Publication #3 - *Lon Lon Ranch* dans *Breath of the Wild* et *Ocarina of Time*



Lon Lon Ranch est l'endroit qui suscite le plus de discussions selon notre analyse, et occupe une place importante dans l'imaginaire collectif des joueurs. Sa destruction provoque une profonde tristesse chez les fans ; sur les soixante-huit commentaires analysés, environ quarante-cinq expriment un sentiment de tristesse, allant jusqu'à avouer avoir été au bord des larmes en découvrant l'état du ranch dans *Breath of the Wild*.

It was the first place I ran to when I initially got the game. After dying multiple times I finally got there and my heart sank. I was so sad I had to put the controller down. (TidusBlitz, 9 juillet 2019, Reddit)

That moment was one of the most memorable from my first BOTW playthrough... such a gut punch to see it nearly perfectly replicated from OoT and made me tear up a little (BankutiCutie, 1^{er} septembre 2021, Reddit)

Dans *Ocarina of Time*, le ranch est un endroit spécial, paisible où vivent vaches, poules (dans ce monde, ce sont des *Cuccos*) et chevaux. C'est ici que l'on fait connaissance avec Epona, le cheval qui nous accompagnera pour tout le reste de l'aventure. Trois personnes y vivent : Talon, le propriétaire du ranch, Malon, sa fille, et Ingo, un homme qui aide au ranch. Talon est une personne paresseuse; les deux endroits où nous pouvons le rencontrer, il dort. Près du château, nous devons le réveiller à l'aide d'un cucco et, au ranch, il dort entouré de ses animaux. Ingo, quant à lui, est arrogant et veut prendre possession du ranch. Lorsque Link revient en tant qu'adulte, Ingo a réussi. Il a pris le contrôle de la ferme. Celle-ci passe d'un symbole de l'harmonie à un symbole de tyrannie. Cependant, lorsque Link s'échappe avec Epona, Ingo devient plus gentil et permet à Talon de revenir sur la ferme.

Figure 4.9 Malon étant enfant et Epona dans *Ocarina of Time* ¹⁴



Enfin, Malon est une jeune fille douce et joviale. Elle aime chanter, surtout aux animaux. Nous la rencontrons pour la première fois quand Link est un enfant ; ils sont donc dans la même tranche d'âge. Si nous nous fions aux commentaires, ils ont un âge similaire aux joueurs. On interagit avec elle à plusieurs reprises. Elle est introduite lorsqu'elle attend le retour de son père, qui a livré du lait au château. Puis, au ranch, où elle nous apprend la mélodie pour apprivoiser Epona. *Lon Lon Ranch* est un endroit paisible et qui émane la joie de vivre, où on crée une nouvelle amitié et où on revoit Malon. Dans *Breath of the Wild*, il ne reste plus rien. Il n'y a plus de traces de notre amie d'enfance, plus d'animaux qui courent... Toute la vie de cet endroit s'est volatilisée. C'est pourquoi la vue du ranch en ruines dans ce jeu a suscité un sentiment amer et de perte chez la plupart des joueurs.

OOT meant a lot to those that grew up in the N64 era, an emotional point in the game was meeting Epona for the first time and later, as you transfer to adult link and go back to meet her again while the world is in distress she's like a childhood friend. So when you see the place of your childhood abandoned and torn, and neglected (as an actual adult) it hurts (nocontroll, 9 juillet 2019, Reddit)

Le commentaire de nocontroll met bien en lumière ces émotions inconfortables. Rencontrer Epona représente clairement un moment fort pour cet internaute. Il a créé un lien affectif avec l'animal, son amie d'enfance. Lorsqu'il revoit le ranch dans un état déplorable, là où il a fait connaissance avec elle, lui fait mal. Il mentionne même qu'il s'agit d'un endroit de son enfance qui a été ravagé. Cela fait écho aux sentiments que l'on peut éprouver en tant qu'adulte revisitant des lieux de son enfance, désormais changés ou, pire, détruits. Ce commentaire aborde le contraste entre l'enfance idéalisée et la réalité du temps qui passe, qui est au cœur de la nostalgie.

¹⁴ Photo provenant de <https://www.svg.com/138670/the-truth-about-all-of-links-girlfriends/>

Les raisons pour lesquelles nous croyons que cet endroit a marqué la mémoire des joueurs sont la présence et les interactions avec les personnages non-joueurs (PNJ). Ceux-ci jouent un rôle important dans l'engagement en suscitant de l'empathie à leur égard. Même si nous n'aimons pas un certain personnage, il viendra nous impacter émotionnellement, le rendant, ainsi, mémorable. La présence de personnages comme Malon et Epona ajoute une dimension supplémentaire à l'expérience de jeu, puisqu'elle peut augmenter l'attachement des joueurs envers le jeu et, plus spécifiquement, à un endroit particulier. De plus, la nostalgie se développe souvent autour de nos expériences avec des interactions avec des personnes de notre entourage qui, dans ce cas, sont des personnages de jeux vidéo.

De plus, un autre type d'élément de cet endroit a été identifié par les joueurs. Il s'agit de la chanson-thème de Lon Lon Ranch, aussi nommée *Epona's song*. Dans *Breath of the Wild*, elle est entendue dans les étables à travers d'Hyrule. Tout comme le lieu, les internautes disent ressentir une joie, souvent accompagnée de larmes. Certains vont également évoquer un sentiment de nostalgie par rapport à la musique.

The whole soundtrack feels super nostalgic to me, but ESPECIALLY Lon Lon ranch. I played OoT for the first time in 2020 and was feeling nostalgic about music I had literally never heard before, so I think there's something more to the soundtrack than it just being a fond memory from childhood for a lot of people. I can't even imagine how nostalgic it would be if I grew up with OoT. (PhoenixPaladin, 31 août 2021, Reddit)

La mélodie susmentionnée, outre son rôle notable dans le ranch, joue un rôle central dans *Ocarina of Time*. C'est le morceau de musique utilisé par Link pour apprivoiser Epona, son cheval, à l'aide de son ocarina et, par la suite, sert à attirer Epona vers le joueur. Cette chanson lui a été transmise par Malon, la fille du propriétaire du ranch où, au même moment, annonce que cette mélodie a été créée par sa mère. En plus d'avoir cet air de façon ambiante dans le ranch, nous pouvons entendre Malon chanter dès que le joueur franchit l'aire où courent les chevaux. On entend Malon fredonner à d'autres occasions, notamment à proximité du château d'Hyrule avant d'entrer dans celui-ci et lorsqu'il fait nuit dans les environs de *Castle Town*.

Il s'agit donc d'une musique rattachée à Malon, Epona, deux personnages adorés des joueurs, et au ranch, l'endroit le plus nostalgique selon les commentaires sur *Reddit*. D'ailleurs, la mélodie est entendue de trois façons différentes : par l'ocarina, le chant de la petite fille et la chanson-thème du ranch. Dans le même ordre d'idées, elle est audible à plusieurs endroits, à différents moments dans la narration; c'est une musique qui suit le joueur. La répétition et le rapport aux éléments les plus mémorables du jeu font en

sorte qu'elle est un facteur puissant à la nostalgie. Non seulement cela mais, comme le souligne PhoenixPaladin, l'attachement à cette musique dépasse les limites de souvenirs d'enfant, puisqu'il n'y a que joué à *Ocarina of Time* vingt-deux ans après sa sortie, après même avoir joué à *Breath of the Wild*. Il a ressenti de la nostalgie pour quelque chose qu'il ne connaissait point. Cela implique que la musique du jeu de 1998 possède une qualité intemporelle qui vient chercher les joueurs, qu'ils aient grandi ou non avec la série.

4.3.3 Le *Temple of Time*, victime du temps

Le *Temple of Time* est le deuxième lieu le plus mentionné. On le retrouve dans *Twilight Princess*, *Skyward Sword* et, bien sûr, *Ocarina of Time*. Les commentaires font référence à ce dernier lorsqu'ils évoquent le temple. Dans *Breath of the Wild*, il s'agit du premier monument que l'on aperçoit en sortant de la grotte; cela se produisant dans les premières minutes du jeu. Lorsque le joueur s'en approche, la musique thème de cet endroit résonne. Tout comme le *Lon Lon Ranch*, le temple est dans un état lamentable.

Figure 4.10 : Le *Temple of Time* dans *Ocarina of Time* (version 3DS) à côté de celui de *Breath of the Wild* ¹⁵



Ce temple est vu pour la toute première fois dans *Ocarina of Time*. Ce lieu occupe une place centrale dans l'histoire, puisque c'est là où Link doit amener les pièces de la *Triforce*, lui permettant ainsi d'acquérir la *Master Sword* et de voyager à travers le temps. Les joueurs sont amenés à revenir fréquemment à ce monument afin de résoudre diverses énigmes.

Les émotions des joueurs sont similaires à celles qu'ils ressentent envers le ranch, à savoir une tristesse éprouvée lors de la visite de cet endroit dans *Breath of the Wild*.

¹⁵ Photo provenant de <https://screenrant.com/breath-wild-botw-temple-time-ocarina-legend-zelda/>

I get this feeling a lot in botw. Honestly I almost cried when I first saw the ruins of the temple of time. For some reason the temple of time has always had my heart no matter what version it is. Maybe it's because I started my LoZ journey with OoT. (zooyiee, 1^{er} septembre 2021, Reddit)

Contrairement au ranch qui compte plus de cinquante commentaires, le temple n'en a que treize. Nous notons une différence notoire entre les deux emplacements; l'absence de personnages non jouables (PNJ). Cela pourrait modifier la nature de l'attachement que les joueurs ont envers ce lieu, ce qui influencerait la façon dont ils le perçoivent, les rendant moins émotionnels en voyant le temple. De ce fait, la nostalgie est peut-être moins présente dans le temple, car elle émerge souvent de nos expériences vécues avec des personnes autour de nous. On peut donc en conclure que, malgré son importance dans la mémoire de nombreux joueurs, le *Temple of Time* manque d'interactions signifiantes pour offrir une expérience nostalgique optimale.

La chanson thème du *Temple of Time* d'*Ocarina of Time*, a également été notée. Un seul internaute l'a mentionné. Il l'a entendu lorsque celui-ci s'est aventuré dans le temple. La musique à cet endroit joue un rôle à la fois subtil et important. Elle fait une apparition discrète sous la forme d'échos de la mélodie originale, c'est-à-dire qu'elle se manifeste par quelques notes par-ci par-là, évoquant des souvenirs d'Hyrule que les joueurs ont exploré des années auparavant. Ces moments musicaux suggèrent à la fois la perte et la continuité. Ils nous font prendre conscience que le temps et l'histoire laissent des traces, tout en soulignant la nature durable de la légende. Ce qui, par ailleurs, est un thème principal de *Breath of the Wild*.

4.3.4 Hudson, le charpentier

Un autre personnage, en dehors du *Great Deku Tree*, a été identifié. Il ne s'agit pas d'un personnage principal ou même secondaire. Il s'agit du charpentier, Hudson. Il est un membre de la compagnie *Bolson Construction*. Il joue un rôle central dans une quête où le joueur doit aider à créer une nouvelle ville, *Tarrey Town*. Son apparence est marquée par une coupe de cheveux en hauteur, de gros sourcils et une moustache. Il porte une veste bleue ou rouge, un short vert et des bandages à l'abdomen.

Figure 4.11 Un charpentier et Hudson



Dans *Ocarina of Time*, quatre personnages ont le même accoutrement et la même apparence ; les charpentiers. Enfant, Link peut rencontrer des charpentiers qui travaillent sur un projet dans *Kakariko Village*. Il les retrouve, en tant qu'adulte, à *Gerudo Fortress*, où ils sont emprisonnés. Link doit les libérer. Un utilisateur ([deleted], Reddit, NA) remarque que, à nouveau, les charpentiers construisent essentiellement une nouvelle ville à partir de zéro. Il y a sept commentaires dans cette conversation. Ils mentionnent tous qu'ils sont étonnés et/ou heureux de cette référence.

4.4 *The Legend of Zelda: The Wind Waker*

Wind Waker a vu le jour en 2002 sur la *GameCube*. Ce jeu se distingue par son style en *cel-shading*, donnant un aspect dessin animé et coloré, contrastant avec les jeux *Ocarina of Time* et *Majora's Mask*. Cela a divisé les fans qui, certains d'entre eux, ont été déçus par ce changement. Ils jugeaient de ce style était trop enfantin. Aujourd'hui, le jeu est considéré comme l'un des plus beaux de la série. Cette fois, l'aventure de Link l'amène à voyager sur l'océan. Il réussit grâce à un navire dont l'étrave prend la forme d'un dragon. Celui-ci parle à Link et le guide à travers sa quête. Enfin, il utilise le *Wind Waker*, une baguette de chef d'orchestre, afin de créer de la musique pour l'aider dans sa mission. Il peut, par exemple, contrôler le vent, ce qui est fort utile lorsqu'il navigue sur l'eau.

Les joueurs sur *Reddit* ont identifié deux éléments de ce jeu dans *Breath of the Wild*. L'*Outset Island*, un havre de paix où a grandi Link, entouré de sa famille et des villageois, et la musique iconique de *Dragon Roost Island*, une île habitée par les Ritos.

4.4.1 Les similitudes entre *Outset Island* et *Lurelin Village*

L'atmosphère chaleureuse d'*Outset Island* est la première chose que l'on ressent en commençant le jeu. Link se fait réveiller par sa petite sœur, Aryll, qui lui souhaite un joyeux anniversaire. Elle l'informe qu'il doit aller voir notre grand-mère afin qu'elle lui donne un cadeau. En allant vers sa maison, on a un meilleur aperçu de l'île. Elle est composée de deux îles reliées par un pont en bois et est caractérisée par ses collines, palmiers et cabanes, faits également de bois, où vivent les villageois. Ces derniers sont charmants et amicaux. Certains restent gravés dans notre mémoire, comme le petit garçon ayant la goutte au nez nous suit si on s'approche de lui. Tout cela donne une ambiance paisible à l'endroit, qui rappelle un peu à une île de vacances.

Figure 4.12 *Lurelin Village* de *Breath of the Wild* ressemble à *Outset Village* de *Wind Waker* ¹⁶



Peuplé de marins et de pêcheurs, *Lurelin Village* est un village balnéaire situé près de la côte sud d'Hyrule. Entouré de falaises qui lui procurent de l'ombre, ce havre de paix est couvert par une végétation composée de gazon et de palmiers. L'architecture du village reflète son mode de vie près de la mer : les habitations sont de simples cabanes en bois et en chaume. Cependant, au-delà des maisons des villageois, deux structures atypiques attirent l'attention. Il s'agit de deux bateaux, transformés en bâtiments: l'un sert d'auberge, tandis que l'autre abrite le *Treasure Shop*. Tout cela donne un sentiment de vacances, un endroit où Link peut se détendre, loin des dangers qui règnent sur Hyrule.

Les joueurs qui ont vu les ressemblances ont été époustouflés de revoir « cette île ». Peut-être que cela est causé par l'ambiance des deux endroits, en plus des aspects visuels. Dans *The Wind Waker*, Link vit son enfance paisiblement, entouré de sa sœur et de sa grand-mère. Sa famille, la musique, les habitants

¹⁶ Photo provenant de <https://x.com/GifZelda/status/1304589605677805568/photo/1>

accueillants et le décor paradisiaque, bref, tous les éléments sur *Outset Island*, créent un foyer familial. Cela peut nous faire penser à nos propres souvenirs d'enfance où ce qui nous entourait était amusant et simple. Chaque jour se déroulait dans la joie, motivée par l'exploration, la découverte et l'affection de notre famille. *Outset Island* représente une sorte d'oasis de sécurité, semblable au nid douillet où l'on se sent enveloppé par l'amour de nos proches, jusqu'au jour où l'appel de l'aventure et des obligations nous entraîne hors de notre zone de confort vers l'inconnu. *Lurelin Village*, dans *Breath of the Wild*, procure également cette sensation, tout en ayant des points de repère similaires à l'île susmentionnée.

4.4.2 *Dragon Roost Remix*

Une nouvelle race, moitié humaine, moitié oiseau, connue sous le nom de « Ritos », a fait son apparition pour la première fois dans *The Wind Waker*. Ces êtres se caractérisent par leur apparence humanoïde, ornée d'un bec à la place du nez, et par leur faculté de transformer leurs bras en ailes. Ceux-ci habitent une île nommée *Dragon Roost*. La grande caractéristique visuelle de cet endroit est l'énorme volcan occupant presque toute la superficie de l'île. Au sommet de cette montagne réside Valoo, un dragon vénéré par les Ritos. Outre son paysage et ses habitants, *Dragon Roost Island* a gravé la mémoire des joueurs grâce à sa chanson-thème. La mélodie est chantante et enjouée et l'arrangement met en avant de la guitare acoustique et de la flûte traversière.

Dans *Breath of the Wild*, Nintendo a réintroduit les Ritos. Ceux-ci habitent maintenant *Rito Village*, un village niché au sommet d'une falaise. Désormais, les Ritos adoptent une forme plus aviaire, ressemblant à un oiseau qui se tient comme un humain. Mais au-delà de leur évolution physique, un élément a interpellé les joueurs : l'altération subtile du thème musical de *Dragon Roost Island*. Il est subtilement intégré à la bande sonore, rappelant la nature de l'île originale tout en s'harmonisant avec l'ambiance de ce nouveau monde. Cela crée une sensation de familiarité envers le nouveau jeu. La musique transporte, de cette façon, les joueurs dans le passé, lors de leur première rencontre avec les Ritos, en jouant sur leurs sentiments, tout en les émerveillant face à cette expérience nouvelle.

Finally made it to Rito village. It's already a beautiful place, but then I heard it. The villages theme music...a rendition of dragon roost island. Oh the memories of just sitting on that island in WW and basking in that music! The chills and nostalgia came flooding back, as if this game hasn't given me so much already, it decides to one up itself and surprise me yet again. God, this game is just sweet nectar to my soul. (Chawakawaka, 5 mars 2017, Reddit)

4.5 *The Legend of Zelda: Twilight Princess*

Considéré comme l'épisode le plus mature de la série *The Legend of Zelda*, *Twilight Princess* s'est distingué par son atmosphère sombre, son histoire et son gameplay. L'une des raisons pour laquelle l'ambiance est sinistre est la brume qui recouvre les environnements dans le jeu. De plus, les thèmes mentionnés sont le sacrifice et la dualité entre la lumière et les ténèbres, ce qui rend l'histoire plus « adulte ».

Sorti initialement sur *Gamecube* et *Wii* en 2006, il a été réédité en haute définition en 2016 pour la *Wii U*, offrant de meilleurs graphiques et des ajustements de gameplay. La nouvelle mécanique dans ce jeu est la transformation du protagoniste, Link, en loup. Sous cette forme, il acquiert la capacité de se battre en utilisant ses crocs, de creuser pour trouver des objets cachés, de se faufiler dans des endroits inaccessibles aux humains et de posséder un odorat très fin qui permet de suivre des pistes invisibles à l'œil nu. Tout au long du jeu, nous alternons entre les phases humaines et loups afin de résoudre des énigmes et progresser dans l'aventure.

Les deux endroits mentionnés par les internautes sont *l'Arbiter's Ground* et *Castle Town*. Le premier est un donjon situé dans *Gerudo Desert*, alors que le deuxième est une cité animée en plein milieu d'Hyrule. La ville est plus mentionnée et semble amener plus de nostalgie aux joueurs que le temple.

4.5.1 *Arbiter's Grounds*

Arbiter's Grounds servait, autrefois, de prison où les criminels les plus dangereux étaient exécutés. Ce lieu, hanté et envahi par les âmes des morts, est désormais un donjon dans *Twilight Princess*. Link doit se battre contre des fantômes et des squelettes animés. Lorsqu'il vainc le dernier monstre, il obtient un objet nommé « *spinner* », qui lui permet de se déplacer sur des rails disséminés. De plus, *Arbiter's Grounds* abrite un élément important à l'histoire : le *Mirror of Twilight*, une passerelle entre Hyrule et le *Twilight Realm*. L'architecture extérieure évoque un Colisée grec en ruines, avec ses immenses colonnes érodées. À l'intérieur, nous pouvons voir beaucoup de sable qui recouvre les salles et des pièges, ressemblant ainsi à des catacombes.

Figure 4.13 Comparaison de la préservation des vestiges de lieux dans *Breath of the Wild* : Lon Lon Ranch (*Ocarina of Time*) et Arbiter's Grounds (*Twilight Princess*).

OOTPLAYERS: FULL RUINS OF EXACT SAME LON LON RANCH



TPPLAYERS...

Des siècles plus tard, dans *Breath of the Wild*, *Arbiter's Grounds* n'est plus qu'un champ de ruines. Tout ce que nous apercevons, ce sont des fragments de piliers qui composaient le Colisée et un socle au milieu. C'est sur celui-ci où reposait le *Mirror of Twilight*. Malgré la destruction, les joueurs ont reconnu la formation des colonnes et du socle. Les joueurs mentionnent que l'endroit dans ce jeu devrait s'appeler « *Arbiter's Ruins* »

4.5.2 CastleTown

Dans l'univers de *The Legend of Zelda*, *CastleTown* est située non loin du château d'Hyrule. Elle apparaît sous différentes formes dans quelques jeux de la franchise, notamment *Ocarina of Time*, *The Minish Cap* et *Twilight Princess*. Elle apparaît dans les trois jeux comme un lieu de rassemblement, un carrefour où se trouvent plusieurs marchés. Les rues fourmillent de passants, de marchands, d'animaux et d'enfants qui s'amusent, créant une atmosphère animée. Dans *Breath of the Wild*, l'endroit a été détruit.

Figure 4.14 *Castle Town* dans *Breath of the Wild* ¹⁷



Il n'y a plus de vie, que des pierres, témoins silencieux d'un passé autrefois vibrant, aujourd'hui figé dans l'oubli. Jusqu'à ce que le joueur visite la ville. Les cinq commentaires expriment un sentiment de désarroi face à l'absence d'activités et le vide qui règne dans l'endroit. D'après notre hypothèse sur l'existence des personnages non-joueurs, il est compréhensible que les joueurs ressentent cela. Lors de notre première visite, nous établissons des liens avec certains marchands, enfants et autres habitants de la ville, ce qui génère des attentes pour l'avenir de la ville : nous présumons que la vie continuera à suivre son cours. Cependant, nous apprenons que ce n'est pas ce qui s'est passé; *Castle Town* n'est plus ce qu'elle était, sans vie, nous percutant de plus belle.

