

## **Résumé des présentations :**

### **Panel 1 : Gēmu : Au-delà du Japon**

#### **Aux frontières du gēmu : une étude du cas *Captain Velvet Meteor* (2022)**

David Javet  
co-fondateur du GameLab UNIL-EPFL narrative  
designer

Sorti sur Nintendo Switch le 28 juillet 2022, le jeu vidéo *Captain Velvet Meteor : The Jump+ Dimensions* [キャプテン・ベルベット・メテオ ジャンプ+異世界の”小”冒険] est une œuvre hybride qui combine l'univers original du studio suisse Momo-Pi avec les personnages de huit séries différentes de mangas appartenant au catalogue de l'éditeur japonais Shūeisha. Chercheur au GameLab UNIL-EPFL, David Javet a œuvré comme *narrative designer* sur le projet. Sa tâche a consisté à écrire l'intégralité des textes et des dialogues contenus dans le jeu en anglais, japonais et français. Il a également assumé une part importante de responsabilité dans le travail d'adaptation des huit univers et personnages des séries de mangas partenaires. Cette étude d'un cas limite de « jeu japonais » permet de faire état d'une industrie vidéoludique nipponne en mouvement et en réinvention. La présentation se concentrera sur les équipes de développement et d'édition ainsi que sur les logiques de validation de contenu, cherchant ainsi à faire apparaître la complexité des processus créatifs...au-delà des frontières du gēmu.

#### **Déguiser le gēmu : l'indigénisation forcée des contenus et des visuels vidéoludiques japonais sur consoles de jeux vidéo Nintendo en période de *Japan Bashing* (1985-1996).**

Quentin Lourdaux  
Masterant en histoire en deuxième année à l'université Paris Cité.

L'historiographie autour de la notion de *Japan Bashing* a souvent discuté le boycott, voir la destruction du *hardware* japonais, télévisions, magnétoscopes... aux États-Unis. Le *software* semble avoir été oublié des études sur le *Japan Bashing*. Les industries créatives japonaises ne semblent cependant pas avoir été épargnées durant cette période. Cette contribution ambitionne de placer les changements orchestrés par *Nintendo of America* sous l'angle de l'indigénisation des productions vidéoludiques japonaises. Un point-clé de cette contribution est la

contextualisation de la localisation de ces produits vidéoludiques japonais en période de *Japan Bashing*.

Je compte essentiellement mobiliser le cas des jeux sur console Nintendo et plus particulièrement la NES en raison de leur adaptation quasi systématique lors de leur exportation sur le marché américain, à travers une série de règles strictes pensées par *Nintendo of America*. Je montrerai en quoi le contexte de *Japan Bashing* aux États-Unis a forcé de manière indirecte la dissimulation de ce qui faisait l'identité japonaise de ces jeux. Une double adaptation que l'on retrouve sur les illustrations présentes sur les jaquettes des jeux, mais aussi dans les contenus entre les versions japonaises et celles censurées par *Nintendo of America*.

Les jeux vidéo japonais se trouvent alors insérés dans un écosystème de produits culturels américains qui ne leur est pas propre. L'épuisement du *Japan Bashing* à la fin des années 1990 pourrait alors s'expliquer par la décennie de stabilisation de l'économie japonaise. Mais aussi de manière passive à travers la diffusion de produits culturels japonais déguisés en produits américains.

### **Entre *game* et *gēmu* : replacer les premiers jeux vidéo japonais dans le contexte des circulations trans-Pacifique de technologies du divertissement (1951-1978)**

Romain Lebailly

Agrégé et doctorant en histoire, Luhcie (Université Grenoble-Alpes) / Sirice (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

L'historiographie, académique ou non, place classiquement en 1973, avec les premiers clones de *Pong* produits par Sega et Taito, le début de l'industrie vidéoludique japonaise. Cette contribution, qui se place dans une optique d'histoire des circulations culturelles, ambitionne de remettre en cause l'évidence de cette rupture en replaçant cet événement dans une histoire plus longue des échanges de machines de divertissement, dans laquelle les acteurs des premières entreprises vidéoludiques japonaises intégraient spontanément leurs nouvelles productions. En mobilisant essentiellement le cas de Sega ainsi que, plus marginalement, ceux de Taito et Namco, nous éclaircirons les conditions de ces échanges, qui tirent leurs racines de l'occupation américaine du Japon avant de se structurer autour d'un réseau d'entrepreneurs étrangers établis dans le pays. Porteuses d'une image de modernité américanisée, leurs machines (machines à sous, jukebox, jeux électromécaniques...), d'abord importées des États-Unis puis produites sur place, en viennent à dépasser le stade de la réplique de machines américaines pour proposer dès

les années 1960 des innovations : les circulations deviennent alors bilatérales à mesure que les acteurs japonais et américains se lient.