I fee you about Castle town. My favorite game is twilight princess and I loved how active castle town was. It definitely gave a feel that there is life in Hyrule. To see it completely obliterated in botw was like wow... it's all gone... (thezebraisgreen, 31 août 2021, Reddit)

Figure 4.15 *Castle Town* dans *Twilight Princess* ¹⁸



Bien que *Lon Lon Ranch* et le *Temple of Time* soient automatiquement associés à *Ocarina of Time*, *Castle Town* se démarque davantage dans *Twilight Princess*; les joueurs mentionnent que cette version de la

¹⁷ Photo provenant de https://zeldawiki.wiki/wiki/Hyrule_Castle_Town_Ruins

¹⁸ Photo provenant de <https://zeldauniverse.net/2018/10/03/tingles-maps-hyrule-castle-town-twilight-princess/>

ville. Tout comme le ranch, nous supposons que la raison principale est l'interaction plus développée avec les personnages non jouables. La ville dans *Twilight Princess* est plus vaste que celle dans *Ocarina of Time*, qui n'était qu'un endroit central entouré de quelques bâtiments, offrant ainsi un plus grand nombre de personnages, de magasins et de rues à découvrir. D'ailleurs, *Castle Town* dans *Twilight Princess* joue un rôle important dans l'histoire, alors que, dans l'autre jeu, il ne s'agissait que d'un simple point de transit vers des endroits plus importants, comme le *Temple of Time* ou *Hyrule Castle*. Cette ville animée est peuplée d'une multitude de personnages et de lieux qui, selon nous, suscitent un profond attachement émotionnel. Celui-ci est renforcé par les sentiments nostalgiques qu'éprouvent les joueurs lorsqu'ils se remémorent le temps passé dans le jeu. À l'inverse, le paysage minimaliste et dévasté de *Breath of the Wild* évoque un puissant sentiment de perte, intensifiant les sentiments de regret et de mélancolie face à un passé irrécupérable. La nostalgie de cet endroit ne se limite pas à aux souvenirs d'un lieu, mais aussi les émotions et les actions vécues dans *Castle Town*.

4.6 *The Legend of Zelda: Skyward Sword*

The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011) n'a qu'une seule mention, ce qui en fait le jeu le moins mentionné de cette liste. Récemment remastérisé pour la *Switch* en 2021, il a premièrement sorti sur la *Wii* en 2011. Il s'agit du préquel de la série posant les bases de l'histoire et de la mythologie de l'univers de *Zelda*. Ce jeu se distingue des autres par les mécaniques de combat. Le joueur doit faire les mouvements de l'épée pour trancher dans la bonne direction pour vaincre les ennemis. Le jeu exploite pleinement les fonctions de la *Wii*, surtout le *motion sensing* qui reconnaît les mouvements de la personne grâce à la manette. Ensuite, dans le jeu en tant que tel, Link doit se déplacer d'îles volantes à l'autre en utilisant un oiseau, un *Loftwing*. Bien que le jeu ait été apprécié pour son récit et son ambiance, il a également divisé les joueurs en raison de ses contrôles, qui nécessitaient une maîtrise précise des mouvements.

4.6.1 *Skyview Spring*

Pour atteindre le premier donjon, *Skyview Temple*, Link doit traverser les *Deep Woods*. Puisqu'il est dans une forêt, les salles du temple ont toutes été envahies par de la végétation. À la fin du donjon, nous devons vaincre Ghirahim, l'antagoniste principal du jeu. Ce combat est fondé sur l'esquive et l'analyse des mouvements de l'ennemi. De ce fait, nous devons positionner notre épée selon l'attaque ou la défense de Ghirahim. Après l'avoir battu, nous pouvons nous diriger dans le *Skyview Spring*, le lieu en question dans cette partie. Pour se rendre à la statue d'Hylia, la déesse d'Hyrule, Link doit passer à travers d'un couloir soutenu par des piliers.

Figure 4.16 Comparaison de *Skyview Temple* entre *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (image du haut) et *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (image du bas),



C'est exactement cet endroit que les joueurs ont pointé sur *Reddit*. Comme on peut le voir dans l'image ci-dessus, les piliers, placés à la même place que dans *Skyward Sword*, sont démolis. On reconnaît également les marches menant à la source d'eau et les lampes accrochées. La personne qui a publié cette photo exprime que de voir ces monuments des jeux précédents en ruines la fait sentir mal et nostalgique. Chelefr lui répond que c'est tout à fait normal, puisque les thèmes récurrents de la série sont la décomposition et la renaissance. Sous cette publication, plusieurs internautes mentionnent d'autres lieux liés à des jeux de la série, outre que *Skyward Sword*, qu'ils retrouvent dans *Breath of the Wild*.

Concernant les autres jeux mentionnés, les commentaires oscillent entre « ça me rappelle tel jeu » et des remémorations de leur enfance.

CHAPITRE 5

ANALYSE DES RÉSULTATS

Dans cette partie, nous analysons les différentes formes de nostalgie liées aux discussions en ligne autour de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Afin de structurer notre analyse de façon claire et cohérente, ce chapitre est divisé en quatre sections correspondant aux nostalgies décelées dans les échanges sur *Reddit*.

Notre cadre conceptuel et notre méthodologie nous ont permis d'identifier plusieurs formes de nostalgie exprimées et vécues en ligne : *Reddit* est un lieu pour vivre la nostalgie et un lieu pour la partager. Cela étant dit, les nostalgies observées ne se laissent pas toujours séparer facilement. Pour discuter des résultats, nous avons procédé à une mise en commun des observations.

Tout d'abord, nous examinerons le marketing nostalgique qui repose sur l'aspect sériel et le public cible visé par *Nintendo*. Ensuite, nous nous pencherons sur les témoignages de joueurs qui sentent un retour vers leur enfance. La troisième section abordera la prédominance de la nostalgie dite créative dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* et le plaisir vécu par les joueurs en reconnaissant les éléments nostalgiques.

5.1 Le marketing nostalgique de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Le jeu en question dans ce travail fait partie d'une série. Seulement avec cet aspect, il vient rejoindre des millions de fans qui ont déjà mis les pieds dans son univers. La réception de la bande-annonce fut très bonne, malgré divers joueurs qui pointaient les différences avec les jeux précédents avec appréhension (Avis et critiques du jeu *The Legend of Zelda*, s. d.) (Metacritic, s. d.). Toutefois, une fois plongés dans le jeu, ils ont été séduits par ses aspects uniques et son récit captivant. Les odes aux autres jeux ont envoûté et ont fait voyager les joueurs dans le passé. Deux jeux en particulier ont été mentionnés à maintes reprises sur *Reddit* : *Ocarina of Time* et *Twilight Princess*. Ceux-ci ont marqué une tranche d'âge; les millénariaux. Nous discuterons de l'importance de ces jeux et nous expliquerons la cible de *Breath of the Wild* afin de bien comprendre comment ces éléments nostalgiques ont été choisis.

5.1.1 L'importance de la sérialité : Les jeux marquants de *The Legend of Zelda*

La richesse de l'univers de la franchise, comme d'autres productions culturelles, s'explique notamment par sa nature sérielle. Celle-ci permet de créer un univers cohérent et interconnecté où chaque nouvelle aventure enrichit l'histoire globale. Avec vingt jeux principaux et approximativement trente *spin-offs*, *remakes* et adaptations, l'histoire ne fait que grandir et crée une expérience interminable pour les joueurs.

On constate que le sentiment de nostalgie éprouvé par les joueurs n'est pas uniquement dû aux éléments visuels qui rappellent ceux des jeux précédents, tels que les monuments et les lieux. La musique qui, elle aussi, rejoint la sérialité, joue également un rôle important dans la manifestation du sentiment nostalgique. Les éléments musicaux de *Breath of the Wild* ont été décrits comme étant raffinés et atmosphériques. Cela contraste avec les thèmes orchestraux plus grandioses qui ont caractérisé les précédents jeux de la série. Elle répond aux spécificités des environnements et à la nature exploratoire du jeu, en employant une combinaison de touches de piano délicates, de tonalités discrètes et de silences occasionnels, qui contribuent à créer une atmosphère paisible. En revanche, plusieurs thèmes emblématiques de la série *Zelda* sont subtilement réinterprétés, évoquant un sentiment de familiarité, à nouveau de reconnaissance, pour les joueurs ayant une expérience préalable de la franchise. Rappelons que les compositions musicales de la série *The Legend of Zelda* possèdent un statut exceptionnel auprès des fans, suscitant des sentiments profonds associés à leurs premières expériences avec ces jeux vidéo; souvent situées dans l'enfance. Tilton (2019) postule que ces mélodies ne sont pas seulement familières, mais qu'elles servent aussi à raviver des souvenirs liés à leur *gameplay*.

L'expérience de la franchise *The Legend of Zelda* bénéficie de la notion de sérialité. Grâce à celle-ci, des liens solides sont établis entre les différents jeux, créant une meilleure cohérence entre ces derniers. Chaque nouveau jeu de la série représente à la fois une extension et une réinterprétation de ses prédécesseurs, en s'appuyant sur des éléments familiers de la série. En ce sens, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* est une bonne étude de cas, puisqu'il incorpore des objets tirés de plus de sept jeux. Ces signes font vivre des émotions négatives et/ou positives aux joueurs, comme en témoignent les commentaires analysés. C'est en revoyant et revisitant des lieux inoubliables des jeux précédents, tels que le *Temple of Time*, *Castle Town* et, surtout, *Lon Lon Ranch*, qui sollicitent un sentiment de nostalgie chez les joueurs. La musique, comme la chanson-thème de *The Legend of Zelda*, de *Dragon Roost* et, encore, *Lon Lon Ranch* en provoque. Les internautes ont exprimé avoir ressenti toute une gamme d'émotions, notamment de la joie, de la tristesse et une combinaison des deux. Cette réponse émotionnelle peut être

considérée comme un exemple de nostalgie, un phénomène complexe caractérisé par un mélange de sentiments positifs et négatifs. Ces réinterprétations amplifient les émotions en évoquant les souvenirs associés tout en créant de nouvelles expériences émotionnelles.

5.1.2 Le public cible de *Breath of the Wild* : La génération Y entre marketing nostalgique et affirmation de soi

Selon notre étude des commentaires en ligne sur *Reddit*, on constate que les jeux les plus fréquemment mentionnés sont *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* et *Wind Waker*. Ces jeux sont sortis au même moment que leurs plateformes respectives : la *Nintendo 64*, la *Wii* et la *GameCube*. Nous nous intéressons ici à un groupe spécifique de joueurs : ceux qui ont commencé à jouer pendant leur jeunesse. On peut identifier ce groupe comme faisant partie de la génération Y, qui regroupe les personnes nées entre 1981 et 1996.

5.1.2.1 L'adulthood : Ancrée dans la jeunesse

La « Génération Y », aussi appelé « Génération Adulthood » car les gens dans cette génération se sentent comme des adolescents ayant des responsabilités d'adulte, se distingue par plusieurs facteurs, tels que des périodes d'éducation prolongées, une valeur accrue des diplômes et une concurrence sur le marché du travail. Un autre élément qui constitue cette génération est la formation tardive des familles, reflétant les ambitions de chaque personne et, possiblement, les contraintes économiques qui forment l'ère actuelle. Nous pouvons retrouver une source à problèmes dans ces deux cas ; la difficulté dans le monde du travail. Cela résulte en un taux de chômage élevé, causant beaucoup d'anxiété aux travailleurs (Kessous et Roux, 2014). Il s'agit également d'une génération qui grandit à l'ère des nouvelles technologies et des progrès dans ce domaine. Elle a connu une période de transformation caractérisée par la mise en place de nouvelles technologies, telles que l'internet, les médias sociaux et les appareils numériques. Cette génération a réussi à s'ajuster à ces évolutions, les incorporant dans tous les domaines de leur existence, que ce soit dans leur travail, leurs études ou autres. Finalement, la dernière caractéristique qui différencie cette génération des générations précédentes est la nature des crises auxquelles elle est confrontée. En général, les générations suivantes étaient confrontées à des problèmes restreints dans leur propre région, tandis que la génération Y fait face à des crises qui ont une portée mondiale. Par exemple, le développement durable représente un défi majeur pour cette génération. Les changements climatiques et la détérioration des écosystèmes ont un impact considérable sur elle.

La nostalgie dans le marketing pour ce public cible doit répondre à trois objectifs principaux : elle doit procurer un sentiment de sécurité, faciliter la poursuite de l'hédonisme et offrir la possibilité de revivre les moments ludiques du passé (Kessous et Roux, 2014). Pour ce faire, les marques tenteront de créer un lien entre l'enfance et l'âge adulte. C'est le cas de *Haribo*, dont la ligne de marque s'intitule « C'est beau la vie, pour les grands et les petits » (idem). D'une autre part, les marques exploitent le besoin de sécurité et d'hédonisme chez les adolescents (Génération Y) en redéployant des éléments familiers de leur enfance. Ce qui vient toucher le sentiment de bien-être et d'absence d'obligation qui caractérise une période où nous ne sommes pas encombrés par des responsabilités trop lourdes. On peut observer que les styles d'emballage des années 80, 90 et 2000 connaissent une résurgence, comme chez *McDonald's*, où les sauces retirées du marché ont été réintroduites et où l'image de marque d'un repas a été actualisée pour refléter les anciens logos.

Figure 5.1 Le repas rétro de *McDonald's* sorti en 2024 ¹⁹



5.1.2.2 Leur relation aux jeux vidéo

En ce qui concerne les jeux vidéo, il est intéressant de noter que deux termes sont apparus pour définir la place de cette génération dans l'histoire des jeux vidéo. Il s'agit de la « génération *Nintendo* » et de la *NEStalgie*, qui s'articulent toutes deux autour d'une seule entreprise, *Nintendo*.

Cette génération refuse d'être pleinement adulte, gardant un cœur d'enfant. Par conséquent, ils ont une préférence pour les activités et les intérêts qu'ils appréciaient plus jeune. Pour attirer leur attention sur un plan marketing, les entreprises mobilisent ce comportement. Selon Kessous et Roux (2014), les

¹⁹ Photo provenant de <https://www.mcdonalds.com/ca/fr-ca/newsroom/article/McNugget-Lovers--Dip-into-Three-Flavours-of-McDonald-s-Nostalgia---with-the-new-Throwback-Sauces.html>

millénariaux recherchent un sentiment de sécurité, d'hédonisme et de revivre des moments ludiques. C'est exactement ce que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* offre. Étant donné que ce jeu fait partie d'une suite, les joueurs de cette génération savaient pleinement à quoi s'attendre de l'expérience, offrant ainsi un sentiment de sécurité. Un jeu, de par sa définition, amène du plaisir aux personnes qui y jouent. Enfin, malgré que *Breath of the Wild* n'était pas créé lorsque ces personnes n'étaient que des enfants, il fait référence à plusieurs jeux de la série, plus spécifiquement *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* et *Wind Waker*, tous des jeux ayant marqué l'univers de Zelda et, également, l'industrie vidéoludique. Avec cette dernière caractéristique, nous cochons ainsi toutes les cases pour cibler les membres de la génération *Nintendo*, la Y. Comme nous l'avons mentionné plus auparavant, la majorité des joueurs d'aujourd'hui sont âgés d'environ trente-cinq ans (Wulf *et al.*, 2018b) et c'est cette même tranche d'âge qui joue aux séries Mario et Zelda (*ibid.*). Cette recherche prouve ce point, puisque plusieurs internautes partagent leur âge ou leur expérience de jeu sur les forums étudiés. Shiny1257 mentionne débiter la quarantaine, alors que Neanderthalman, shlam16, cgaels6650 et dann_i_shadow disent être dans la trentaine. Ce dernier ajoute qu'*Ocarina of Time* était son premier jeu de la série, que celui-ci a une valeur nostalgique pour lui. Ensuite, cunningmac souligne avoir grandi avec la *Nintendo 64*, tandis que Sharean dit avoir 10 ou 11 ans lorsque le jeu de 1998 est sorti, le situant également dans la trentaine aujourd'hui. Ces témoignages démontrent que la réactivation des références des jeux précédents dans *Breath of the Wild* touche le public cible identifié, c'est-à-dire les millénariaux.

5.2 Le retour vers l'enfance

Dans cette section, nous nous pencherons sur les personnes qui disent se sentir de retour à une époque où la vie semblait simple, pendant leur enfance. Comme expliqué dans la section précédente, nous pensons que la majorité des fans appartiennent à la génération Y, puisqu'ils ont grandi avec la série et, spécifiquement, *Ocarina of Time*, le jeu où il y a eu le plus de commentaires. L'objectif de ce sous-chapitre est d'explorer la manière dont le jeu réveille des souvenirs d'enfance et provoque des sentiments associés à cette période de la vie des joueurs. Afin d'y arriver, nous allons reprendre les notions apportées par Trigg (2024), soit celle de l'objet et celle de l'atmosphère.

Dans le contexte de ce mémoire, nous pourrions identifier le déclencheur nostalgique d'objet, puisqu'il s'agit d'un jeu vidéo. Bien que la console soit de la nouvelle génération, c'est le jeu lui-même qui fait office d'objet qui suscite la nostalgie. Malgré l'évolution des pensées, les jeux vidéo sont principalement associés aux enfants (Gee, 2004 ; Huizinga, 2014 ; Prensky, 2001), entre autres parce que c'est à ce moment où on

a le temps de jouer et que le mot « jouer » signifie quelque chose de futile. Cependant, c'est également à ce moment où on joue pour la première fois. Les personnes qui ont repris leur passe-temps d'enfance, une fois devenues adultes, ont tendance à parler de leur souvenir. Un autre argument en faveur de la théorie que *Breath of the Wild* est un objet nostalgique est qu'il fait partie d'une série très populaire : *The Legend of Zelda*. Nous avons expliqué l'importance pour la nostalgie de la sérialité plus haut. En bref, les jeux de la série « Zelda » poursuivent l'histoire de Link et chacun d'entre eux représente une version unique et renouvelée de l'histoire précédente.

Cependant, selon nos données, le jeu peut aussi être vu comme une atmosphère nostalgique. Certains joueurs se sentent envahis par la nostalgie; transporter dans leur jeunesse.

[...] It was literally the Zelda game I had been hoping for since OoT. **It felt like I was little again, playing with my brothers.** [...] (NonBelieverBeliever, Reddit, 2019)

NonBelieverBeliever se sent à nouveau enfant, découvrant, avec ses frères, *Ocarina of Time* en jouant à *Breath of the Wild*. Cette remarque souligne l'impact émotionnel de ce titre, qui fonctionne comme un véhicule de souvenirs.

De plus, nous pouvons nous référer à la remarque de nocontroll (9 juillet 2019, Reddit), qui stipule que la détérioration et l'abandon de notre lieu de jeunesse, en tant qu'adultes, peuvent être douloureux, en évoquant *Lon Lon Ranch*. Il est important de noter que ce lieu, qui se trouve dans l'univers de Zelda, n'existe pas réellement. Cependant, il est perçu par les joueurs comme un endroit familier et cher, comme la maison où ils ont grandi. Cette perception révèle le pouvoir immersif de la série.

Nous pouvons affirmer que le jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* est, tout comme la petite madeleine de Proust, un mélange entre l'objet et l'atmosphère nostalgiques.

5.3 La nostalgie créative et son impact sur la reconnaissance

Dans la présentation des résultats, on constate que *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* reprend plusieurs éléments des jeux précédents. Cependant, chacun d'entre eux a été réinventé. En effet, la dégradation est un des thèmes principaux du jeu, et les endroits et monuments sont affectés par le temps, ce qui les transforme. Cela représente une forme de nostalgie créative, consistant à revisiter ces objets sans chercher à les reproduire fidèlement. Par exemple, le *Lon Lon Ranch* est représenté dans un état de

délabrement plutôt que dans son intégralité ou la musique de *Dragon Roost* réarrangée afin de présenter la nouvelle ville des Ritos.

De ce fait, nous avançons que l'absence de représentation explicite des éléments augmente le plaisir de reconnaissance pour ceux qui ont déjà joué à d'autres jeux ou qui ont grandi dans cet univers. Ces personnes sont les seules capables d'établir des connexions entre ces opus et leur propre enfance. Par exemple, scott32089 mentionne le monologue de Mipha, la princesse des Zoras, où elle dit une phrase qui est fréquemment utilisée dans la série mais, cette fois, à un moment peu commun.

Mipha's little monologue and cutscene gave my goosebumps and got me a little teary-eyed when she said "save the princess". Brought back tons of nostalgia since the last time I played a Zelda game on the Wii (TP) (scott32089, Reddit, 2020).

De même que TanteiKun1412 qui parle de l'endroit le plus populaire selon notre étude, *Lon Lon Ranch*. Kass, l'accordéoniste, joue une musique aux étables qui reprend les aires de la chanson originale.

I walked up to the stable and got a huge wave of nostalgia at the music and I looked up the song, and what do you know! It sounds a lot like Lon Lon Ranch (TanteiKun1412, Reddit, 2019).

Sans avoir joué aux opus précédents, aucun de ces deux joueurs aurait pu reconnaître ces références ni ressentir de la nostalgie.

De plus, nous pouvons identifier trois autres éléments dans la présentation des résultats qui renforcent cette idée. Le premier point est que les joueurs publient des messages sur les *subreddits*, ce qui montre leur intérêt continu pour l'univers du jeu, même hors des sessions de jeu. Ils prennent plaisir à faire connaître aux autres des découvertes, en espérant susciter chez les autres membres du forum une émotion similaire. En retour, chaque commentateur s'exprime, ajoutant ainsi sa propre contribution. Dans la publication « here you go, some nostalgia for your Wednesday », l'internaute montre une capture d'écran du jeu, où on voit Link dans sa tenue verte iconique, un cheval ressemblant à Epona devant les ruines de *Lon Lon Ranch*. La personne montre qu'elle a pu obtenir tout du jeu « original »; cela veut également dire qu'elle a cherché à recréer un moment où Link va, adulte, au *Lon Lon Ranch*. Il en est de même avec « [OoT][BotW] Does anyone else feel a mixture of sadness and nostalgia when the come to Lon-Lon Ranch? (BotW/OoT) », qui montre côte à côte Link avec sa tenue verte dans *Ocarina of Time* et Link, vêtu de la même façon, dans *Breath of the Time*, tous deux devant le ranch. Les commentateurs

parlent de leur expérience avec *Lon Lon Ranch*, mais aussi avec d'autres emplacements, comme *Castletown* et le *Temple of Time*.

Honestly I get more sadness on castletown, the temple of time and the king's cabin
(AbbreviationsAsleep1, Reddit, 2021)

I fee you about Castle town. My favorite game is twilight princess and I loved how active castle town was. It definitely gave a feel that there is life in Hyrule. To see it completely obliterated in botw was like wow... it's all gone... (thezebraisgreen, Reddit, 2021)

Dans cette optique, le deuxième point est que certains membres développent des analyses et des théories approfondies sur la place de *Breath of the Wild* dans la chronologie de la franchise. Ceux-ci mettent de l'avant qu'ils connaissent l'univers sur le bout des doigts et qu'ils ont du plaisir à partager leur connaissance. Par exemple, SteamAutomata (Reddit, 2017) a écrit un article de plus de 1500 mots pour analyser l'histoire du jeu et son contexte par rapport aux autres jeux de la série. De la même manière, Alix-rose (Reddit, 2017) a expliqué en détail pourquoi ce jeu pourrait être une suite d'*Ocarina of Time* et *Wind Waker*.

Enfin, on décèle du plaisir de reconnaissance dans la plupart des commentaires, simplement dans la façon dont les internautes écrivent. Prenons en exemple le premier fil de discussion (publication #30) qui concerne la bande-annonce du mois de janvier : « RELEASE DATE ANNOUNCED - March 3rd - OFFICIAL TRAILER ». Dans les 30 commentaires, l'un d'entre eux mentionne plusieurs jeux de la série en citant certains éléments de ceux-ci.

FULLY VOICE ACTED? THAT MESH OF ART STYLES?

THERE ARE BITS OF WIND WAKER, MAJORA'S MASK, SKYWARD SWORD, TWILIGHT PRINCESS.
ITS ALL THERE AND MESHD WONDERFULLY TOGETHER. THERES GORONS, GERUDOS, ZORAS,
KOROKS, EVEN AN OLD FASHIONED GREAT FAIRY, AND SOME TYPE OF BIRD PERSON. OH SHIT
AND WHO CAN FORGET THE DEKU TREE. DANK AS FUCK

I BETTER NOT DIE BEFORE MARCH (chuckiebarlet, 13 janvier 2017, Reddit)

Ce commentaire se distingue par l'emploi répété de majuscules. On perçoit généralement ce procédé comme une forme de cri virtuel, utilisé pour exprimer une émotion intense. L'utilisation de majuscules dans un texte, notamment, peut indiquer divers sentiments, comme la passion, la colère ou encore la joie. Dans ce contexte spécifique, on peut supposer que l'usage de majuscules reflète le bonheur et l'enthousiasme du commentateur envers le jeu, en raison du contenu et du ton du message. Les termes

et les expressions utilisés montrent clairement son intérêt pour le jeu. Il est évident que cette personne ressent une grande satisfaction face au retour des éléments des précédents opus de *The Legend of Zelda* dans *Breath of the Wild*. Cette joie profonde peut être interprétée comme une preuve d'attachement nostalgique du joueur pour ces références.

Breath of the Wild ne se contente pas de reprendre les éléments des jeux précédents, il les réinvente, invitant les joueurs à les identifier eux-mêmes. Ceux-ci doivent avoir une connaissance préalable de la série pour y arriver. La reconnaissance de ces éléments procure une grande joie aux fans, qui peuvent se remémorer leur endroit préféré ou se replonger dans l'univers de *The Legend of Zelda*.

CHAPITRE 6

DISCUSSION

Jusqu'à présent, nous avons examiné comment la nostalgie est vécue et exprimée par les joueurs en explorant le monde de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Cette émotion, qui permet de se remémorer nos souvenirs d'enfance, peut être provoquée par divers éléments, que ce soit visuel, sonore ou narratif. Toutefois, elle ne se contente pas que de regarder vers le passé ; elle est présente et active pendant la session de jeu, modifiant ainsi la façon dont les joueurs perçoivent et interagissent avec ce dernier. Comme nous avons pu le constater, les joueurs se sentent transportés dans leur jeunesse et ressentent des émotions fortes face à certains signes faisant allusion aux jeux précédents auxquels ils ont joué indiquant l'importance de l'immersion. C'est pour cette raison qu'il devient pertinent de s'interroger sur les effets de la nostalgie sur l'immersion vidéoludique dans ce chapitre de discussion et de mise en perspective.

6.1 Les approches théoriques de l'immersion

La plupart des gens dans le monde des jeux vidéo, que ce soit les joueurs, les chercheurs ou les designers, utilisent le terme « immersion », mais il n'est jamais clair s'ils utilisent ce concept pour décrire la même expérience (Brown et Cairns, 2004 ; Calleja, 2011 ; Douglas et Hargadon, 2000 ; Ermi et Mäyrä, 2005 ; Torner, 2019). On peut voir les compagnies utiliser le terme en tant qu'outil promotionnel pour mettre de l'avant sur leurs graphiques photoréalistes, leur histoire envoûtante, leur monde ouvert, etc. Même dans le milieu des chercheurs, il y a plusieurs malentendus lorsque l'on mentionne l'immersion ; la définition varie de personne en personne. Malgré tout, il y a eu consensus qu'il s'agit d'un élément important. Nous allons essayer de réduire la confusion autour du terme et répondre aux questions : que veut-il dire exactement, à quel type de phénomène se réfère-t-il ?

6.1.1 Le *flow*

Un concept généralement associé à l'immersion est celui du « flow » pensé par Csikszentmihalyi. : Au fil des ans, l'auteur a essayé de comprendre le moment où nous sommes pleinement absorbés par une tâche en ayant du plaisir et il a nommé cet état de concentration le « flow ». Selon lui, lorsque nous sommes dans cet état, nous pouvons perdre notre sens du temps ; il ne semble pas bouger. Ce n'est qu'à la fin de l'événement que nous voyons que le temps s'est écoulé. De plus, lors de la tâche, puisque nous sommes

complètement concentrés sur le travail, nous oublions les aspects désagréables de la vie. Ayant autant d'attention focalisée au même endroit, les gens sont si impliqués dans leur travail que l'activité devient spontanée, presque automatique (Csikszentmihalyi, 2008).

Cet état d'expérience optimale, comme le décrit le chercheur, est atteignable en se créant des défis qui ne sont ni trop difficiles, ni trop simples selon nos habiletés. En exécutant les tâches, un sentiment de joie immense et d'exaltation se fait vivre ; nous poussons volontairement notre esprit ou notre corps à la limite pour accomplir des choses difficiles (Csikszentmihalyi, 2008). Cela se produit lorsque les activités effectuées sont dirigées vers un but et sont limitées par des règles. Une certaine quantité d'attention est également requise pour atteindre l'état de *flow*. Enfin, il faut des compétences liées à la tâche en question, car si nous n'avons pas ces aptitudes, l'activité n'est plus un défi. Il a donc identifié huit éléments impératifs que l'on doit avoir pour atteindre cette expérience positive : (1) Affronter des tâches que l'on juge avoir une chance de terminer; (2) Être capable de se concentrer sur ce que l'on fait; (3) La tâche a des objectifs clairs; (4) La tâche apporte une rétroaction immédiate; (5) Avoir un sentiment de contrôle de nos actions; (6) Le sens de la durée du temps est altéré; (7) Agir avec une implication profonde, mais nonchalante, ce qui élimine les soucis de la vie quotidienne; (8) Le souci de soi disparaît, mais, paradoxalement, le sentiment de soi se renforce une fois l'expérience de flux terminée (Csikszentmihalyi, 2008). En ce qui a trait à ce dernier point, l'auteur mentionne qu'être heureux ne dépend pas d'événements extérieurs, mais de la façon dont nous les interprétons. En effet, les personnes qui apprennent à contrôler leur expérience intérieure pourront déterminer leur qualité de vie, se rapprocher de leur propre bonheur. Donc, le concept de *flow* identifié par Csikszentmihalyi se transmet bien par le jeu vidéo, comme le soulignent Ermi et Mäyrä (2005). En effet, pensons notamment que, dans un jeu vidéo, la difficulté des défis augmente au cours d'une partie au même rythme que le joueur développe ses compétences (Ermi et Mäyrä, 2005 ; Loveday et Burgess, 2017). De plus, dans cet état, la personne sera pleinement absorbée par ce qui est fait, et peut même perdre du temps, mais gagnera un fort sentiment de satisfaction face au défi (Ermi et Mäyrä, 2005 ; Loveday et Burgess, 2017).

Le lien entre la nostalgie et le *flow* s'observe dans la manière dont les souvenirs augmentent le sentiment de maîtrise sur le jeu, clarifient ses buts et intensifient la concentration grâce aux savoirs antérieurs et à la familiarité avec celui-ci (Loveday et Burgess, 2017, p.20). Loveday et Burgess démontrent ce lien dans leur étude portant sur Pokémon GO en 2017. Ils ont fait une analyse quantitative de 202 joueurs adultes à l'aide de deux sondages afin de comprendre la corrélation entre la nostalgie et le *flow*. Ils ont conclu que

les joueurs de *Pokémon GO* qui ont grandi en jouant à *Pokémon* peuvent atteindre plus facilement un état de *flow*, car ils possèdent une meilleure compréhension des objectifs du jeu et un plus grand sentiment de contrôle, ce qui favorise leur concentration. De plus, ayant déjà des connaissances sur l'univers Pokémon, ces joueurs ont pu mieux saisir les objectifs du jeu; quelles sont les créatures les plus fortes contre une autre, quel type de *Pokéball* utilisé pour un monstre plus haut niveau, etc. L'attachement émotionnel aux *Pokémon* renforce également l'expérience; les joueurs nostalgiques cherchent davantage à *les attraper les tous*. Avec cette étude, on peut déterminer que la nostalgie aide à rentrer dans l'état de *flow* en réduisant la charge cognitive lors des séances de jeu et en donnant une plus grande motivation aux joueurs en revivant un univers et/ou une époque. La nostalgie permet de renforcer le sentiment de compétence et de familiarité, ce qui facilite l'entrée dans le *flow*. De plus, le plaisir de reconnaissance peut aider à atteindre cet état. En effet, les joueurs peuvent se dire « je veux continuer parce que je veux découvrir d'autres éléments que je connais », les entraînant ainsi dans une séance de jeu plus longue que prévu. C'est ce qui s'est produit pour asimpleanachronism (18 février 2019, Reddit). Celui-ci mentionne qu'une fois qu'il est rentré dans « *Korok City* », il a reconnu plusieurs éléments des jeux précédents et il était bouche bée. À cause de ce moment, il ne veut plus arrêter de jouer : « I physically cannot put it down and I'm sure there's even more jaw-dropping moments like this ». PLZ_N_THKS (19 juillet 2019, Reddit) mentionne quelque chose de similaire ; « I love exploring this game and seeing how they recreated locations from the other games ».

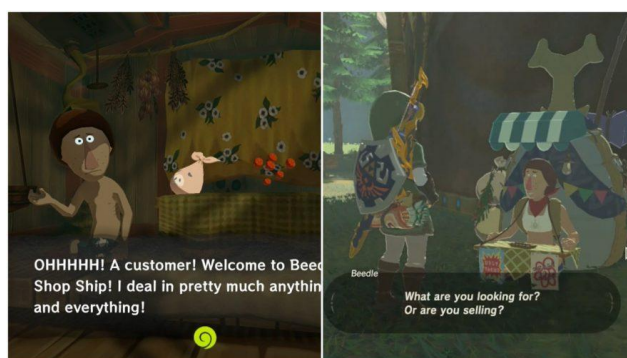
6.1.2 Les trois types d'immersion

Ermi et Mäyrä (2005), selon certains éléments déclencheurs, identifient trois types d'immersion. Selon leur étude sur des enfants, ces derniers mettaient de l'emphasis sur trois aspects de leur expérience afin d'exprimer leurs émotions envers le jeu. La première dimension, étant l'audiovisuel, se concentre sur la qualité graphique et sonore du jeu. Le type d'immersion qui en résulte est l'immersion sensorielle. Celle-ci se produit lorsque l'audiovisuel se rapproche du réalisme, que le médium semble transparent et que le joueur est isolé des stimuli provenant de l'extérieur du jeu (Therrien, 2014). Ensuite, ils déterminent, d'après cette même recherche, qu'il existe une immersion dite imaginative ou fictionnelle. Il s'agit d'un sentiment de transport causé par l'histoire et les personnages. C'est-à-dire que, si le monde et l'univers semblent plausibles, que les joueurs reconnaissent les conventions utilisées dans le jeu de façon que cela, entre autres, minimise les effets de surprise, il peut y avoir immersion fictionnelle. En ajout à cette théorie, Arsénault et Picard identifient à leur tour trois sous-catégories à ce type d'immersion. On y retrouve, tout d'abord, l'immersion narrative. Celle-ci est reliée étroitement au récit. Elle se démarque par le fait que le

joueur désire découvrir le reste de l'histoire d'un jeu. Ensuite, l'immersion identificatrice, comme le mentionne le nom, survient lorsqu'un joueur s'identifie à son personnage ou à un personnage non-joueur. Le dernier sous-type, l'immersion diégétique, se définit comme étant une impression d'être dans le monde du jeu grâce au sens du lieu qu'il offre au joueur. Donc, un univers déjà connu favorisera l'immersion, étant donné que le joueur pourra plus facilement se sentir à l'aise (Picard et Arsenault, 2008). Poursuivons avec le dernier type d'immersion d'Ermi et Mäyrä. Tout comme le concept de flow, celle-ci est atteinte lorsque les défis augmentent parallèlement aux compétences des joueurs. L'immersion basée sur le défi est alors favorisée par des mécaniques de jeu amusantes, de la rétroaction du système et d'un équilibre entre la difficulté des défis et du niveau d'habileté des gens (Ermi et Mäyrä, 2005 ; Therrien, 2014).

En se référant à cette typologie d'Ermi et Mäyrä (2005), la nostalgie exprimée et vécue dans les forums analysés touche à ses trois types d'immersion. Premièrement, la nostalgie affecte l'immersion fictionnelle, c'est-à-dire que la narration ou un personnage nous fait vivre une expérience émotionnelle intense. Picard et Arsenault (2008) mentionnent que, si l'on connaît déjà un environnement, on se sentira plus facilement transporter, donc les récits et univers familiers, comme *The Legend of Zelda* ou même Pokémon, peuvent réactiver des souvenirs et renforcer l'immersion. Un exemple qui illustre bien cela est *Breath of the Wild*, l'objet de notre étude. Lorsque les joueurs retrouvent un personnage d'un jeu précédent comme Beedle ou retrouvent un monument détruit, comme le *Lon Lon Ranch*, ils se sentent transportés dans le jeu, mais aussi dans leur jeunesse, au moment où ils ont vu ces éléments pour la première fois.

Figure 6.1 Beedle dans *The Wind Waker* et dans *Breath of the Wild* ²⁰



²⁰ Photo provenant de <https://zeldauniverse.net/features/10-ways-the-wind-waker-inspired-breath-of-the-wilds-design/>

Il est possible que la nostalgie affecte également l'immersion sensorielle d'un jeu, en particulier si son style graphique ou musical rappelle un jeu joué dans notre jeunesse. La musique dans *Zelda* est reprise de nombreuses façons dans la série, mais dans *Breath of the Wild* nous en retrouvons plusieurs et les joueurs ont été touchés par les réinterprétations. Que ce soit la chanson-thème qui est présente dès le premier jeu ou la mélodie de la ferme; elles transportent dans l'univers de la série et dans notre salon où nous avons passé notre enfance. Il en va de même pour l'immersion basée sur le défi, c'est-à-dire que rejouer à un jeu ayant des mécaniques semblables à d'autres jeux connus peut renforcer le sentiment de nostalgie.

6.1.3 Les niveaux d'implication

À leur tour, Browns et Cairns démontrent qu'il y a différents niveaux d'implication d'immersion. Le premier est l'engagement, qui est atteint lorsque les joueurs investissent du temps dans le jeu, mettent de l'effort dans l'apprentissage des contrôles et portent attention afin de se concentrer sur les objectifs. Pour y arriver, il faut que le genre du jeu soit intéressé le joueur et que les contrôles soient faciles à comprendre (Brown et Cairns, 2004). Par la suite, l'absorption fait référence au moment où le jeu utilise correctement ses composantes et, de ce fait, affecte directement les émotions du joueur. Cela englobe entre autres les visuels, la qualité des quêtes et la narration. Par exemple, certains joueurs vont éteindre les lumières et monter le volume afin de se sentir plus transportés dans le jeu. Il s'agit d'un haut niveau d'investissement émotionnel (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018 ; Brown et Cairns, 2004). Le dernier niveau est l'immersion totale. Celle-ci se définit comme étant un sentiment de présence dans le jeu. Deux éléments y sont attachés: l'atmosphère et l'empathie. Afin de créer une atmosphère prônant l'immersion totale, il faut que les caractéristiques du jeu soient liées aux actions du personnage et son lieu. Les graphismes, l'intrigue et les sons se combinent pour créer ce genre d'ambiance. Par exemple, si le joueur s'aventure dans une forêt, des bruits de branches qui craquent et des chants d'oiseaux peuvent se faire entendre. Tandis que l'empathie, un sentiment plus grand que l'attachement, se fait vivre envers certains personnages.

En s'appuyant sur ces niveaux, la nostalgie affecte chacun d'eux. Elle agit comme un déclencheur dans la phase d'engagement. Un jeu auquel on a déjà joué ou, simplement, que l'on connaît attire davantage l'attention. Nous connaissons souvent, dès le départ, certaines mécaniques, des personnages et l'histoire. En ce qui concerne *Breath of the Wild*, les joueurs étaient conscients que le héros, Link, devait sauver Zelda de Ganon (comme la majorité des jeux de la série), mais ils savaient aussi que cette aventure serait différente des précédentes. Dans le cas de l'absorption, la nostalgie nourrit un attachement émotionnel à l'univers, ce qui fait que le joueur veut rester jouer et terminer le jeu. Il sera poussé à surmonter une étape

difficile dans le jeu par son désir de revivre des souvenirs. Par exemple, un joueur sera prêt à endurer des sauvegardes rares dans un jeu qu'il a aimé étant enfant, dans le but de se sentir de nouveau transporté dans son enfance. Alors que pour l'immersion totale, la nostalgie sert de pont vers cet état. Concrètement, un thème musical ou un élément emblématique rappelant le passé, par exemple, vont renforcer le lien émotionnel avec le jeu, créant ainsi un sentiment d'immersion. La nostalgie fonctionne alors comme un déclencheur, un accélérateur et un amplificateur de l'expérience immersive. *Breath of the Wild* illustre parfaitement cette idée. L'engagement est déclenché dès qu'on voit le logo du jeu, que ce soit au début de notre première partie ou lorsque nous achetons la boîte, puisqu'il rappelle les autres logos des jeux bien-aimés. Quant à l'absorption, elle se manifeste par la redécouverte des éléments emblématiques, tels que la *Master Sword*, le *Great Deku Tree* et les *Koroks*. Les joueurs voudront alors connaître la suite de l'histoire afin de savoir si d'autres éléments familiers feront leur apparition. Enfin, pour l'immersion totale, de se retrouver dans *Lon Lon Ranch* ou dans le château d'Hyrule rappelle les expériences passées avec *Ocarina of Time*. La nostalgie ne se contente pas de raviver des souvenirs, nous vivons à nouveau ces moments passés, comme si nous étions transportés dans notre enfance.

6.1.4 Les types d'engagement qui amènent l'immersion

Compte tenu de ce qui précède, Gordon Calleja (2011) précise qu'il y a différents types d'engagement. Il identifie l'engagement kinesthésique, soit la maîtrise des contrôles ; l'engagement spatial, lié à la structure des lieux, l'exploration et la navigation dans ces espaces ; l'engagement partagé, soit l'interaction avec des personnages ou d'autres joueurs ; l'engagement narratif, qui réfère à l'histoire du jeu ou celle générée par le joueur ; l'engagement affectif, lié aux émotions durant et après le jeu et, pour finir, l'engagement ludique, soit les actions du joueur dans le jeu et les répercussions liés à ceux-ci (Calleja, 2011 ; Trépanier-Jobin et Couturier, 2018). En ayant divisé l'engagement de cette façon, nous pouvons bien comprendre quelles peuvent être les facettes d'un jeu qui aident les joueurs à se sentir immergé.

De même que la classification établit par Brown et Cairns en 2004, ainsi que celle proposée par Ermi et Mäyrä en 2005, et l'état de *flow* décrit par Csikszentmihalyi, la nostalgie influence tous les aspects des engagements définis par Calleja. L'engagement kinesthésique peut être facilité par la familiarité des contrôles d'un jeu joué par le passé. Par exemple, quelqu'un qui a joué à *Metroid* quand il était plus jeune sera probablement capable de maîtriser facilement les contrôles de *The Messenger*, car ils sont similaires. Il est aussi possible qu'une personne répète certaines actions dans un jeu qu'il a déjà fait dans sa jeunesse, ce qui peut susciter un sentiment de nostalgie. L'engagement spatial peut être intensifié lorsque le joueur

retrouve un monde déjà connu dans le passé. Pensons à *Lon Lon Ranch* de *Zelda*, précédemment mentionné à maintes reprises ou, même, à un monde complet comme Hyrule de cette même série. Retrouver un mode coopératif ou un jeu avec d'autres joueurs peut réactiver des souvenirs du passé; cela fait partie de l'engagement partagé. Il se peut que notre relation avec un personnage non jouable actionne également cet engagement, comme on a pu le voir avec Malon, malgré le fait qu'elle soit absente dans *Breath of the Wild*. L'engagement narratif se lie avec la nostalgie principalement par l'aspect sériel; poursuivre à vivre un récit permet de raviver des souvenirs. L'engagement affectif est nourri par la nostalgie; ayant déjà joué à un jeu, ayant de la nostalgie, cela intensifiera l'attachement émotionnel au jeu. Rejouer à *Ocarina of Time*, par exemple, peut raviver une joie associée à notre enfance. Enfin, la nostalgie renforce l'engagement ludique en ravivant le plaisir des mécaniques de jeu. Dans *Zelda*, nous comprenons comment vaincre un certain ennemi ou de savoir comment résoudre les casse-têtes; c'est-à-dire de connaître les conventions et les règles des jeux. Par exemple, si un joueur de *Zelda* voit une torche éteinte, il sait qu'il doit l'allumer. Cela lui permettra d'ouvrir une porte ou d'obtenir un coffre – c'est un élément qui se répète de jeu en jeu de cette série.

6.2 La nostalgie comme forme d'immersion

Jusqu'à maintenant, la nostalgie a été considérée comme un facteur qui aide à entrer ou retourner en immersion et dans le *flow*. Elle stimule, intensifie et prolonge l'expérience de jeu grâce à sa capacité à renforcer la sensation de familiarité, l'attachement affectif et la détermination chez les joueurs. Cependant, comme le suggère notre analyse de contenu, nous croyons que la nostalgie mérite d'être reconnue comme un type d'immersion spécifique.

Comme nous l'avons vu précédemment, l'immersion était généralement ressentie dans le jeu lui-même. Toutefois, il faut noter qu'il est également possible de s'immerger plus profondément dans ses propres souvenirs, en particulier ceux de l'enfance, grâce à une activité ludique. Le jeu devient alors un élément déclencheur, qui réactive la mémoire du joueur. Selon le modèle proposé par Ermi et Mäyrä en 2005, qui distingue trois formes d'immersion (sensorielle, axée sur le défi et fictionnelle), la nostalgie peut influencer chacune de ces catégories. Nous croyons qu'elle pourrait constituer une quatrième forme d'immersion, centrée sur les souvenirs du joueur plutôt que sur le jeu lui-même. Prenons l'exemple d'une personne qui a grandi avec *Ocarina of Time*. Des années plus tard, cette personne décide de se replonger dans le jeu. Ce ne sont pas les graphismes ou la musique qui l'immergent, mais les souvenirs associés au jeu; l'immersion est non seulement dans l'univers, mais aussi dans le passé de cette personne. La réécoute des thèmes

musicaux et la redécouverte des villages réactivent des émotions vécues lorsqu'elle était enfant. Le jeu fonctionne donc comme une source de nostalgie, permettant au joueur de se plonger dans ses propres souvenirs.

Finalement, nous avons décidé d'établir un lien entre l'immersion et la nostalgie dans le but d'approfondir et de prolonger l'étude de la nostalgie dans les jeux vidéo, et plus spécifiquement dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Même si l'immersion n'est pas abordée dans ce mémoire, elle ouvre des perspectives de recherches intéressantes pour de futurs travaux. Lors de ceux-ci, il serait pertinent de mener des entrevues semi-dirigées afin d'explorer plus en profondeur le sentiment d'immersion des joueurs. Ces discussions pourraient aussi nous aider à mieux comprendre le rôle de la nostalgie dans leur expérience. De plus, des tests cognitifs lors de session de jeu, notamment avec un électroencéphalogramme, pourraient contribuer à l'analyse de certains éléments, comme le *flow*. Avec ces deux méthodologies, nous pouvons grandement améliorer notre compréhension de la relation de l'immersion et de la nostalgie dans le contexte du jeu vidéo.

CONCLUSION ET PERSPECTIVES DE CE TRAVAIL

Ce mémoire avait pour but d'explorer la place de la nostalgie dans le jeu vidéo, en étudiant l'expérience et les expressions nostalgiques des joueurs exprimés dans les conversations sur *Reddit* en lien avec le jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. L'analyse a révélé trois constats principaux: l'importance du marketing nostalgique de *Nintendo*, la capacité de *Breath of the Wild* à faire revivre des souvenirs d'enfance, et enfin le plaisir à découvrir les éléments cachés du passé qui nourrit l'enthousiasme des joueurs. Ces résultats montrent que la nostalgie ne se limite pas à des souvenirs joyeux; elle intensifie l'expérience de jeu en renforçant la connexion entre le joueur et le jeu et entre joueurs dans les communautés en ligne.

Par ailleurs, l'analyse des interactions et des conversations sur *Reddit* nous a permis de découvrir que les expériences nostalgiques des joueurs ne sont pas vécues de manière isolée. Par exemple, *le Lon Lon Ranch* a attiré un grand nombre de personnes partageant des souvenirs marquants liés à cet endroit. Les échanges au sujet de cet endroit ont fait ressurgir les commentaires concernant les souvenirs d'autres joueurs, notamment en ce qui concerne leur enfance et leurs sentiments. Leurs récits sur certains des monuments, de la musique et, surtout, de *Lon Lon Ranch*, font directement écho à ma propre expérience et à ma jeunesse. Je me souviendrai toujours du moment où on obtient Epona, puisque mon père venait m'aider à terminer la mission (en réalité, je n'arrivais pas à jouer seule; il complétait le jeu et je ne faisais que me balader dans le « *Overworld* » avec Epona. *Ocarina of Time* me faisait peur quand j'étais petite.) Tout au long de la rédaction de ce mémoire, quand je parlais de mes recherches avec des membres de mon entourage, mais aussi avec des inconnus, plusieurs d'entre eux ont eu la même réaction : ils commençaient à me raconter leurs propres souvenirs liés à leur jeunesse, qu'ils avaient vécus en jouant à *Zelda* ou à tout autre jeu. Ces échanges, combinés aux résultats de cette recherche, montrent que l'expérience de jeu et, par le fait même, la nostalgie sont des phénomènes collectifs, qui créent un sentiment de communauté, fondée sur une mémoire partagée et un attachement à un média, dans ce cas-ci, *The Legend of Zelda*.

De plus, les résultats de l'analyse nous ont amenés à penser le lien entre nostalgie et immersion. En jouant à *Breath of the Wild*, les joueurs ne sont pas seulement (ré-)immergés dans un monde, mais aussi dans leurs souvenirs liés à la série. La nostalgie devient une forme d'immersion, où le joueur est transporté dans son propre passé et dans l'univers du jeu.

Néanmoins, cette recherche présente certaines limites, principalement liées au corpus restreint et à l'absence d'entrevues auprès des joueurs. En effet, nous nous sommes concentrés sur seulement un jeu : *Breath of the Wild*. Notre analyse est aussi interprétative des conversations sur *Reddit*; avoir des discussions avec des joueurs nous aurait permis de mieux comprendre leur expérience, comme nous avons pu le remarquer simplement en parlant du sujet de ce travail avec des proches et des inconnus. De futurs projets pourront directement interviewer les personnes participantes aux forums et leur poser la question ou analyser une autre franchise de jeux. Nous pourrions aussi analyser plus en profondeur.

Finalement, cette étude de *Breath of the Wild* démontre une fois de plus la puissance des jeux vidéo à évoquer des émotions et des sentiments profonds. La nostalgie associée au jeu nous permet de vivre dans un univers fictif, comme Hyrule, et dans nos propres souvenirs en même temps. *The Legend of Zelda* nous montre que chaque retour dans ce monde est aussi un retour vers soi-même, vers notre enfance.

ANNEXE A

GRILLE D'ANALYSE

Publication #1 : [Out of all of Kass' tunes, this one made me cry of nostalgia](#)



37 commentaires | 365 upvotes

Publiée le 8 février 2019

Vidéo mettant l'emphasis sur la musique jouée. Capture vidéo du jeu (sans montage)

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
1	Chills, every time	GigaHunter93	<i>Chills</i> et <i>the feels</i> sont des expressions qui reviennent beaucoup. Ni triste, ni content. 🎵 Musique	Général
2	It's crazy. This one song, made with low-quality 8bit tech something like 30 years ago, strikes such a chord. It doesn't matter what iteration it is or how improved it is, it's still the same 8bit tune to me and I always <i>feel</i> the tune in my soul.	meat_sword	Mentionne qu'il <i>feel</i> la musique dans âme. 🎵 Musique	Général
3	I will never not hear the OG Zelda theme and not get overwhelmed with joy.	FusRoBRUH	Joie 🎵 Musique	The Legend of Zelda
4	I just was taking with my wife about this yesterday. The first time I heard it, it was after HOURS AND HOURS of BotW without hearing a single instance of the theme music. Here I	Segachtek	Grande joie. A versé quelques	Général

	am, taking to weird bird man Kass again, just another part of my day, when all of a sudden Kass isn't playing his normal music. Shivers, a gigantic smile, and a tear or two marked one of my favorite moments in all of gaming. Similar moment in Super Mario Odyssey in New Donk City during the big celebration. Too much nostalgia.		larmes. Ce moment vidéoludique est devenu un de ses préférés. 🎵 Musique	
5	Just did this yesterday! <i>the feels</i>	TraneD13	<i>Feels</i> 🎵 Musique	Général
6	I had the stupidest grin on my face when I heard this.	Abhijith666222	Joie 🎵 Musique	Général
7	Aww man now it's got me crying again, I love it so much.	MedkitMD	La classic bitter sweet nostalgia. 🎵 Musique	Général
8	Nothing compares to hearing the main theme, no matter the iteration of the game, it still make me smile.	oursistheendgame	Joie 🎵 Musique	The Legend of Zelda

Publication #2 : [here you go, some nostalgia for your wednesday](#)



126 commentaires | 5,400 upvotes

Publiée le 13 novembre 2019

Image montrant Epona, les ruines de Lon Lon Ranch et Link dans son habit iconique vert. Capture du jeu (sans montage)

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
--	--------------	-------------	-------	------------------------

9	actually now that i think of it, it's more like the destruction of nostalgia	diorlane	 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
10	- Yeah, this kinda made me really sad	filthy_hobbitses27	Tristesse	Ocarina of Time
11	- still nostalgia! a big part of it is the desire for things to return to the way they once were	Animalbancho	Restaurative	
12	I didn't even play OoT and it made me sad. It's different from most other ruins, enough of it is still standing to know what was there with specific things left barely standing, such as the entrance. It was MADE to make you feel things, no doubt	[deleted]	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
13	Now I'm sad. R.i.p Lonlon ranch	fluffyrummzy	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
14	Don't do that. Don't make me cry...	Oquana	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
15	Of all the random run down places in this game, this is the one that makes me the most sad.	LegoDoodle4	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
16	This was such an amazing feature. When i first found it, I just stood there for a few mins just taking it in	Steveyd19	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time

Publication #3 : [\[OoT\]\[BotW\] Does anyone else feel a mixture of sadness and nostalgia when the come to Lon-Lon Ranch? \(BotW/OoT\)](#)



231 commentaires | 6.300 upvotes

Publiée le 31 août 2021

Photo montrant Lon Lon Ranch dans Breath of the Wild sur la Switch (à gauche) et dans Ocarina of Time sur la 3DS (à droite).

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
17	I ran my horse around the track, for old times sake.	Krazywolve	Old times sake Souvenir de faire la course contre un des fermiers 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
18	- Throw back to leaving that guy in the dust	azauggx202	📍 Lon Lon Ranch Souvenir de la course contre le fermier	Ocarina of Time
19	I get this feeling throughout so much of BotW tbh. Most of the ruins get me in the feels, and the destroyed castle.	mrcsths	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Général
20	Breath of the wild is one of my favourite post apocalyptic games because it nails the vibe. The whole world is just filled with silent tragedy. I don't think many people realize just how much was lost during the calamity	Ferret_Outlaw	Silent Tragedy Beaucoup de choses ont été perdues lors de la Calamity 📍 Lon Lon Ranch	Général
21	I spawned Epona in my game, I would pass by Lon Lon occasionally and do a few laps with Epona for old times sake.	RedFlaim	Faire des laps avec un cheval (Epona) Old times sake 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
22	yes i do. i marked it as a star om the map and everytime i ride past it on the mastercycle i stop and walk to honor the place. idk	blazin_f1re	Honor the place 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
23	Honestly I get more sadness on castletown, the temple of time and the king's cabin	AbbreviationsAsleep1	Tristesse 📍 CastleTown 📍 Temple of Time 📍 King's Cabin	Ocarina of Time Twilight Princess
24	I fee you about Castle town. My favorite game is twilight princess and I loved how active castle town was. It definitely gave a feel that there is life in Hyrule. To see it completely	thezebraisgreen	📍 CastleTown	Twilight Princess

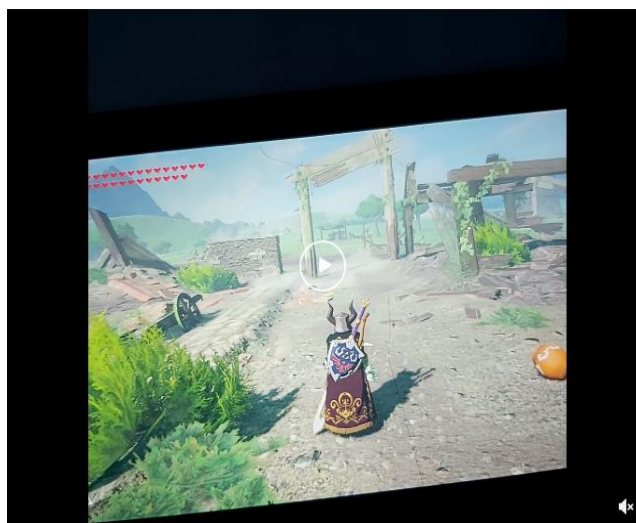
	obliterated in botw was like wow... it's all gone...			
25	One being my favorite place to visit because it has best Girl Malon.. The other makes me sad :/	Bariq-99	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
26	Doesnt also the music switch? Shit made me nearly cry	efficientcatthatsred	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch 🎵 Musique	Ocarina of Time
27	Aww so sad 😞	TabinaHime	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
28	I had very mixed feelings. I was excitedly telling my husband; see this is lon lon ranch! Really to a tee! All is in the same place, this tower, that building... (I think even broken pots) etc. My husband never really played OoT, so he was like; ok, if you say so. On the other hand I was hit with sadness as the ranch is now abandoned.	NoorValka	Excitation mais, en même temps, tristesse. 📍 LonLon Ranch	Ocarina of Time
29	The whole soundtrack feels super nostalgic to me, but ESPECIALLY Lon Lon ranch. I played OoT for the first time in 2020 and was feeling nostalgic about music I had literally never heard before, so I think there's something more to the soundtrack than it just being a fond memory from childhood for a lot of people. I can't even imagine how nostalgic it would be if I grew up with OoT.	PhoenixPaladin	📍 Lon Lon Ranch 🎵 Musique	Ocarina of Time
30	Finding Lon Lon Ranch hurt. I would have cried had I not been dealing with similar feelings the ENTIRE game up to that point, all the way from the moment I first started and saw the ruins of the Temple of Time. I was in awe over the "silent tragedy" of everything around me (borrowing that phrasing from a different	roboticforest	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch 📍 Temple of Time Premier jeu sur la N64 que la personne a joué -> Ocarina of Time	Ocarina of Time

	commenter). I got OoT for Christmas shortly after it was originally released. It was the first N64 game I ever played. The Lon Lon side quests were almost like a mini version of the main story, rescuing a lady in distress. The Lon Lon ruins were depicted in such accurate detail, it was eerie and saddening to walk around them.		Silent Tragedy	
31	I get this feeling a lot in botw. Honestly I almost cried when I first saw the ruins of the temple of time. For some reason the temple of time has always had my heart no matter what version it is. Maybe it's because I started my LoZ journey with OoT.	zooyiee	Tristesse 📌 Temple of Time A commencé avec Ocarina of Time	Ocarina of Time
32	Absolutely. Not just Lon-Lon Ranch, but everything referenced in BotW. It's sad to see some of the places you grew up with in ruins.	marcello_2008	Tristesse Endroits où on a grandi. - La personne était jeune lorsqu'elle a joué à Ocarina of Time 📌 Lon Lon Ranch	Général
33	I can't crawl into the storehouse and get milk anymore. :(	OneFinalEffort	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
34	I had a "...well, <i>shit mate</i> " moment in Goron City when I noticed Darmani and the Goron baby were carved in the same rock as Daruk. Darmani is the badassest badass, yo. His biggest regret was that his death made the baby sad.	javier_aeo	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
35	I was riding along and thought it looked like it might have been lon-lon Thanks for the confirmation	wongs7	A reconnu l'endroit, mais n'était pas certain. 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
36	Nostalgia most definitely	smiggl3s		
37	<i>starts crying</i>	Asrai7	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time

38	Oh I didn't know that was Lon Lon ranch. I'm sad now	Cat-Grab	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
39	Temple of Time did it for me.	habaneroChickenWing	Tristesse 📌 Temple of Time	Ocarina of Time
40	I think sadness and nostalgia are the same emotion for me.	26514		
41	Yes. Favorite video game memory when I was a kid. Revisited as an adult.	witxgrit	Enfance 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
42	OOT was the first game I chilled out in. 90s kid, grew up on Genesis, Sonic 2 and the Disney games, and got an N64 and OOT. I used to spend weeks at Lon Lon ranch just chillin, messing with chickens and running around the track.	mxby7e	Enfance 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
43	YES!! When I first found the ranch I even found the spot where the pots are laid by the stable doors and walked through the ranch as if I'd just entered the front gate and was heading to the storage room in the back. The detail they put into that place was amazing. I did get interrupted by Guardians a couple times though...	roboticforest	📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
44	That moment was one of the most memorable from my first BOTW playthrough... such a gut punch to see it nearly perfectly replicated from OoT and made me tear up a little	BankutiCutie	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
45	Why does looking at screenshots or logos of games make the theme play in my head This happened for both this post and another two posts regarding Oblivion How do I wake up from this nightmare Please make it stop	VergeOfSilence		
46	- It happens to me too, we'll suffer together	kyonkykyon		

47	BoTW just makes me feel nostalgic. The entire game is a master class. And being a emotion sponge doesn't help with "relationship" with fictional characters. (Mipha story just crush my heart)	v1ct0rL	📍 Lon Lon Ranch	Général
48	When I discovered it I freaked out but was a bit sad since oot was the Zelda game that really got me into the series because	MinimumMusician6992	OoT -> Le jeu qui lui a fait connaître la série 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
49	Honestly what i loved about Breath of the Wild. We've all come to see Hyrule thrive for awhile. And it see it in ruin. It really tugs your heartstrings	Jefflez		Général
50	Yes. And I never even played oot. Hyrule Castle Town feels the same way for me; I can almost feel the bustling of the crowds who used to live there, and it's haunting	scarredbutsmiling	📍 CastleTown N'a jamais joué à Ocarina of Time, mais ressent tout de même de la nostalgie par rapport au ranch.	Ocarina of Time Twilight Princess

Publication #4 : [Nostalgia of Ocarina of time in BOTW](#) 🥰👍



16 commentaires | 336 upvotes

Publiée le 9 juillet 2021

Vidéo montrant les différences de Lon Lon Ranch entre Breath of the Wild et Ocarina of Time.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
51	I have to say finding the ranch in BOTW was one of the most somber experiences for me.	Dje3520072009	 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
52	Same! Seeing lon lon ranch in this state without the good music is just sad	Skulz0_	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
53	"...Nostalgia... ..unchanged... ..boo hoo..." -Ghost from Link's Awakening	GyaradosDance		
54	Sound on for the real Nostalgia 	Skulz0_	 Musique	
55	THEY HAVE LON LON RANCH IN BOTW???? this game	AmPerplexed	 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
56	This made me a bit sad inside	moebiusmentality	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
57	This made me so sad my first time seeing jt	[deleted]	Tristesse  Lon Lon Ranch	Ocarina of Time

Publication #5 : [Hospitalisation](#)

3 commentaires | 128 upvotes

Publiée le 10 mai 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 58, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
--	--------------	-------------	-------	------------------------

58	Recently I was hospitalized for three and a half months. I had my 21st birthday in a hospital bed. One day my stepdad drove to see me, and him and my sister got me a Nintendo switch, plus smash, BotW, and Pokémon. I cried immediately and put in BotW. I played it every single day after that Point being I will forever love this game. I never got to play Zelda growing up but I love sandbox games and RPGs and it was just perfect for me. Nostalgia for something I didn't realize I loved. Also, if you're on a bunch of painkillers in the hospital, don't let anyone let you order amiibos. You will for real bankrupt yourself 😊	RickKroll		
----	--	-----------	--	--

Publication #6 : [Dragon Roost Theme](#)

2 commentaires | 6 upvotes

Publiée le 5 mars 2017

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 59, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
59	Finally made it to Rito village. It's already a beautiful place, but then I heard it. The villages theme music..a rendition of dragon roost island. Oh the memories of just sitting on that island in WW and basking in that music! The chills and nostalgia came flooding back, as if this game hasn't given me so much already, it decides to one up itself and surprise me yet again. God, this game is just sweet nectar to my soul.	Chawakawaka	🎵 Musique Joie – « Sweet Nectar to my soul »	Wind Waker
60	This was personally one of my favorite moments in the game. The theme for Dragon Roost is one of my favorite songs in the series, and when I realized the music for Rito Village was a new take on it, I was ecstatic.	Lukar115	🎵 Musique Joie	Wind Waker
61	Holy triforme that's amazing, just like this game in general	TsunamiMage999	🎵 Musique	Wind Waker

Publication #7: [Seriously though, 10/10 for this game on the nostalgia factor...](#)

4 commentaires | 9 upvotes

Publiée le 18 février 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 62, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X)
--	--------------	-------------	-------	--------

				RÉFÉRENCÉ(S)
62	I just stumbled through the Lost Woods on my first, blind playthrough. Once I reached the "Korok City" (so to speak), my jaw was constantly on the floor. • We got a Great Deku Tree. • We got lights that look like Magic Bean Sprouts. • We got a Master Sword. But most importantly, • WE GOT A HETSU!!! This game is amazing. I physically cannot put it down and I'm sure there's even more jaw-dropping moments like this.	asimpleanachronism		Ocarina of Time
63	My favorite are the memories. It really helped me build the story. Getting to see those was amazing.	Puppy69us		Breath of the Wild
64	Don't forget the music. I shed a tear or two when it played familiar tunes.	AndyIbanez	🎵 Musique	Général
65	And pedestal for master sword is like a Link to the Past	thiagoroshi		A Link to the Past

Publication #8 : [Went to the Korok forest for the first today and was hit by nostalgia..](#)

3 commentaires | 9 upvotes

Publiée le 19 juillet 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 66, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
66	Damn the deku tree just looks the same! The background music is just awesome. The fairies have been replaced with the koroks but thats not much problem because they are kinda cute. Instead of pipes the lost woods are now real woods. I dunno if this belong here but i just wanna share this feeling which reminded me so much of the ocarina of time even though they are from different universe	dhruvbzw	🎵 Musique	Ocarina of Time
67	I love exploring this game and seeing how they recreated locations from the other games. Like all the loftwing carvings from Skyward Sword on Lanayru Promenade and in the Forgotten Temple.	PLZ_N_THKS		Ocarina of Time Skyward Sword Général

	Or that Mekar Island looks like to location of one of the temples from the original LoZ.			
68	Or the dragon roost island theme playing in the Rito village	rustyspoon07	🎵 Musique	Wind Waker

Publication #9: [Is the Kass outside the stable next to Rito Village playing the Lon Lon Ranch song?](#)

3 commentaires | 12 upvotes

Publiée le 1 juin 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 69, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
69	I walked up to the stable and got a huge wave of nostalgia at the music and I looked up the song, and what do you know! It sounds a lot like Lon Lon Ranch.	TanteiKun1412	🎵 Musique 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time

Publication #10: [Just got to Foothill Stables for the first time and the nostalgia is real](#)

1 commentaire | 6 upvotes

Publiée le 20 janvier 2020

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 70, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
70	Kass playing Epona's Song hit me right in the feels, this game gets better and better the more I play can't even believe it.	Ratherbesnowboarding	🎵 Musique	Ocarina of Time
71	I love going to the stables just to hear Epona's Song	Th3BlueRose	🎵 Musique	Ocarina of Time

Publication #11 : [Oh the nostalgia \(from the music\)](#)



3 commentaires | 4 upvotes

Publiée le 4 janvier 2019

Capture photo d'un personnage du jeu (sans montage)

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
72	Literally brought a tear to my eye the first time I came across it	oscarfletcher	🎵 Musique	Ocarina of Time

Publication #12 : [N64 nostalgia](#)

9 commentaires | 66 upvotes

Publiée le 28 octobre 2021

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 73, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
73	I'm in my mid thirties and refused to purchase a switch or breathe of the wild because I was convinced it wouldn't do justice to the Zelda i grew up with. My wife wanted to play Animal Crossing so I broke down and got the game and system for her. Fast forward 2 weeks later and purchased breathe of the wild reluctantly. I bitched as soon as I started the game about how Link wasn't suppose to look like this or how I hated the gameplay. I must admit, I was completely wrong... I battled my way to Zoras Domain. The place I used to sit in on N64 just to listen to the music while I read my Nintendo gaming magazine and drank my coke. Surely this place wouldn't be as good I told myself. Yet again I was wrong. I sat there, happier than a pig in shit, listening to the music doing my grad school homework. Thanks for hitting me in the feels Nintendo. I didn't know I needed that. Super long message but	JustaBroDad	N'était pas content avec le changement avant d'y jouer. Retour à son enfance lorsqu'il reconnaît un environnement. Immersion.	Ocarina of Time

	I didn't think anyone else would understand that feeling but y'all. Thanks for reading and I wish you all luck on your journey through life and Hyrule.			
	- This is the reason why I've always had mixed feeling about nostalgia in general. It can be good but it can also be bad, distorting our perception of old things and sometimes preventing us from enjoying new things	sameljota	Point général sur la nostalgie	

Publication #13 : [Nostalgic Feeling](#)

1 commentaire | 30 upvotes

Publiée le 28 décembre 2018

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 74, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
74	Hello I do feel this isn't a worth topic of a post here, but I just wanted to share a little bit. Does anyone else feel a little, nostalgic when looking at the game? As in, I've clocked in 175+ hours and beat the game including DLC. (not trial of the sword though) I recently wanted to just have a fresh start and started a new game on a seperate account. Looking at the game with all the towers still that orange color, and in the distance from the Great Plateau, makes me really appreciate the game. Like a sense of wow, I've already explored that, I remember exploring that. I remember the new feeling. I do have this feeling often, but it is stronger here when I can actually connect something in my life to it. It's a beautiful feeling, I'm not even sure its nostalgia, yet	PlottingOpression	Nostalgie envers le jeu lui-même.	Breath of the Wild

similar. I recommend just starting a new game after clocking in a significant amount and just take a moment, to look. Oh look, theres Akkala tower! Twin peaks looks so... beautiful. As well as death mountain looking majestic as ever. This game is just so, beautiful.			
--	--	--	--

Publication #14 : [Nostalgia, aka why I like BotW](#)

6 commentaires | 29 upvotes

Publiée le 19 août 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 75, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
75	I'm old-ish. Not super old, but old enough to be around for the original NES and be excited when SNES came out. I have two brothers that are way older than me. Some of my favorite memories come from playing video games with them on weekends. My go-to's were always the Ultima franchise, Mario (clearly), Time Lord, Castlevania, and Zelda. They would help me play. When I was too young to read/write, I'd have them take notes for me and read them back to me as I played. Or I'd make my own little maps with my own little symbols. As the years progressed, and the system got older and stopped working correctly, and my brother's moved away, video games kinda fell to the wayside for me. Then...then N64 came out. I heard about OoT. I was like, hey! Zelda! That game series I used to play! I saved up all my birthday money and bought the system and OoT. I've been hooked since. I don't know how many countless hours I spent drawing fanart. I don't know how many message boards I read, filled with speculative information about the series as a whole. I don't know how many [I'm sure terrible] fanfics I wrote. Some hopes I had for the series came to fruition in SS, TP, and ALBW. My partner at the time even got me the Zelda limited edition WiiU.	NonBelieverBeliever	Engagement. Retour à l'enfance ; se remémore les moments elle a joué avec ses frères.	The Legend of Zelda Ocarina of Time

	Then I heard about BotW. I was cautiously excited. It sounded like no other Zelda game, and I had mixed feelings. I was afraid it was going to turn into TP where they kept pushing the date back and back to where I almost didn't want to buy the game because I was so frustrated. As more info came out, I worried they were ruining my favorite game franchise. Then it came out and all my worries were put to rest. It was literally the Zelda game I had been hoping for since OoT. It felt like I was little again, playing with my brothers. The excitement of discovering something new. The excitement of story development (how they employed the memories in this game was phenomenal). While I still prefer dungeons, the temples are fun. The mood of the game, dark and yet hopeful, is beautiful. I still haven't beat the game. I only beat two of the Divine Beasts. I have a house and a horse, and I've upgraded my armor a few times. I only have two stamina wheels and 17 hearts. I have the Master Sword. I've explored the castle and found Zelda's room and her science room (🔬). I've never beaten a Lynel (I'll get there, I know I will). I have four star fragments and two dragon scales. But I think it says a lot about a game when someone has had it this long, hasn't beaten it, but is perfectly content with that. Seriously. Under normal circumstances, I would have shelved this game months ago. But the attention to detail; the totally emersion of the world itself; the ability to do tasks how you want to (I can't count how many times my husband, who's beat the game, has watched me in a temple and was like, I NEVER THOUGHT OF THAT!). Yes, this game is not perfect. But it's the answer to what my kid-self wanted from the franchise, and I couldn't be happier. Bring it, Ganon.			
76	I can relate to everything you said there, I'm in my early 40s and fully appreciate all the efforts Nintendo went to to produce this masterpiece of a game.	shiny1257	Âge	
77	yup. This game is basically a reimagining of the very first LoZ, which was really more open world than people give it credit for. This was a masterpiece that simply went back to the basics.	DangerManDaniel	Explique que le jeu est inspiré par le tout premier Zelda.	The Legend of Zelda
78	LoZ was very open world, esp for games at the time. I literally can't think of a game back then that started right in the thick of things and you had to figure it out. Literally. In	NonBelieverBeliever	Retour à l'enfance ; se remémore les	

	fact, when I played it I was super little, and I remember getting so frustrated because I'd try to get to, say, the desert, and I could never find my way back. 😊 I don't know if I ever would have given it a chance had my brothers not helped me and told me to go in the cave first to get the sword...		moments où ses frères ont dû aider dans le jeu.	
--	---	--	---	--

Publication #15 : [This is my favorite game of all time.](#)

2 commentaires | 28 upvotes

Publiée le 24 mai 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 79, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
79	I have never been into a zelda game before but I think this is my favorite game of all time. I just finished it, everything about it is perfect. The music is beautiful and the ending and story is great and I can't think of anything I would change about it. It started as a pretty fun open-world game for me but as I played more it became so much more than that. I legit have nostalgia for certain places in this game and I just started playing a few months ago. Hyrule Castle especially was such an amazing area for me since it was a reminder of how much of an effect ganon's really had on everything, and when I found zelda's diary and her theme was playing and I found the silent princess in her study it just got to me. This game is just fucking amazing.	[deleted]	Nostalgie pour le jeu lui-même.	Breath of the Wild

Publication #16 : [I already have nostalgia for this game, I think it may be the greatest experience I've ever had playing a video game.](#)

4 commentaires | 29 upvotes

Publiée le 26 décembre 2020

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 80, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
80	Even though it was only three years ago this game released, I miss it. I still	u/Peemongler		Breath of the

	have the means to play it, but that feeling of just utter bewilderment from playing the game for the first time will never come back. Listening to sheikah tower I wish I could just relive playing through the great plateau for the first time. It was truly an incredible experience that I really think no game will be able to match.			Wild
81	Oh you wanna feel nostalgic about BotW? https://youtu.be/xCKRI_3q13Q It's just what happens when you reach a peak. When a work of art is a magnum opus, you just know your life will be less exciting as soon as the novelty wears off. Serotonin highs do tend to leave an empty-feeling trail afterwards. I like to think that the wave of sadness for not being able to experience the game for the first time ever again might be mitigated by the sequel.			Breath of the Wild

Publication #17 : [The music and sounds in BOTW](#)

1 commentaire | 27 upvotes

Publiée le 10 novembre 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 82, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
82	I'm playing the game again in Master Mode which is proving to be much of a challenge than I had expected. It's only been a year or so since I started playing and the odd bit of ambient music, the little piano flourishes or even just the sounds of the birds, the noise when opening a chest etc. fill me with a strange sense of nostalgia that's akin to how I feel when I think about Ocarina. Despite being very different to other games in the series, Breath of the Wild truly is a wonderful game and I can't wait for the second one to come out.	vulpixpix	Voit BotW comme Oot en terme d'expérience et de nostalgie	Ocarina of Time Breath of the Wild
83	Thank you for your very well thought out comment! I partially agree that BOTW may be the best game yet but Ocarina will always be my favourite for the sheer nostalgia value and the impact it had.	vulpixpix		Ocarina of Time

Publication #18 : [Unparalleled Nostalgia](#)

6 commentaires | 21 upvotes

Publiée le 16 octobre 2021

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 84, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
84	I remember being a kid playing Ocarina of Time. I'll never forget the hit of sheer wonder and excitement walking out onto Hyrule field for the first time after completing the Deku Tree dungeon. I haven't had that same feeling until I played the opening sequence of BoTW. Even still, replaying both gives me this peaceful feeling where everything just feels right.	Mouth-Pastry	Enfance	Ocarina of Time

Publication #19 : [What a game!](#)

0 commentaire | 16 upvotes

Publiée le 28 août 2020

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 85, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
85	I have been diving in and exploring the map/shrines/towers etc. I was getting a little burnt out from it and decided to take on my first lynel and the Vah Ruta beast as my first and WOW! Mipha's little monologue and cutscene gave me goosebumps and got me a little teary-eyed when she said "save the princess". Brought back tons of nostalgia since the last time I played a Zelda game on the Wii (TP). I wish I would have played this game sooner.	scott32089		Twilight Princess

Publication #20 : [I know I'm late to the party...](#)

6 commentaires | 15 upvotes

Publiée le 9 septembre 2017

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 86, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
86	...but after 6 months and ~125 hours played (including the DLC) I've finally finished Breath of the Wild. And what a journey it was! I haven't had so much fun exploring a world since Ocarina of Time back in the day. When OoT was released I was maybe 10 or 11 years old. I can still remember watching a friend play from Mt. Doom to Jabu over a whole afternoon. I was so fascinated - so much stuff to discover, so many things to do. I missed that in games. So when BotW was released I decided to play it like I did OoT back in the day: We didn't have the internet to look things up, so I played like my ten-year-old me. I had to figure stuff out for myself, and all I was allowed to do was talk to other people playing the game, sharing discoveries and stories. I can't tell you how much this improved the experience for me. Every hill had something to hide, every mountain was a mystery. So was the Master Sword. People told me that it wasn't a mandatory quest, so I wasn't sure if I'd ever find it. (Well, turned out, you couldn't really miss it. But still I didn't know when I would stumble across it). I have to admit, by not reading things up on the internet, I missed a few mechanics for a very long time. I still remember - around 60 hours in - when I discovered by pure accident that there is a quick option to switch arrow types. Previously I had always been frustrated by having to go to the menu in order to switch arrows. Also I only found out about the ability to reflect Guardian lasers two hours before I finished the game. And there I was, all the time questioning the usefulness of so many shield slots when they rarely break anyway. So how did I manage to ramp up so many hours in a single playthrough? Well, I just had to see every corner of the map. This took a lot of time, and despite trying to be thorough, I "only" managed to find ~490	Sharean	Retour à l'enface Âge	Ocarina of Time

	Koroks during my playthrough without the Korok mask. The greatest achievement this game has provided me with, however, is the sense of wonder and curiosity it evokes. Sometimes I strolled around for 2 hours, just exploring a mountain range and still didn't feel like I wasted time afterwards. There are so many individual stories to tell and share, it's actually impressive. This whole adventure from being terrified of Guardians and Red-Maned Lynels, to slaying the first silver-maned Lynel, and finally conquering the castle has simply been a unique and breathtaking experience. I truly felt like a younger version of myself again. And yes, out of nostalgia I had to defeat Ganon in the classic gear even though I could only upgrade it once (I'm not a fan of grinding for loot). TL;DR: Thank you for this amazing game, Nintendo. And now I have to catch up on 6 months worth of reddit threads. Where do I start? Is there a collection of memes or awesome stuff people did with the runes? I heard about flying machines and other things.			
--	---	--	--	--

Publication #21 : [The moment when I realized when this game might take the spot for my all time favorite game.](#)

9 commentaires | 14 upvotes

Publiée le 10 février 2020

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 87, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
87	I'm about 25 hours in. Just bought a switch. Feel like I haven't even scratched the surface of this gift of a video game. Doing my favorite thing, gliding off cliffs and hovering above foxes and dropping bombs on them. In the distance is some huge stone tower with what looks like a giant mechanical bird of some sort floating around. Wondering if I have to fight it or not. I don't think so. While I'm	[deleted]	🎵 Musique	The Legend of Zelda

checking this beast out with my telescope I hear a familiar sound. Do do do. Do do do. Do do do do do. (I'm sure you understand that) My boy Kass hit me right in the nostalgia feels with that sweet sweet accordion. I'm in absolute aww with this game.			
--	--	--	--

Publication #22 : [Breath of the Wild in 2020 essay/review](#)

1 commentaire | 9 upvotes

Publiée le 27 décembre 2020

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 88, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
88	WARNING: SPOILERS/THIS IS GONNA BE A LONG ONE. tldr; the more I play, the more I love it. I've played a lot of video games, and have obsessed over a few of them. I grew up with the Nintendo 64 with all of the classics. Goldeneye, Zelda games but mainly Ocarina and Majora's Mask, most Mario games, etc. I also had a Sega Dreamcast and Genesis growing up, so I had a good mix of systems and experiences. I really love Fallout, Mass Effect, Skyrim, and games of those nature. I love simulation/world building type games, like Civilization and Cities: Skylines, and I also love more arcade games such as NFL/NBA Street, or Rocket League. Also, first person shooters and the battle royale genre, especially when combined together, holds a special place in my heart. The battle royale part due to me reading The Most Dangerous Game and the Hunger Games series when I was younger.	cunningmac	Âge Retour à l'enfance	Ocarina of Time

	Anyways, with all of that being said, I consider myself a legitimate video game player with experience, common sense, and a little bit of know-how when it comes to what constitutes a good video game. I can't say the word "gamer" without a little cringe inside, so I say video game player. It took me until a few months in the pandemic for me to get my hands on a switch. Super Smash Bros. is one of the main reasons I got one. I have a twin brother and it has been a competition between us since the first one to see who's better. I had bought some other games people say that you absolutely MUST buy, with BOTW and Super Mario Odyssey usually topping whichever list I was reading at the time. I've been waiting for Cyberpunk 2077 to come out, and it has come out since writing this (Bugs aside, I'm enjoying it), so I thought I'd crack out a few of these switch games. It took me awhile to get to them, but eventually the Time had come. I had beaten Odyssey first, and then I was on my way to Breath of the Wild. I had watched my twin brother play Ocarina of Time for times than I can count, and I also watched him play Majora's Mask a few times. To be honest, I think I've watched him beat OOT more times than I have actually beat any Zelda game, so I'm not exactly a Zelda. I was ready for my own Zelda adventure. I was ready for my own game to call my Zelda game, and I'm glad this one was it. I refused to look up anything about the game, besides some trailers and combat clips, and I avoided all spoilers for the game. I did eventually look up 4 things about the game, but I will write about those later on. I didn't want to know what any of the bosses, the Champions, or Divine Beasts looked like, none of that, and I think I did a pretty good job. So, with all of that being said, I can say comfortably that I went into the game relatively blind. I had played about an hour of it when I had first bought the game, but I was just kind of meandering around and realized that my body wasn't ready for it yet. Remember, this was months ago, and I don't remember much			
--	--	--	--	--

	of that hour or so. The controls were overwhelming and confusing at first, but once I got them, I got them. I kept throwing my weapons at enemies and breaking them. It was pretty frustrating at times, but I had to learn somehow. Combat is fantastic and fluid. I had so much fun fighting enemies and figuring out different ways to approach most encounters. My personal method, sneaking up on an encampment use bomb arrows to blow up the bokoblins near the explosive barrels, and go crazy in the confusion was fun and felt rewarding every time. The rune system is awesome as well, especially how you can incorporate all of them into your combat. I really enjoy the unlimited bombs the game gives you. Square bombs were an excellent game design choice. The shrines are pretty fun, and I didn't really know what to expect with them at first. I thought that they were gonna be just simple little puzzles throughout the game, but I was surprised by the variety of puzzle types and the differences in difficulty that the shrines had. My personal favorite ones were probably the tests of strength, or the golf one. Having to adjust the angle and power of the shot was challenging, but I figured it out eventually. I do like how they incorporated the spirit orbs at the end on shrines and how they can boost your health or stamina. Great job, it gives the player a reason to go out and explore to find more. The Divine Beast dungeon, and the designs of the beasts themselves were pretty cool. The camel one was the most challenging for me, and I solved one part of it with dumb luck, but other than that I enjoyed them. I vowed not to look up anything about the game on the internet, but I will admit that I looked up 4 things. One was a certain torch in a divine beast that had to be shot through a hole in a door with a blue flame arrow. I did not know you could equip regular arrows and walk into a torch to now have fire arrows. That is awesome and felt a little foolish. I also			
--	---	--	--	--

	looked up help on Thunderblight Ganon. The third was for a shrine, but I realized while watching the video, that I had equipped a bow that shot 3 arrows at a time, and the switch I was shooting at was getting hit by 2 of them, thus opening and then subsequently closing the gate I needed to pass. Yet again, foolish. The fourth was where the Hylian Shield was. That basement really reminded me of Dark Souls, especially how I missed the Hylian Shield/mini boss room by one turn down a hallway on my original run-through of it. The environment, villages, characters, the whole world, was beautifully done. I was in awe at the very start when you leave the Shrine of Resurrection when the title screen came up and panned across Hyrule's landscape. Even if it was the second time I have seen it, It was still breathtaking, and I knew right then that there was a grand adventure ahead of me. Everything seemed carefully placed, all the rocks, trees, mountains, landscape, everything. They did a fantastic job at creating a world for us to enjoy their fantastic game in. The game did a great job making exploration feel easy and natural to me, because the world is so beautiful, I wanted to go everywhere and see everything. I like the choice to use the Grand Theft Auto-like mechanic of stealing cars and you keeping them, but with horses. I found it weird at first, but later on I found myself hunting for the perfect horse. I found 2 of them. I named them Django and Djesse. I was hoping there was an Epona-like horse, like a unique horse. Turns out that there was, and I was kicking myself when I found the Royal White Horse about 75% through my game. Oh well, should've done that side quest sooner! Now I know, and knowing is half the battle. I think I've heard that from somewhere before... I really liked the crafting/cooking food			
--	--	--	--	--

	aspect. I work in a restaraunt so I found it enjoyable putting together different things to see what kinds of meals with boosts or elixirs I can put together. I didn't really find any benefit for most elixirs I had, except the fire-proof and the freeze-proof ones. Those came in handy once or twice. I didn't do too much upgrading, wasn't really aure what armor I wanted to stick until later on, and at that point I didn't feel like going and catching those elusive geckos, so aimed with knowledge I have now, I'll do a better job. There were a lot of side quests in the game, and I felt like I still had a lot to do before I finished, but I then I thought that I had done enough to get myself preparep for the Ganon fight. I freed the Divine Beasts and their champions, explored everywhere, talked to everybody I saw, yet I still know there is a bunch more that I missed out on. The quests leading up to the Divine Beasts could have been a little more fleshed out, or have more than 1, but I still enjoyed them. Next playthrough, I plan to be as many shrines and quests as I possibly can. However, I am not going to find all of the korok seeds. No way. That just seems to much, and almost seems like a joke to completionists, like "Oh yeah? Well complete THIS!" The extra inventory space when you collected them was cool, though, and the fibonacci sequence being used for the total seeds you needed to upgrade was a nice touch. 1, 1, 3, 5, 8, 13, etc... I enjoyed the dialouge overall. Some parts made me laugh, one part made me cry. Honestly, two parts almost made me cry. Some characters stuck with me throughout my game, like Mikango the painter helping you find memories, always saving my precious ores for Beedle, and the Four Champions I really liked. Nintendo always does a good job with creating characters and establishing friendships in the game. I did like the speech options you were given. Sure, maybe one speech option didn't differ from the other gameplay or story wise, but it's always cool to have some sort of a voice in			
--	--	--	--	--

	this game you are playing. I lied, I looked up 5 things in the game. The labyrinths, I kept missing the ladders towards the ends of the mazes. Super foolish of me, I know. There are a few things that I didn't enjoy as much. For one thing, and probably the one that stuck out the most, was the lack of boss diversity. One of my favorite things about the older Zelda games is the music. Granted, the music I did hear I did like, but it was more background noise to me than anything. I loved the old system of learning different songs with an instrument, and having those songs do things around the world. I know the fast travel aspect isn't needed with song, but wouldn't it have been cool to neutralize the Divine Beast and then have to play a song to get into that said beast? I know next playthrough that I will be paying a little more attention to the music and the sounds, but nothing really stuck out to me on the first go-around. I am a musician, so it's slightly disheartening, because either A, I had higher hopes for the music, or B, I completely missed out on something special. Only one way to find out, play it again. On the other side, I did enjoy the silence at points. It was very serene at times, and I think that's one of the reasons for it. I was also disappointed with the big-boss/mini-boss variety. I had a tougher time with the mini-bosses, but they aren't so much the issue as the big-bosses are. Before I write my issues with them, I wanna say that I do like how there are multiple ways you can defeat the big-bosses, as opposed to the older games, which from what I remember was pretty linear. You do this specific item in a certain way, expose the weak point, hit them. Use this like that, expose, hit, repeat. That is how video games basically work, especially with video games of this nature, and especially with the limitations you had with the older consoles, so all is not completely lost on me on this aspect. You can kindof say the same with BOTW's big-bosses,			
--	--	--	--	--

	but you have different ways you can go about exposing those weak points. You can use different items or different powers and runes to go about being them, and it since my buddy was also playing it for the first time, it was fun comparing the different ways we went about the game, getting over obstacles, beating enemies, and which roads we decided to go down first. The thing about the big-bosses I wasn't too fond of is that they all looked pretty alike. Now lore-wise, I understand it with them being blights of ganon, like quadruplets of chaos, so I can't complain too much, but I think it would've been nice to have a little more uniqueness in them; Have them stick out a little more differently from one another. I remember the woodfall temple boss in Majora's Mask, Odowla, that creepy jungle warrior, was stuck in my head for weeks after I first saw it. Same with Bongo-Bongo from OOT. I guess I'm a fan of creepiness and darker themes, and I don't think BOTW's world was set up like that, but I could've missed something in my playthrough that would've changed my mind. (Is there a well underneath Kakariko village in this game?) Now don't get me wrong, the boss fights were fun, and Thunderblight proves to be quite a challenge, but in my opinion, they all kindof blended in together to me. Also, Calamity Ganon was a little too easy for me. Matter of fact, besides Thunderblight, all of the big-bosses were all too easy for me. I think I beat him on my 2nd try. I had a fairy when I died originally, so technically I beat him on my 1st try. Granted, I don't think Ganon is supposed to be hard, especially if you have all 4 Divine Beasts freed and blasting at him, so I get that. Nothing wrong with that, though. I know when I stopped playing Dark Souls for the first time it was because it was hard, but eventually I got good and beat them. I understand Nintendo doing this because kids play these games, probably more playing Zelda than there are kids playing Dark Souls, so I wouldn't want a			
--	---	--	--	--

	good chunk of my playerbase being super frustrated with a Zelda game because it's too hard. I'm 25 years old, so having too hard of a game isn't really a thing to me, but having a game be too easy can definitely be a thing to me. I'd rather play a game that's too hard than one that's too easy, but really the only easy parts in this game were the big-bosses. The Lynel's and Hinox's and whatever else is out there that I missed were challenging, and I had a lot of fun fighting them, but I guess I was just expecting the big-bosses to be a challenge, and I was disappointed when they weren't. This is getting a little too long, so I'm gonna try to wrap it up here real soon. I'm not gonna write a conclusion, because you all just read the review, and I don't feel like typing anymore. I collected all of the memories, and apparently I got a different ending because of it. Some people on the internet call it the true ending, and I thought it was a good ending. This was the part I started tearing up at. When Zelda asked Link if he remembered her, it hit me weird. I had a break-up with a girl, and we really liked each other, but she had to move, so we couldn't continue. It's unfortunate, but life happens. So with all of that being said, I wrote a song about the whole situation, and the main lyric is, "It led me to, this song I wrote, in hopes that you will remember me. Please remember me." Sappy, I know, but it's genuine. When Zelda said that, it smashed a bunch of my own memories into my head, but in a good way. It felt like a swirling pool of nostalgia, Zelda, naiveté, young love, hope, and finality, all wrapped into one feeling that I probably wouldn't have gotten anywhere else except right then and there. So I just wanted to thank Nintendo for that unintentional, yet beautiful moment I had with myself and this game. This game has a lot of beautiful moments, from the title screen, to the various discoveries I had ("You can do that?"), to the landscapes and outlooks you had when climbing mountains and towers,			
--	---	--	--	--

	even the simplicity of having fun just riding through the world on your favorite horse. This game is full of beautiful moments. Maybe because it's beautiful game. Nintendo, yet again, you did a fantastic job. -McKinley			
--	---	--	--	--

Publication #23 : [When Searching For Nostalgia... \[BOTW\]](#)

~~OOTPLAYERS: FULL RUINS OF EXACT SAME LON LON RANCH~~



~~TPPLAYERS...~~

257 commentaires | 3,500 upvotes

Publiée le 16 novembre 2019

Capture photo d'endroits emblématiques, maintenant en ruines, d'Ocarina of Time et de Twilight Princess dans Breath of the Wild.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
89	i loved finding little nods to past games all over the place. i think my favorite was lurelin village. i didn't know about it before stumbling into out of nowhere and immediately thought it was a wind waker reference.	vaalhallan	📍 Lurelin Village	Ocarina of Time Twilight Princess Wind Waker
90	I like how almost every sublocation is named after some older Zelda game, with each game getting its own area, e.g. there are a few hills/bays named after the Oracle doublegame close to each other.	MattWoof		

91	I beat the game before I found Lurelin Village, and it absolutely blew my mind. I kept finding all these places across the map, and it just made the experience so much more meaningful .	Firehawk195	 Lurelin Village	Wind Waker
92	I agree with the people above, and I recently found out that in the sanctuary of Hyrule Castle on one of the walls you can see the notes you needed to play for Zelda's lullaby	jipme2007		Ocarina of Time
93	It's pretty out there, and not one of the locations on the main quest. It feels like a postgame of sorts.	Mixmaster-Omega		
94	I really liked the Minish Woods	Link1112		
95	isn't haneto meant to be the windmill island in WW?	draivaden		Wind Waker
96	To be fair there are entire areas called Faron, Lanayru and Eldin which was a trend started in Twilight Princess.	TheMango_Banjo		Twilight Princess
97	I know, but I meant physical references. Sorry if this was confusing. 🙏	KuuderekunX		
98	The amount of time spent in that well was pretty sickening	JizzyCosby		
99	Is this an OOT reference I'm too stupid to understand?	KuuderekunX		
100	What's the TP reference? I can't seem to figure it out	TheWonderingCloud		
101	Idk if theyre referring to the Kakariko well or something in the Gerudo desert, but yea probably. Kakariko well is pretty fucked up if you go down there.	TheRealBlueBuff		Twilight Princess
102	You can launch yourself up to that desert in twilight princess and it's like a wave based well where u fight increasingly harder groups of enemies but no additional health aids it's hard as shit	JizzyCosby		Twilight Princess
103	I thought it was the hidden village, or Kakariko Village in TP (sorry if I misspelled)	aidz2000		Twilight Princess

104	Actually there is the twilight mirror thing	RandomRedditor-042		Twilight Princess
105	Something tells me its the fountain plaza in front of Hyrule Castle.	_himmajesty_		Ocarina of Time
106	Should have been called Arbiters Ruins, I just wish that 93% of it wasn't ruined. It could've had more going for it than just what we see.	ZeldaFan158		Twilight Princess
107	I'm imagining all the re-deads, the mirror chamber, the boss room, and everything else just buried... 🙄	KuuderekunX		Twilight Princess
108	Are we just forgetting the whole mirror shrine quest and midna's hat being non amibo locked dlc?	[deleted]		Twilight Princess
109	That's kind of just an Easter egg, and that ruin isn't the mirror, as it was shattered after TP by Midna.	KuuderekunX		Twilight Princess
110	32. I watched my brother playing LoZ, Zelda 2 and LttP, and grew up playing LA and OoT. I like TP best. I like the aesthetics better, I feel Midna is the best sidekick, and I loved turning into a wolf. The combat was great. I loved learning the techniques and watching for openings in the combat to use one. Those fights against the Darknuts felt great. Plus, I don't know if it's because of the internet, or because it was the first Zelda game I was old for, but it was the first one I ever got hyped for before it came out. I remember watching the trailer and losing my damn mind. We got a GameCube just for TP.	shlam16	Âge	Twilight Princess Ocarina of Time
111	In my 30's and played OOT as my first Zelda game which therefore means it holds nostalgic value and is my second favourite game. TP is everything OOT wanted to be but	danni_shadow	Âge	Ocarina of Time

	couldn't due to restrictions of the console.			
112	Late thirties. LttP and OoT are my childhood and will always be special.	neanderthalman	Âge	Ocarina of Time A Link to the Past
113	I'm 31. OoT has super nostalgic factors for me. My favorite is probably MM or Wind Waker. Both had great stories and amazing gameplay elements but you cant deny the foundation OoT laid! Thanks everyone for replying! I love seeing younger people playing OoT (remake helps I guess)	cgaels6650	Âge	Ocarina of Time
114	Arberiters grounds such a great location also bridge if Eldin in breath of the wild is also great.	minilandl		Twilight Princess
115	The only other zelda game I played was The Legend of zelda. But it's still cool to find the easter eggs.	TheRealTrigan		The Legend of Zelda
116	Yo was that the temple of the 6 sages or was that the ruins that you had to go to, to get the tune for the book of the sky? I can't remember	Gropop0		Twilight Princess
117	This is why I love BoTW. One of the main reasons. The little bits of nostalgia here and there, in the music, landscape, cutscenes, etc. As you can see, I end up crying a lot.	in_the_mirror_	🎵 Musique Tristesse	Général

Publication #24 : [\[All\] I realized I'm not really a nostalgia reader, tv watcher, but sometimes when I get stressed I'm a nostalgia game player.](#)



4 commentaires | 63 upvotes

Publiée le 9 avril 2021

Montage photo où Link se protège d'une lumière. Sur la lumière, il est écrit « Feeling stressed and burnt out by lockdown » et sur Link, il est écrit « Dipping back into a Zelda Game with friends »

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
118	I realized I'm not really a nostalgia reader, tv watcher, but sometimes when I get stressed I'm a nostalgia game player.	cehteshami		

Publication #25 : [\[BotW\] I finished Breath of the Wild a few months ago and I have a lot to say about it. \(Warning - extremely long post.\)](#)

12 commentaires | 16 upvotes

Publiée le 26 mai 2019

Voir le texte de la publication dans la case commentaire 119, ci-bas.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
119	[...] I greatly appreciated all of the variable music. Hearing all of the theme variations with hints of nostalgia was a real treat. Also...my god, I seriously loved the Hateno Village theme. A truly impeccable track.[...]	tphillips1990	🎵 Musique	Général

Publication #26 : [Lon Lon Ranch in Breath of the Wild and Ocarina of Time \[BotW\] \[OoT\]](#)



262 commentaires | 8,200 upvotes

Publiée le 9 juillet 2019

Image montrant Lon Lon Ranch vu de haut dans Ocarina of Time et dans Breath of the Wild. Capture photo des jeux (sans montage)

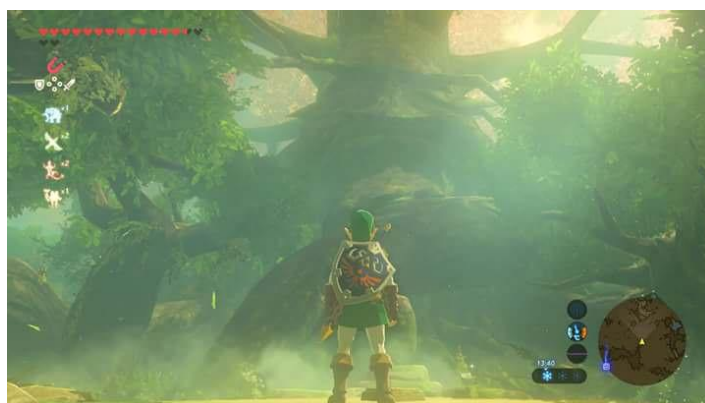
	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
120	Did anyone else get like overly emotional after stumbling across this in-game and realizing what it was?	rymannoodle	Tristesse	Ocarina of Time
121	I remember coming upon the front of the ranch by pure accident and thought "wtf does this place look so familiar!?!?" When I finally looked around and realized what it was the whole "Hyrule was destroyed by the calamity" really set in for me	fallen_beret	Tristesse	Ocarina of Time
122	- I cried when it all clicked	Intoxicated_Batman	Tristesse	
123	- OOT meant a lot to those that grew up in the N64 era, an emotional point in the game was meeting Epona for the first time and later, as you transfer to adult link and go back to meet her again while the world is in distress she's like a childhood friend. - So when you see the place of your childhood abandoned and torn, and neglected (as an actual adult) it hurts	nocontroll	Âge 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time

124	There's a background song in BOTW that has a melody similar to Eponas song. I can't remember if it kicked in right before or after I got there, but it hurt my heart to see the ranch this way. I always wanted link to go back to his time, return to the ranch as a child, and fall in love with the farmers daughter.	Aarondhp24	Tristesse 🎵 Musique	Ocarina of Time
125	I think I at least got tears in my eyes and goosebumps <3	Daywalkerx91	Tristesse, mais ajoute un cœur à la fin de son texte 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
126	It was the first place I ran to when I initially got the game. After dying multiple times I finally got there and my heart sank. I was so sad I had to put the controller down.	TidusBlitz	Tristesse	Ocarina of Time
127	Sure did. Walking through the ruins took me back to OoT and the feelings I had playing it for the first time. Nostalgia overload.	[deleted]	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
128	Yeah, it was a little sad 😞	getyourcheftogether	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
129	i can hear the bottom picture and it makes me sad :(	swebb22	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
130	- You can access the richness and depth and innocence of your childhood, but not by going back. Only forward, into the unknown. - Only forward.	SerjoHlaaluDramBero		Ocarina of Time
131	YOOOOOOOOOOOOOOO that's awesome. really takes you back!!	prock5908	Excitation 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
132	I proudly teared up when I saw Darmani in Goron City and Satori Mountain.	javier_aeo	Tristesse	Ocarina of Time
133	I just stumbled upon the theory about how Lurelin Village is supposed to be Outset Island from Wind Waker. I'm not sure if it's 100% accurate or not, but a lot of the landmarks line up very well. That kind of blew my mind a bit.	center24tp	📍 Lurelin Village	Wind Waker

134	Grab a horse and taake a few laps. For old times sake	prncrny	Old times sake 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
135	Did this with Epona last week. Exactly how I remember it (now in cell shading). Wish there were more Ocarina of Time places. Like an underground Zoras domain somewhere, underground Goron City, the Lost Woods was great already, but I also wish I saw Castle Town in its full splendor :{. The Twilight Princess layout was my favourite iteration of Castle Town	GeorgiaBolief	📍 Lon Lon Ranch 📍 CastleTown	Ocarina of Time Twilight Princess
136	Don't play with my emotions like this...	TheSnes	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
137	Makes me remember always trying to get the other horse instead of epona bc I thought it was prettier	Timtamthedog	📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
138	took me a while to realize what it was at first when I stumbled upon it in BOTW then got sad realizing it was the ranch.	shawarmaconquistador	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
139	Now I miss Malon...	Jakov_Salinsky	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
140	When I first played BOTW, I knew Epona was in the game but not that you had to buy the Amiibo to get her. When I found Lon Lon Ranch and killed the Guardian/monsters there, I walked into the center of the field and whistled for her. I was convinced that she would come running up. :(	MyCatAlreadyLovesYou	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
141	and now im crying	compa_pollo	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
142	I just found this last week and was so nostalgic and saddened. Spot on Nintendo.	DKH430	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
143	I took epona there for a trot around for old times sake.	[deleted]	📍 Lon Lon Ranch Old Time Sake	Ocarina of Time
144	The OoT Lon Lon Ranch music just	TeutonicDragon	📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time

	started playing in my head automatically when I saw this		A entendu la musique d'Ocarina of Time * 🎵 Musique	
145	I can hear Eponas song	red_copper420	📍 Lon Lon Ranch A entendu la musique d'Ocarina of Time * 🎵 Musique	Ocarina of Time
146	Y'know, there are few things in a game like BotW that will make me drop everything I was doing at the time and go on a personal roaring rampage of revenge across the countryside without any promise of a reward at the end...but seeing what the Calamity did to Malon's legacy? Yeah, that'll do it.	GenghisKombat	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
147	Stop destroying my childhood!	daneren2005	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
148	This area hit me so hard in the feels.	Inuko1	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
149	It's cool but it also pains me to see it in this condition	suckyonmecacky	Tristesse, mais cool 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
150	Aaah the memories	the-king-of-bread	📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
151	I think I'm gonna cry	Atomic_Gaming1111	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
152	Aww this makes me sad :(	mcpat21	Tristesse 📍 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
153	This bugged me as well. There are many <i>emotionally important</i> places in BotW (I noticed Goron City, Satori Mountain, Bridge of Hylia and apparently Skyward Sword players recognised a bunch more) and the game let you sink in where you are. But I wanted to respectfully walk towards the Ranch when a laser started aiming at me.	javier_aeo	📍 Lon Lon Ranch 📍 Bridge of Hylia	Ocarina of Time Twilight Princess

Publication #27 : [Thank you Nintendo for one of the most amazing, nostalgic experiences I've had in years](#)



423 commentaires | 12,500 upvotes

Publiée le 30 décembre 2017

Image montrant Link dans son habit culte devant le « Deku Tree ». Capture photo du jeu (sans montage)

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
154	This was definitely a nostalgic moment for me as well.	RaubDude	📌 Deku Tree	Ocarina of Time
155	Temple of Time and Lon Lon ranch hit me harder. If the OoT castle ruins were in, it would've put me over the edge probably.	mainvolume	📌 Temple of Time 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
156	I hear ya, climbing the Temple the first time was surprisingly epic.	RaubDude	📌 Temple of Time	Ocarina of Time
157	I was talking to my wife today about this. She got me a switch and BOTW for Christmas, I have been playing non stop since. I told her the last time I played a game like this was in the fifth grade when OoT released and I got up early to play every day before school and snuck out of my room at night to play. I saw the temple of time and just wandered around the area for an hour or so before I got on with the game	[deleted]	📌 Temple of Time Enfance	Ocarina of Time
158	Dude. Going to Castle Town and seeing just... Nothing left hurt me in a way video games shouldn't be able to	S4mm1	📌 CastleTown	Twilight Princess

159	I got the master sword before I had the heroes outfit and it almost didn't feel right. Wanted the nostalgia to really take me in.	[deleted]		Général
160	Finding the Lost Woods in BotW was the most excited I've ever been playing a video game ever.	oiransc2	📍 Lost Woods	Ocarina of Time
161	Someday I think Breath of the Wild will have the same place in new Zelda fan's hearts as Ocarina of Time does to a lot of people today	ForGloryLink		Ocarina of Time
162	Got goosebumps and teary eyed a few times playing... Y'all should have seen me at the LoZ symphony, it was a phenomenal theater (TheMajestic in San Antonio,TX) and the performance was flawless!	r41ny_r41n80w	Tristesse	Général

Publication #28 : [I just realized that Hudson is based off the carpenters from Ocarina of Time](#)



377 commentaires | 19,600 upvotes

Publiée le 12 janvier 2018

Image montrant deux personnages ; l'un d'Ocarina of Time et l'autre de Breath of the Wild. Capture photo du jeu.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
163	All the hidden details in Breath of the	Son__of__a__Pitch		Ocarina of Time

	Wild are the gifts that keep on giving			
164	Last time they were trapped in Gerudo fortress searching for womans. Now a Gerudo joins him into marriage. This totally works!	Drawy82		Ocarina of Time
165	Yes, welcome to breath of the wild lol, EVERYTHING has a call back, every character is either a reference or old character made new	[deleted]		Général
166	Dang, i think i played OOT a few too many times. I noticed all these past characters right away. They even love the gurudos like the carpenters from OOT, if i remember correctly havent played botw aince launch	Randostar		Ocarina of Time
167	My god! They use the same models for Majora's Mask and despite all my hours in that game, I literally never even thought of this connection! Well spotted!	Twitbookspacetube		Majora's Mask
168	I guess I was obsessed with OoT enough to notice this right away. He used to give me the creeps in OoT. Still does in BotW, to be honest	fishCodeHuntress		Ocarina of Time
169	As I was playing OOT I saw the carpenters in Karkariko and it just clicked in my head. Also isn't it convenient that the carpenters are essentially building a new town from the ground up?	[deleted]		Ocarina of Time
170	I feel kind of bad that so many didn't immediately get this. I mean, it's a huge part of the humor of it all. He is a carpenter, like those from OoT, MM, and the Oracle games. He married a Gerudo. His boss' clothes are similar to Mutoh's. The references are great!	KaizokuShojo		Ocarina of Time



388 commentaires | 7,100 upvotes

Publiée le 22 janvier 2019

Image montrant deux lieux ; l'un de Skyward Sword et l'autre de Breath of the Wild. Capture photo du jeu.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
171	i know this is silly since these are video games and we might be able to see this location in future games, but it makes me feel sad and nostalgic seeing in-game ruins from previous games. anyone else, or am i just being weird and emotional?	alix-rose	Tristesse	Général
172	Na your good. Decay and regrowth are major themes in zelda games.	chelefr		Général
173	This sort of thing has always been a really intimate detail in the Zelda universe for me. Like the ruins of the Temple of Time in Twilight Princess. I love it!	subversion_dnb	📌 Temple of Time	Twilight Princess Ocarina of Time
174	The detail in the Zelda universe is amazing. Like whenever a new game comes out I simply have to explore and hopefully find something similar to another game.	PegaponyPrince		Général
175	Hell, the ruins of the Temple of Time in BotW. The music shift in the area too was subtle but nostalgic. just another of the many tiny details that really make the game so great.	Geige	📌 Temple of Time	Ocarina of Time

176	Temple of time was pretty sad - not only was the structure ruined but the music playing while you are there is the temple of time music from OOT only broken and delayed	BrunchIsAMust	Tristesse 📌 Temple of Time	Ocarina of Time
177	- I have very little nostalgia for Ocarina and when I saw the ruined Temple of Time in the trailer before the game came out I had tears in my eyes	StoneMaskMan	Tristesse 📌 Temple of Time	Ocarina of Time
178	Learning about the Ranch ruins near Hyrule Castle gave me a touch of the feels, even if Malon and Talon died 10k+ years before the Calamity.	IlNeige	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
179	- When I first found the Ranch I spent so long there. And then I started riding my horse around the racing ring, over and over, and I started to tear up. Every time I go there I adamantly get rid of all the enemies there. So yeah, recognizing these places years later in different games is a hell of an impact.	RiverWyvern	Tristesse 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
180	- I instinctively looked behind the shed area where a skultulla would be and I found a korok seed. I love this game.	Somepoorsoul77	📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
181	- As a casual player who knows the timeline but hasn't really thought about it much, this comment/the realization that those characters are actually dead in the post-OoT games is fucking me up more than it should rn	[deleted]	📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
182	Lon lon ranch makes me sad in BOTW	du_juice	Sad 📌 Lon Lon Ranch	Ocarina of Time
183	Seriously, that was hard to process when I can across it. I didn't wanna believe it lol total denial. Ohhh how the	TraneD13	En déni	Ocarina of Time

	OoT nostalgia was flowing. It really is the little things with this game.			
184	Stepping into the Temple of Time again after 20 years and hearing the theme was amazing. I'll always remember it.	SomeDayIllGetThere	📌 Temple of Time 🎵 Musique	Ocarina of Time
185	I felt the same way walking around the temple of time and Hyrule . Lol I have so many memories discovering Hyrule in twilight princess and Majora's mask and to see it in ruins like that made me feel really somber	ShittyGuitarist666	📌 Temple of Time Voir ses souvenirs en ruine le déprime	Ocarina of Time Twilight Princess
186	All the Springs apparently based on Skyward Sword, and obviously you have the few main locations of Zora's Domain, Death Mountain, Lost Woods and Gerudo Desert. Within the desert there's the crumbling remains of the Arbiter's Grounds, which was a dungeon in Twilight Princess(although not much of it is left). Also the ruins of Lon Lon Ranch and the Bridge of Hylia.	Galactic_Syphilis	📌 Lost Woods 📌 Lon Lon Ranch 📌 Bridge of Hylia	Skyward Sword Twilight Princess Ocarina of Time
187	I love how BotW references so many other Zelda games	[deleted]		Général
188	- It's essentially just a giant Zelda Easter egg discovery game haha	[deleted]		Général
189	Oh my god I didn't realize this! So cool! I love how there's all these old things in botw from other games and you can see how they're currently doing.	Aqua_Davie		Général

Publication #30 : [RELEASE DATE ANNOUNCED - March 3rd - OFFICIAL TRAILER](#)



30 commentaires | 189 upvotes

Publiée le 13 janvier 2017

Trailer officiel de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (jan 2017)

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
190	FULLY VOICE ACTED? THAT MESH OF ART STYLES? THERE ARE BITS OF WIND WAKER, MAJORA'S MASK, SKYWARD SWORD, TWILIGHT PRINCESS. ITS ALL THERE AND MESHED WONDERFULLY TOGETHER. THERES GORONS, GERUDOS, ZORAS, KOROKS, EVEN AN OLD FASHIONED GREAT FAIRY, AND SOME TYPE OF BIRD PERSON. OH SHIT AND WHO CAN FORGET THE DEKU TREE DANK AS FUCK I BETTER NOT DIE BEFORE MARCH	chuckiebarlet	Excitation	Wind Waker Majora's Mask Skyward Sword Twilight Princess

Publication #31 : [It's time for my BotW trailer analysis! \(This is going to be long\)](#)

22 commentaires | 14 upvotes

Publiée le 6 février 2017

Description de la bande annonce.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
191	I've been obsessively watching the Nintendo Switch Presentation Trailer for Zelda BotW and I've got to say I have never been as hyped for a game as I am right now. More than that, it's the first time I'm excited for a Zelda game not only for gameplay, but for plot reasons. The trailer is very	u/SteamAutomata	Engagement	Général

	cinematic, and, being the first time Zelda's going to be voice acted, it seems they are going for a powerful story here, taking advantage of all the existing lore. So let's talk about the story. Okay, we already know this Link is a hero that was defeated and brought back 100 years after Calamity Ganon struck. But how did that happen? Well, first things first. Link in Breath of the Wild is already a champion/hero in Hyrule. Besides the fact that he is put to sleep and awakened 100 years later, we can also conclude this status as he already has the Master Sword and is clearly a high ranking member of society. Not only does he actually have the Master Sword (more on that later), but his blue clothes (which I'll call royal clothes from now on) has the Master Sword engraved in it, as seen here: http://i.imgur.com/DGBHFB7.jpg Also, Zelda wears similar clothes, indicating that those clothes are a sign of nobility or participation on some kind of council. Darukeru and Mifa also have those royal clothes. What grabs my attention though is the Rito character: http://i.imgur.com/NuatiRW.jpg His scarf has the (probable) symbol for the Rito. We have little footage of Mifa or Darukeru, but I'd wager they'll have Zora and Goron symbols on the blue scarves as well. This indicates the clothes have individual meanings. So, we have so far: Link has probably defeated Ganon before (no reason for him to have the Master Sword otherwise) and he is universally recognized for it. Speaking of clothes, Zelda is seen with two different outfits in the footage. One thing that makes me curious is that, while they are completely different, she is using the same Triforce belt in both cases: http://i.imgur.com/YJFsQa0.jpg			
--	--	--	--	--

	http://i.imgur.com/WNQkosp.jpg Probably nothing, but if Link's clothes indicates his possession of the Master Sword, this could indicate this Zelda actually used the Triforce to make this pre-Calamity Ganon Hyrule prosperous. Anyway, So what is the trailer trying to tell us (or conceal from us?) Well, we know the game revolves around an amnesiac Link, and that you'll be able to collect memories. This is a valuable piece of information, because this trailer seems to be split around two separate moments: We have normal footage, with a bow-wielding Link, but we also have a different part Master Sword-Wielding Link. He is, basically, seem around Zelda. Not only that, there's a great little visual cue: Link doesn't have the Sheika Slate, Zelda does. http://i.imgur.com/0Rk7Rce.jpg Also, when Zelda is travelling with Link and dressed in her royal clothes, Master Sword is still intact. http://i.imgur.com/iAiO3g1.jpg This seems irrelevant, but what it means is Zelda was looking for something Sheika related prior to the Calamity Ganon attack. Why prior to the attack? Because we actually get to see the attack on the trailer, as the Guardians destroy Castle Town. We get to see this little gem: http://i.imgur.com/FsMAbPV.jpg So Zelda has to save Link because his sword is already destroyed! This means the sword has not rusted from the passing 100 years, but that it was damaged when Calamity Ganon first appeared and Link tried to defeat it. They obviously manage to flee Castle Town and get to the woods, where I think Link puts the sword to rest. But let's wind up a bit. As I said earlier, Zelda is seen in two clothes. Whenever she's in her royal clothes, it's looks like she's adventuring with			
--	---	--	--	--

	Link. Then she also has a white dress, which she is seen using during the attacks and afterwards, completely tattered. But there's an exception: a scene that shows Zelda bathing in a lake. This scene must happen before the attacks, as Zelda's dress is still intact. So we're piecing together a timeline (heh) here: Link and Zelda go adventuring, while Zelda holds the Sheikah Slate. They come back, Zelda changes into the white dress and calamity strikes. Huh. Not much to go on, really. But let's go on a different route: let's talk about the races. Nintendo deliberately hid Link's weapons during his talks with Mifa and Darukeru, so we don't know if it's present day footage or memories. BUT they didn't hide his sword in the Life in the Ruins trailer: http://i.imgur.com/TP1314Q.jpg He is seen with the Master Sword and no Sheikah Slate as he sees the Rito fly by. This shows this is actually a memory segment. As the Rito has royal clothes, we can safely assume Mifa and Darukeru scenes are around the same time, so they're also part of the memories. This is all I could get from the trailer, but it gives us this timeline: Zelda and Link are traveling around the world, where they meet different races, namely the Rito, Goron and Zora. Zelda is carrying the Sheikah Slate, searching for something. They come to Castle Town and Calamity Ganon strikes. Link is defeated and the sword damaged. I get the feeling that Zelda discovers Sheikah technology and tries to build an ideal kingdom based on it, getting every other race onboard the idea. She succeeds and embraces the role of Queen or Goddess, changing into her white dress. The Sheikah technology makes Hyrule prosper, but			
--	---	--	--	--

	some Sheikah get furious that the other races are using their technology and invoke Calamity Ganon to destroy Castle Town, not knowing how powerful he is. The night Zelda bathes in the river is the night the mechanical beasts, controlled by Ganon, appear and destroy the town. Link tries to destroy Calamity Ganon but fails, and the Master Sword is badly damaged. Zelda and Link flee, barely surviving the attack. The Sheikah regret their actions, turn the Guardians on Ganon and try to help Link defeat him about 100 years later. This would actually make sense when you take the translation from the Collector's Edition: "Hylia's pass stories of a destined time long past where multiple races lived and worked together in harmony. The Sheikah Tribe's blue aura breathed through the land and this mutual prosperity continued until a cataclysmic disaster struck. The Hero and the Princess attempted to seal the terror which became known as the Calamity Ganon. Divine beasts awoke from four directions and deployed a mechanical army which made the King and his people fearful. They fractured Ganon's power and sealed him, but the Sheikah were banished from the land ever since." I have a theory that this game takes place right after Skyward Sword, but I won't post it now. What I'm really curious about is the Deku Tree. It is seem guarding the Master Sword but, not only that, it also has its face hidden. This wouldn't make sense, as we already know the Deku Tree. But I think this is not the OoT or WW Deku Tree, and it may actually be someone we already met in one of the games (hence the secrecy.) Zelda seems really surprised when she sees him... and also, this: http://i.imgur.com/kGktr39.jpg Maybe its a design choice, but the			
--	--	--	--	--

	hidden face AND the different leaves suggest this is a different tree entirely. Anyway, what do you guys think happened "a hundred years ago"?			
--	--	--	--	--

Publication #32 : [It's theory time! Direct sequel to Ocarina of Time in the Wind Waker timeline?](#)

21 commentaires | 3 upvotes

Publiée le 14 janvier 2017

Description de la bande annonce.

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
192	Looking at all the material we've seen so far, it seems to me that Breath of the Wild is likely a direct sequel to Ocarina of Time, in a revised timeline where Adult Link is defeated, but Ganon still gets sealed . The story I think will lead into and explain how the landscape of Hyrule had been so dramatically changed within the millennia preceding The Wind Waker. Now here we go with why: Ganon is referred to in this game as "Calamity Ganon", which seems to imply that he is now a much more powerful being than ever before shown, a being capable of world-scale disaster. Which would be explained by him defeating link and finally gaining all 3 pieces of the Triforce at the end of Ocarina of Time. We first see Link when he wakes up from a 100 year sleep, in what, by all means, looks like a healing/stasis tank. Leading me to believe that this is the very same Adult Link from Ocarina of Time. Further supported by the very damaged Master Sword shown in the promotional material. We also see Link talking to a Great Deku Tree, who says "That look on your face,	alix-rose	Engagement	Ocarina of Time Wind Waker

	tells me that you have no recollection of me." Implying that Link has met him before, personally; yet did not know him well enough to remember. Which is understandable if said tree were only a sprout when they last met. We're also introduced to a quasi-avian race, whom are almost certainly the Rito, just under a different art direction. As the Rito race only ever appeared in the Wind Waker timeline, it further strengthens the idea that this game falls between Ocarina of Time and The Wind Waker. And on the same note, we also see Korok's, the sentient leaf people from Wind Waker, floating around a forest, just before we see the beaten up Master sword. And now for speculation: In the latest trailer, we meet a woman who somewhat resembles Zelda, whom actually woke Link from his slumber. Note that she only 'somewhat' resembles Zelda, as I'm lead to believe that she is actually a distant descendant of the Zelda from Ocarina Of Time. (Though she's likely named Zelda anyways.) I think that Zelda's lineage, likely including the Sheikah tribe, have been suppressing/ sealing Ganon for the 100 years since Link's defeat, just like Demise was sealed by Impa in Skyward sword. This was likely only possible because Zelda and Impa worked to seal the now 'Calamity Ganon' right away; as, despite his new power, he was still in a dire state after his battle against the Hero of Time and the holy power of the Master Sword. While Ganon did defeat Adult Link, it was only narrowly so; after sealing Ganon, Zelda and Impa went about placing Link in a recovery/ stasis tank in			
--	---	--	--	--

	an effort to heal and prepare him for his inevitable rematch against Ganon. Zelda's descendants likely all passed on the burden of maintaining Ganon's seal along with each succeeding generation. The new Zelda we see in this game mentions, somberly, "Everything I've done up until now, it was all for nothing.". Which makes me think that while she was maintaining the seal, she failed. Either Ganon had fully recovered and was finally too strong for the seal, or something happened and she was distracted or weakened enough for him to break free. Which is where we come in upon beginning the game, Link being woken from a 100 year sleep to once again thwart the very literal embodiment of evil. And now we truly tie it into The Wind Waker: I believe that Breath of the Wild will lead to another divergence in the Zelda timeline. Link is tasked, this time, with defeating Ganon at the most powerful and most god-like that he has ever been, this is Link's last chance to stop Ganon from literally destroying Hyrule as we know it. If Link is defeated again, Calamity Ganon is able to turn Hyrule into what we see in The Wind Waker; while the good ending will lead to another installment in the future. TLDR: Breath of the Wild is a direct sequel to The Ocarina of Time. We play the same Link from The Ocarina of Time, who slept for 100 years in a healing/stasis tank, after being defeated by Ganon. Link is woken by Zelda's descendant, to again battle Ganon. Ganon was sealed away shortly after obtaining all three pieces of the Triforce by defeating Link; which was possible only because he was			
--	--	--	--	--

still weak from fighting the Hero of Time and the holy Master sword. Ganon has now broken free and is actively destroying the world with his newfound godly powers. This game will further diverge the Zelda timeline, with Link's defeat allowing Ganon to turn Hyrule into what we see in The Wind Waker. Edit: To clarify a few questions from users- -Ganon only barely wins at the end of Ocarina Of time, and is left weak enough to still be sealed away afterwards. Link never makes it back to the past, and is instead left in a tank to heal until Ganon's inevitable reawakening. -Link, in Breath of the wild, is capable of being the hero who stops Ganon from destroying and flooding Hyrule, but that's only if he succeeds. If Link is defeated this time, then history plays out exactly as told in The Wind Waker. Especially if Link died before acquiring the traditional Hero's garb, he just wouldn't have been recognized anyways. Note: Reposted myself because I typo'd and error'ed my first post into an irredeemable oblivion. Everything's fixed, now that I'm not deliriously typing about at 4am.			
---	--	--	--

Publication #33 : [Zelda Wii U Trailer](#)



761 commentaires | 4,100 upvotes

Publiée le 14 juin 2016

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
193	Was the appearance of the Master sword odd to anybody else? It looked to be damaged...	ExplicitTickler		Général
194	- Takes place after TP confirmed	dan0314		Twilight Princess
195	- I thought the hylia bridge gave it away	Jellynautical	 Hylia Bridge	Twilight Princess
196	- I was so irrationally excited to see that bridge make an appearance again.	[deleted]	Heureux	Twilight Princess
197	Have we seen link in the green outfit yet? All I ever see is the blue. I hope it's not like that the whole game.	ChasingDarwin2	Déception	Général
198	This trailer also made me emotional	tacolandia	Émotionnel	
199	I love w3 but I didn't get chills from watching any of those trailers. I got chills when the Master Sword was shown.	gibbking	Visuel	Général
200	- That's fair, though I imagine it's at least partly because of nostalgic associations.	RuafaoIGaiscioch		
201	I was overwhelmed by feelings joy and melancholy, so much that it hurt. That music is also insanely good: powerful, sad and beautiful.	Gordondel	 Musique Joie et mélancholie	Général
202	I got that feeling immediately. Big, decaying sorta melancholy world with no NPCs and just 1 person on a quest to save the princess...	[deleted]		Général
203	I absolutely looooooove the idea of taming Epona from a wild horse. I think I am going to love this game, it looks beautiful	[deleted]		Ocarina of Time
204	Looks like we're getting voice acting. Nice, though I really hope Link remains a silent protagonist -- grunts and yells aside. The bridge shown appears to be the Great Bridge of Hylia as seen in Twilight Princess, which likely puts this in the "Hero is Successful - Child Era" and, based on the state of the Master Sword, a significant amount of time has passed since its last use.	Slogfarts		Twilight Princess
205	- Agreed. I feel that it's at the very end of the child timeline	GalacticJelly		Général
206	- Adult timeline is the flooded Hyrule and only features child Link games. - The Child timeline is Majoras Mask, Twilight Princess, and Four Swords Adventures. This is going to be a	Barihawk		Général

	longass time after those games considering the Master Sword (which was ancient in OoT) is frigging rusted.			
207	edit: that end title screen gave a solid LTTP vibe, with the damaged vertical sword http://i.imgur.com/bB3piZA.jpg edit 2: not to mention the forest sword scene from the centerfold of the original lttp players guide http://www.zelda-infinite.com/files/wallpapers/lttp/1280x1024/mastersword.jpg	fgsfds11234		A Link to the Past
208	- I'll share what I posted somewhere else: - "I honestly think it takes place between Link Between World and the original LoZ. Hear me out. - LBW was the last Fallen Hero Timeline game to have the Master Sword. It honestly looks like the Master Sword is on its last legs. If it were to shatter then that would explain why LoZ and AoL never had a Master Sword. The only issue is that it would release Demise but he could have been severely weakened from being imprisoned for so long and just end up reviving Ganon. - It'd also help to explain why everything in Hyrule has gone to pot, LoZ is the first game in the so called "Era of Decline". This game honestly looks like a Hyrule in decline." - All speculation but it's fun to speculate. :)	psycosulu		Général
209	So the setting is a Hyrule reclaimed by nature. I can get behind this.	Link371		Général
210	Looks amazing, I agree. But more importantly... What happened to the Master Sword?? It's found in a forest again, it's rusted, pitted and chipped - there's gonna be a lot of story behind that. Can't wait to see what they're dreaming up!	forte_bass		Général
211	- I know, right? Fi really let herself go. - - Plus, Koroks are back! So, cue theories that this game takes place long after Wind Waker and the Great Flood has subsided. I'd actually be ok with that since it gives Ganondorf a chance to return.	lazygamer988		Wind Waker
212	Looks like they're really going to have exploration be a pivotal part of the experience like the very first Zelda game, this is the first time a title for it hasn't referenced an item or person. Also this world looks absolutely massive and highly interactive, this looks amazing.	OZONE_TempuS	Expérience	The Legend of Zelda

213	I am overcome with emotion. During the entire trailer I had a huge smile on my face and tears in my eyes	Kfranco13	Triste, mais heureux	
-----	--	-----------	----------------------	--

Publication #34 : [The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer](#)



296 commentaires | 703 upvotes

Publiée le 13 janvier 2017

	COMMENTAIRES	UTILISATEUR	NOTES	JEU(X) RÉFÉRENCÉ(S)
214	This game seems like it's packed with EVERYTHING from previous Zelda games... We have old races like the Zoras, Gorons and Gerudo and new ones like Koroks and Ritos (maybe)... this game is nuts!	Ergister		Général
215	- And that Great Deku Tree saying "Do you still remember me?" With that freaking design!!!! - Guys, This is post OoT and this might be the same Link. New Timeline? maybe because if 100 years passed it would take place around the same time as TP.	FunkyExpress		Ocarina of Time Twilight Princess
216	Everything from the music, to the voices, to the visuals sent chills down my spine. Not only that, I had a huge grin on my face. I've never felt this way while watching a LoZ trailer. But I do feel that way playing the games. So if the trailer made me feel like this, then the game will make me feel that tenfold.	MarcoMaroon	Excitation	Général
217	Not gonna lie, when the classic Zelda theme tuned in, I had tears in my eyes.	Xeno87	🎵 Musique	Général
218	It honestly brings a tear to my eye to see Zelda finally take another step forward in progressing, it sort of felt like the series was stagnating a bit in terms of progression. I feel like a kid again seeing ALttP->OoT. Hyped as all hell.	HalfBakedCake	Enfance	A Link to the Past Ocarina of Time

219	I wonder if there's some kind of Princess Mononoke angle (the black sludge on Link and Zelda especially during the dark scenes). Instead of Zelda being captured, it would be cool if you had to save her from some kind of fatal affliction. It would be a nice way to keep her on stage without losing the stakes. Also I wonder if that Molgera thing is a boss. Zelda music is so incredible too. The BOTW theme is solid, but the great fairy remix (1:47 on) and main theme parts of the trailer (2:15ish on) gave me chills. Also having Gorons, Zora and Gerudo practically guarantees a great Zelda.	DBFatuousJeffrey	🎵 Musique	Général
220	WOAH WOAH WOAH, The Master Sword is in front of the Deku Tree?! Am I the only one seeing that at 0:39 second mark? Also, at 0:55, way up to the left of the mountain range, is that a Twilight Portal in the sky? What does that mean for the placement?!	KouNurasaka		Ocarina of Time Twilight Princess

RÉFÉRENCES

- Arsenault, D. et Picard, M. (2008). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique. *Proceedings of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, 1-16.
- Avis et critiques du jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* sur Switch. (s. d.). Jeuxvideo.com. Récupéré le 15 avril 2025 de <https://www.jeuxvideo.com/jeux/switch/jeu-478735/avis/>
- Barrette, P. (2012). Le dispositif télévisuel de la version québécoise de *Tout le monde en parle*: Espace déictique, identité discursive et cadre participatif. *Tic & société*, (Vol. 6, N°1). <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.1237>
- Bergstrom, K. et Poor, N. (2021). Reddit Gaming Communities During Times of Transition. *Social Media + Society*, 7(2), 205630512110101. <https://doi.org/10.1177/20563051211010167>
- Bernard, Y. (2004). La netnographie : Une nouvelle méthode d'enquête qualitative basée sur les communautés virtuelles de consommation. *Décisions Marketing*, N° 36(4), 49-62. <https://doi.org/10.3917/dm.036.0049>
- Bolzinger, A. (2007). Histoire de la nostalgie. *CAMPAGNE PREMIERE*.
- Bonenfant, M., Trépanier-Jobin, G. et Lafrance St-Martin, L. I. (2020). L'approche communicationnelle en études du jeu : un apport des chercheurs de la Faculté de communication de l'UQAM. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (La communication à l'UQAM), 77-102. <https://doi.org/10.4000/communiquer.5182>
- Boym, S. (2008). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.
- Brennen, B. (2017). *Qualitative research methods for media studies* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Brown, E. et Cairns, P. (2004). *A Grounded Investigation of Game Immersion*, 4.
- Calleja, G. (2011). *In-game: from immersion to incorporation* [Format Kindle]. MIT Press.
- Chandler, D. (2017). *Semiotics: The Basics*. Third Edition.
- Cherry, K. (2024). What's the Difference Between Implicit and Explicit Memory? *Verywell Mind* & Verywell. <https://www.verywellmind.com/implicit-and-explicit-memory-2795346>
- Cheung, W.-Y. (2023). Anticipated nostalgia. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101521. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101521>
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
- Dachary, L. (2018). *Stranger Things*, la série nostalgique par excellence. *Effeuillage - La revue qui met les médias à nu*, (7), 61-66.

- Ditchfield, J. (2022, 10 mai). *Zelda: Breath of the Wild Surpasses 28 Million Units Sold*. Gameranx. <https://gameranx.com/updates/id/302299/article/zelda-breath-of-the-wild-surpasses-28-million-units-sold/>
- Douglas, Y. et Hargadon, A. (2000). *The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow*, 9.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula: le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Grasset.
- Eco, U. (1993). *De superman au surhomme*. Grasset.
- Ermi, L. et Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, 15.
- Fantin, E., Fevry, S. et Niemeyer, K. (dir.). (2021). *Nostalgies contemporaines: Médias, cultures et technologies*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Freud, S. (1905). *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*.
- Fujibayashi, H. (2017, 10 mars). *Breaking Conventions with The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. <https://www.youtube.com/watch?v=QyMsF31NdNc>
- Garda, M. B. (2014). *Nostalgia in Retro Game Design*. *Proceedings of DiGRA 2013 : DeFragging Game Studies*, 7, 13.
- Gaudet, S. et Robert, D. (2018). *L'aventure de la recherche qualitative: Du questionnement à la rédaction scientifique*. University of Ottawa Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv19x4dr>
- Gee, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy* (1. paperback ed). Palgrave Macmillan.
- Green, J. D., Reid, C. A., Kneuer, M. A. et Hedgebeth, M. V. (2023). *The proust effect: Scents, food, and nostalgia*. *Current Opinion in Psychology*, 50, 101562. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101562>
- Hagedoorn, B. (2017). *Collective Cultural Memory as a TV Guide: "Living" History and Nostalgia on the Digital Television Platform*. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 14(1), 71-94. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2017-0004>
- Hardy, J.-S. (2021). *La volonté de présence, ou la nostalgie d'un temps pré-médiatique*. Dans E. Fantin, S. Fevry et K. Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines: Médias, cultures et technologies*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books.
- Kelley, N. J., Davis, W. E., Dang, J., Liu, L., Wildschut, T. et Sedikides, C. (2022). *Nostalgia confers psychological wellbeing by increasing authenticity*. *Journal of Experimental Social Psychology*, 102, 104379. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2022.104379>

- Kessous, A. et Roux, E. (2014). Nostalgie: de l'optique des consommateurs à celle des marques. *Décisions Marketing*, (75), 117-133. <https://doi.org/10.7193/dm.075.117.133>
- Laramé, A. et Vallée, B. (2005). *La recherche en communication - Éléments de méthodologie* (Télé-université). Presses de l'Université du Québec.
- Lind, S. (2016). Active Interfaces and Thematic Events in The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Dans M. Austin, *Music Video Games: Performance, Politics, and Play*. Bloomsbury Publishing USA.
- Lizardi, R. (2015). *Mediated Nostalgia: individual memory and contemporary mass media*. Lexington Books.
- Loveday, P. et Burgess, J. (2017). Flow and Pokémon GO: The Contribution of Game Level, Playing Alone, and Nostalgia to the Flow State, 8(2), 13.
- Metacritic. (s. d.). Best Video Games of All Time. Metacritic. Récupéré le 26 avril 2023 de <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered>
- Niemeyer, K. (dir.). (2014). *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*. Palgrave Macmillan UK.
- Niemeyer, K. (2018). Du mal du pays aux nostalgies numériques. *Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias. Recherches en communication*, (46), 5-20.
- Niemeyer, K. (2023). About the role and the place of media and communication (scholars) in nostalgia studies.
- Niemeyer, K. (2024). Digital Nostalgia. Dans T. Becker et D. Trigg, *The Routledge Handbook of Nostalgia* (1^{re} éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003364924>
- Niemeyer, K. et Douaud, C. (2018). La marchandisation du passé – Le cas d'Apple et de la préfabrication des souvenirs. *Effeillage - La revue qui met les médias à nu*, (7), 78-81.
- Niemeyer, K. et Keightley, E. (2020). The commodification of time and memory: Online communities and the dynamics of commercially produced nostalgia. *New Media & Society*, 22(9), 1639-1662. <https://doi.org/10.1177/1461444820914869>
- Niemeyer, K. et Wentz, D. (2014). Nostalgia Is Not What It Used to Be: Serial Nostalgia and Nostalgic Television Series. Dans K. Niemeyer (dir.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*. Palgrave Macmillan UK.
- Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda*. Nintendo.
- Nintendo. (1991). *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Nintendo.
- Nintendo. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo.
- Nintendo. (2000). *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Nintendo.
- Nintendo. (2002). *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Nintendo.

- Nintendo. (2006). The Legend of Zelda: Twilight Princess. Nintendo.
- Nintendo. (2011). The Legend of Zelda: Skyward Sword. Nintendo.
- Nintendo. (2017a). The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo.
- Nintendo. (2017b). The Legend of Zelda™: Breath of the Wild pour Nintendo Switch - Site officiel Nintendo. Nintendo Co., Ltd. <https://www.nintendo.com/fr-ca/store/products/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/>
- Nintendo. (2018). The Legend of Zelda Encyclopedia. Dark Horse Comics.
- Pallister, K. (dir.). (2019). Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand. Lexington Books.
- Park, G. (2023, 26 avril). Analysis | The new Zelda game is like nothing we've ever seen before. Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2023/04/26/zelda-tears-of-the-kingdom-preview-nintendo/>
- Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed.
- Proust, M. (1913). À la Recherche du Temps Perdu.
- Ricœur, P. (2014). La mémoire, l'histoire, l'oubli. Le Seuil.
- Roussel, S. (2017). Un Noël cathodique : la magie de ciné-cadeau déballée. De ta mère.
- Salmons, J. (2021). Doing Qualitative Research Online (2 edition). SAGE Publications Ltd.
- Sayarh, N. (2013). La netnographie : mise en application d'une méthode d'investigation des communautés virtuelles représentant un intérêt pour l'étude des sujets sensibles, 25.
- Sedikides, C. et Wildschut, T. (2018). Finding Meaning in Nostalgia. Review of General Psychology, 22(1), 48-61. <https://doi.org/10.1037/gpr0000109>
- Shmuplations. (2022, 11 janvier). Super Mario 64 – 1996 Developer Interviews - shmuplations.com. <https://shmuplations.com/mario64/>
- Sloan, R. J. S. (2015). Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. Games and Culture, 10(6), 525-550. <https://doi.org/10.1177/1555412014565641>
- Small, Z. et Taylor, R. (2023, 4 mai). How The Legend of Zelda Changed the Game. The New York Times, Arts. <https://www.nytimes.com/interactive/2023/05/04/arts/zelda-nintendo-history.html>
- Staff, N. P. R. (2015, 19 juin). Q&A: Shigeru Miyamoto On The Origins Of Nintendo's Famous Characters. NPR, All Tech Considered. <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters>
- Suominen, J. (2007). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture, 10.

- Taurino, G. (2019). *Crossing Eras: Exploring Nostalgic Reconfigurations in Media Franchises*. Dans *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand*. Lexington Books.
- Therrien, C. (2014). *Immersion. The Routledge Companion to Video Game Studies*.
- Tilton, S. (2019). *The Songs of the Ritos: The Psychology of the Music within the Legend of Zelda Series*. Dans *The Psychology of Zelda: Linking Our World to the Legend of Zelda Series*.
- Trépanier-Jobin, G. et Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu* [Online], 9.
- Trigg, D. (2024). *Nostalgia and Childhood*. Dans T. Becker et D. Trigg, *The Routledge Handbook of Nostalgia* (1^{re} éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003364924>
- van der Heijden, T. (2021). *Technostalgie du présent: des technologies de la mémoire à une mémoire des technologies*. Dans *Nostalgies contemporaines: Médias, cultures et technologies*. Septentrion.
- Vanderhoef, J. (2019). *Shovel Knight* [Format PDF]. Dans *How to Play Video Games* (chap. 38). NYU Press.
- Wulf, T. et Baldwin, M. (2019). Being a kid again: Playing Pokémon Go contributes to well-being through nostalgia. *Studies in Communication and Media*.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A. et Breuer, J. (2018a). Running Head: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1317>
- Wulf, T., Bowman, N. D., Velez, J. A. et Breuer, J. (2018b). Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being. *Psychology of Popular Media Culture*. <https://doi.org/10.1037/ppm0000208>

BIBLIOGRAPHIE

- Barthes, R. (1964a). Éléments de sémiologie. *Communications*, 4(1), 91-135.
<https://doi.org/10.3406/comm.1964.1029>
- Barthes, R. (1964b). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4(1), 40-51.
<https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>
- Batcho, K. I. et Shikh, S. (2016). Anticipatory nostalgia: Missing the present before it's gone. *Personality and Individual Differences*, 98, 75-84. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.03.088>
- Bean, A. (2019). *The Psychology of Zelda: Linking Our World to the Legend of Zelda Series* [Format Kindle]. BenBella Books.
- Becker, T. et Trigg, D. (2024). *The Routledge Handbook of Nostalgia* (1^{re} éd.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003364924>
- Bolter, J. D. et Grusin, R. A. (1999). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.
- Bonus, J. A. (2018). Who I Am Is Not Who I Was: Temporal Comparisons Mediate the Effect of Listening to Nostalgic Music on Well-Being [Format PDF]. *Communication Research*, 009365021879380.
<https://doi.org/10.1177/0093650218793806>
- Boudon, H. et Niemeyer, K. (2106). Fidelity as Interseriality: The Challenges of Adapting the Québ. *Canadian Journal of Communication*, 41, 18.
- Bouzid, A. (2018). Retour vers le passé. *Effeuillage - La revue qui met les médias à nu*, (7), 58-60.
- Bowman, N. D. et Wulf, T. (2023). Nostalgia in video games. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101544.
<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101544>
- Boyer, E. A. (2018). *The Sound of Hyrule: The Relationships among Sonic Environments and Gameplay in The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Mémoire de maîtrise, Wesleyan University].
- Consalvo, M. (2003). *Zelda 64 and Video Game Fans: A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative* [Format PDF]. *Television & New Media*, 4(3), 321-334.
<https://doi.org/10.1177/1527476403253993>
- Cordaro, F. (2010). *The Relationship Between Nostalgia, Social Exclusion, and Empathy* [Thèse de doctorat, University of Southampton].
- Cuddy, L. (2008). *The Legend of Zelda and Philosophy: I Link Therefore I Am* [Format Kindle]. Open Court.
- Cuff, S. (2017). *Now You're Playing with Power: Nintendo and the Commodification of Nostalgia* [Thèse de doctorat, The University of Wisconsin-Milwaukee].
- Denson, S. et Jahn-Sudmann, A. (2013). Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games [Format PDF]. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 33.

- Dodman, T. (2023). Nostalgia, and what it used to be. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101536. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101536>
- Eco, U. (1979). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- Eco, U. (1992). *Les limites de l'interprétation*. Grasset.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. et Tosca, S. P. (2020). *Understanding video games: the essential introduction (Fourth edition)*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Eloranta, J. (2022). *Marketing in the Streaming and Gaming Industries: A Study of the Nostalgia Marketing Strategy and its Effectiveness*.
- Esposito, N. (2005). *How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now*, 11.
- Fantin, E. (2018). À la recherche des médias disparus – le fantôme de l'analogique. *Effeuillage - La revue qui met les médias à nu*, (7), 73-77.
- Farca, G., Lehner, A. et Navarro-Remesal, V. (2018). Regenerative Play and the Experience of the Sublime in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 25.
- Faulkner, J. (2017, 24 février). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Pre-Review Impressions*. Shacknews. <https://www.shacknews.com/article/99174/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-pre-review-impressions>
- Gallagher, R. (2019). *Replaying the Past: Wholesome Nostalgia or Morbid Melancholia?*, 4.
- Gilbert, A. S. (2017). Crowdfunding Nostalgia: Kickstarter and the Revival of Classic PC Game Genres. *The Computer Games Journal*, 6(1-2), 17-32. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0031-x>
- Goetz, C. (2018). "The Fantasy that Never Takes Place": Nostalgic Travel in Videogames, 23.
- Gonlin, M. (2017). *Nostalgia Games: Replaying The Past [Mémoire de maîtrise, University of Sydney]*.
- Gu, Q., Li, M. et Kim, S. (Sam). (2021). The role of nostalgia-evoking stimuli at nostalgia-themed restaurants in explaining benefits, consumption value and post-purchase behavioral intention. *International Journal of Hospitality Management*, 96, 102955. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2021.102955>
- Hartmann, B. J. et Brunk, K. H. (2019). Nostalgia marketing and (re-)enchantment. *International Journal of Research in Marketing*, 36(4), 669-686. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2019.05.002>
- Heilmann, T. A. (2014). "Tap, tap, flap, flap." *Ludic Seriality, Digitality, and the Finger [Format PDF]*, 8(1), 15. Format PDF.
- Heineman, D. S. (2014). *Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia*, 24.

- Hepper, E. G. et Dennis, A. (2023). From rosy past to happy and flourishing present: Nostalgia as a resource for hedonic and eudaimonic wellbeing. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101547. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101547>
- Jeanneret, Y. (2007). Prendre en considération l'aventure sémiologique. *Hermès*, n° 48(2), 109. <https://doi.org/10.4267/2042/24108>
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling* 101. Henry Jenkins. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Juhl, J. et Biskas, M. (2023). Nostalgia: An impactful social emotion. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101545. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101545>
- Julliard, V. (2013). Éléments pour une « sémiotique du genre ». *Communication & langages*, 2013(177), 59-74. <https://doi.org/10.4074/S0336150013013045>
- Kaës, R. (2008). Reconnaissance et méconnaissance dans les liens intersubjectifs: Une introduction. *Le Divan familial*, N° 20(1), 29-46. <https://doi.org/10.3917/difa.020.0029>
- Keightley, E. et Pickering, M. (2012). *The Mnemonic Imagination: Remembering as Creative Practice* (2012th edition). Palgrave Macmillan.
- Kozinets, R. V. (2001). *The Field Behind the Screen: Using the Method of Netnography To Research Market-Oriented Virtual Communities*.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. SAGE Publications.
- Lasaleta, J. D., Werle, C. O. C. et Yamim, A. P. (2021). Nostalgia makes people eat healthier. *Appetite*, 162, 105187. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2021.105187>
- Layous, K. et Kurtz, J. L. (2023). Nostalgia: A potential pathway to greater well-being. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101548. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101548>
- Leray, C. (2008). *L'analyse de contenu: de la théorie à la pratique: la méthode Morin-Chartier*. Presses de l'Université du Québec.
- Leunissen, J. M. (2023). Diamonds and rust: The affective ambivalence of Nostalgia. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101541. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101541>
- Loveday, P. et Burgess, J. (2017). Flow and Pokémon GO: The Contribution of Game Level, Playing Alone, and Nostalgia to the Flow State, 8(2), 13.
- Makai, P. (2018). Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. *Humanities*, 7(4), 123. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Massanari, A. L. (2015). *Participatory Culture, Community, and Play: Learning from Reddit*. Peter Lang.
- Menke, M. et Schwarzenegger, C. (2017). *Media, Communication and Nostalgia*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10506.47049>

- Metz, C. (1966). Quelques points de sémiologie du cinéma. *La Linguistique*, 2, 53-69.
- Neill Hoch, I. (2020). NOSTALGIA FOR THE NEW: VIDEO GAME « REMAKES » AND THE LIMITS OF REFLECTION. *AoIR Selected Papers of Internet Research*.
<https://doi.org/10.5210/spir.v2020i0.11286>
- Niemeyer, K. (2016). Désigner l'âge d'or: médias et nostalgies d'un espace et d'un temps (a) dorés. *Le Temps des Médias*, 2(27), 16-30.
- Niemeyer, K. et Siebert, O. (2023). Nostalgia, media, and technologies of the future. *Current Opinion in Psychology*, 50, 101561. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101561>
- Niemeyer, K., Siebert, O. et Silina, M. (2021). Les passages circulaires d'une méthodologie croisée pour s'approcher d'un terrain de souvenirs.: Les (n)ostalgiques de l'ancienne République démocratique allemande. *Terminal*, (129). <https://doi.org/10.4000/terminal.6949>
- Nintendo. (2013). *The Legend of Zelda : Hyrule Historia* [Format Kindle]. Dark Horse.
- Nintendo. (2018). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild--Creating a Champion* [Format Kindle]. Dark Horse Comics.
- Nintendo. (s. d.). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. The Legend of Zelda: Breath of the Wild for the Nintendo Switch™ home gaming system and Wii U™ console*. Récupéré le 27 janvier 2019 de <https://zelda.com/breath-of-the-wild/>
- Oltean, T. (1993). Series and Seriality in Media Culture. *European Journal of Communication*, 8(1), 5-31.
<https://doi.org/10.1177/0267323193008001001>
- Perriault, J. (2012). Jeux virtuels. Aspects socio- cognitifs et sémiotiques. *Hermès*, (62), [p.].
<https://doi.org/10.4267/2042/48284>
- Pichierri, M. (2023). *Nostalgia Marketing: Rekindling the Past to Influence Consumer Choices*. Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-20914-7>
- Rastier, F. et Cavazza, M. (2001). *Sémiotique et interactivité*, 12.
- Reynolds, S. (2011). *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past* (Reprint edition). Faber & Faber.
- Rogan, R. (2017, 23 mars). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Review* | RPGFan.
<https://www.rpgfan.com/review/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/>
- Rone, V. E., Aksoy, C. et Pozderac-Chenevey, S. (dir.). (2022). *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic*. Intellect Books.
- Routledge, C. (2015). *Nostalgia: A Psychological Resource* (1^{re} éd.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315669311>
- Schmelck, C.-D. (2018). Le passé réécrit sur les réseaux sociaux. *Effeillage - La revue qui met les médias à nu*, (7), 67-72.

- Schrey, D. (2014). Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. Dans K. Niemeyer, Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (p. 27-38). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137375889.0007>
- Sedikides, C., Leunissen, J. et Wildschut, T. (2022). The psychological benefits of music-evoked nostalgia. *Psychology of Music*, 50(6), 2044-2062. <https://doi.org/10.1177/03057356211064641>
- Sedikides, C. et Wildschut, T. (2023a). Nostalgia as motivation. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101537. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101537>
- Sedikides, C. et Wildschut, T. (2023b). The psychological, social, and societal relevance of nostalgia. *Current Opinion in Psychology*, 52, 101609. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2023.101609>
- Sheff, D. et Eddy, A. (1999). *Game Over Press Start To Continue* [Format Kindle]. Cyberactive Media Group.
- shredfearn. (2018, 3 avril). *Press A* ~ The Music of Zelda: Breath of the Wild. a closer listen. <https://acloserlisten.com/2018/04/03/press-a-the-music-of-zelda-breath-of-the-wild/>
- Sivak, S. (2009). Each Link in the Chain is a Journey: An Analysis of The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Dans D. Davidson (dir.), *Well played 1.0: video games, value and meaning*. ETC Press.
- Sloan, R. J. S. (2016a). An Impression of Home: Player Nostalgia and the Impulse to Explore Game Worlds, 16.
- Sloan, R. J. S. *Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism*. 2016.
- Smith, A. N. (2014). Super Mario Seriality: Nintendo's Narratives and Audience Targeting within the Video Game Console Industry. Dans R. Pearson et A. Smith, *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. Palgrave Macmillan UK. <https://books.google.ca/books?id=ZbCYBgAAQBAJ>
- Stefaniak, A., Wohl, M. J. A., Blais, J. et Pruyssers, S. (2022). The I in Us: Personality influences the expression of collective nostalgia. *Personality and Individual Differences*, 187, 111392. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111392>
- Thibault, M. (2016). Post-digital games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes.
- Toft-Nielsen, C. (2019). Going home again? *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 35(66), 003-017. <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v35i66.106494>
- Toth, R. et Dienlin, T. (2023). Bittersweet Symphony: Nostalgia and Melancholia in Music Reception. *Music & Science*, 6, 205920432311556. <https://doi.org/10.1177/20592043231155640>
- Veale, K. (2017). Gone Home and the power of affective nostalgia. *International Journal of Heritage Studies*, 23(7), 654-666. <https://doi.org/10.1080/13527258.2016.1262447>
- Walls, J. L. (2011). *The Legend of Zelda and Theology* [Format Kindle]. Gray Matter Books.

- Webster, A. (2017, 2 mars). The Legend of Zelda: Breath of the Wild review. The Verge.
<https://www.theverge.com/2017/3/2/14787082/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-review>
- Wei, Y. The Evolution of Nintendo Company. 2018.
- Weingarten, E. et Wei, Z. (2023). Nostalgia and consumer behavior. *Current Opinion in Psychology*, 49, 101555. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101555>
- Whalen, Z. et Taylor, L. N. (2008). *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games* [Format Kindle]. Vanderbilt University Press.
- Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J. et Routledge, C. (2006). Nostalgia: Content, triggers, functions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 91(5), 975-993.
- Wulf, T., Bonus, J. A. et Rieger, D. (2018a). The inspired time traveler: examining the implications of nostalgic entertainment experiences for two-factor models of entertainment. *Wallowing in Media Past: Media-Induced Nostalgia's Connection to Parasocial Relationships*. *Communication Research Reports*, 35(2), 178-182. <https://doi.org/10.1080/08824096.2017.1383236>
- Wulf, T., Rieger, D. et Schmitt, J. B. (2018b). Bliss by the past: Theorizing media-induced nostalgia as an audience response factor for entertainment and well-being. *Poetics*, 69, 70-80.
<https://doi.org/10.1016/j.poetic.2018.04.001>
- Xia, L., Wang, J. (Feng) et Santana, S. (2021). Nostalgia: Triggers and its role on new product purchase intentions. *Journal of Business Research*, 135, 183-194.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.06.034>
- Zhou, X., Sedikides, C., Wildschut, T. et Gao, D.-G. (2008). Counteracting Loneliness: On the Restorative Function of Nostalgia. *Psychological Science*, 19(10), 1023-1029. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2008.02194.x>