Penser les premiers jeux vidéo japonais dans ce contexte implique donc de remettre en cause le statut de la copie dans les premiers jeux vidéo japonais, une pratique commune du secteur des deux côtés du Pacifique. C'est aussi montrer que l'innovation *Space Invaders*, chez Taito en 1978, s'inscrit dans les logiques de ce marché établi autant qu'elle l'amène à changer de nature.

## **Panel 2 : Représenter le réel**

### **« Transferts narratifs du jeu vidéo au film. Le cas d'*Avalon* (Oshii Mamoru, 2001) »**

Alia DEMNATI  
(CRCAO / Université Shirayuri – Tokyo)

*Avalon* (Oshii Mamoru, 2001) est un long métrage en prise de vue réelle qui met en scène une joueuse gagnant sa vie en combattant dans un jeu en réalité virtuelle appelé « Avalon ». En progressant, elle découvre que l'espace qu'elle considérait comme réel appartient également au jeu. Pour le réalisateur, le jeu vidéo n'est pas une simple trame de fond, il fournit plusieurs modèles narratifs et structure l'univers diégétique. On se propose d'interroger ici la façon dont se manifestent les transferts narratifs du jeu vidéo vers le film, ainsi que leur portée sémantique. Oshii est aussi un créateur de jeux vidéo et un joueur. Après un point sur sa relation au jeu, qu'il considère entre autres comme un support à l'imagination, nous recenserons quelques transferts narratifs du jeu vers le film. Citons, par exemple, le système de classes, justifiant les contraintes auxquelles est confronté le personnage principal, ou le gain d'expérience, qui constitue l'élément perturbateur du récit. Enfin, nous proposerons une interprétation du film à la lumière de l'expérience de joueur.se : *Avalon* est un film sans réalité de référence qui met en scène une quête vidéoludique pré-écrite.

En conclusion, *Avalon* développe une mise en récit et en image des mécaniques de jeu, mais, plus intéressant encore, de l'expérience du joueur dans ses dimensions stratégiques, imaginaires et affectives. Cette expérience est d'ailleurs l'un des thèmes principaux d'un film plus récent de la franchise (*Assault Girls*, Oshii Mamoru, 2009), dont les quatre personnages offrent un panorama de joueurs et de relations au jeu et aux autres.

## **Titre : Territoire et histoire du Japon contemporain dans sa représentation en jeu vidéo - à partir de la série *Ryū ga gotoku***

Yannick MAUFROID

Ifrae / Université de Toulouse 2 Jean Jaurès

Dans leur représentation de l'histoire, les jeux vidéo japonais mettent souvent à l'honneur les époques médiévales et prémodernes, mais il en va singulièrement autrement pour l'histoire contemporaine. Contrairement aux productions occidentales, la Seconde Guerre mondiale y est rarement abordée, de même que les événements majeurs survenus dans l'archipel depuis 1945, comme par exemple la catastrophe du 11 mars 2011. En parallèle, l'espace du Japon contemporain est, depuis l'avènement des jeux réalistes en 3D, représenté de manière toujours plus vaste, riche et divertissante, au point d'inspirer volontairement ou non une forme de tourisme virtuel. La série des *Ryū ga gotoku*, développée depuis 2005 par Sega, est un exemple de ce double traitement. Cette série de jeux d'action-aventure centrée sur le monde des gangs de yakuza, malgré son inscription durable dans la société japonaise contemporaine, n'évoque que superficiellement les événements de l'histoire présente, alors qu'elle propose au joueur un univers de jeu qui s'étend progressivement à tout l'archipel, jusqu'à se thématiser, d'après le propos même de son créateur Yokoyama Masayoshi, en une « œuvre dans laquelle on apprécie les centres-ville japonais ». Elle permet ainsi de s'interroger sur la dichotomie entre espace et temps à l'œuvre dans la représentation que le jeu vidéo donne du Japon contemporain, et au-delà, sur la « japonité » à l'œuvre dans ce type de jeu, ses ambiguïtés, ainsi que les attraits qui déterminent sa réception au Japon et en dehors.

### **Panel 3 : VGM et identité japonaise**

#### **Présentation du panel :**

Composante fondamentale de l'expérience vidéoludique interactive, la musique de jeu vidéo a su en quelques décennies s'imposer comme un genre au répertoire composé d'un ensemble vaste de musiques allant de la *chiptune* des premières consoles aux suites symphoniques des plus fameux RPG.

Si son influence est attestée par les hommages que lui rendent aujourd'hui les musiciens professionnels, en utilisant certains des éléments qui lui sont propres ou en interprétant les

thèmes vidéoludiques les plus célèbres, l'étude de la musique de jeu vidéo en est encore à ses débuts en France : peuvent en attester le peu de publications scientifiques existantes et les rares formations qui s'y consacrent.

Dans le cadre de ce panel, nous nous interrogerons par le biais d'un corpus déterminé sur les dimensions identitaires et culturelles « japonaises » que laissent filtrer, à son écoute, la musique de JRPG et la musique de jeu d'aventure médiéval : existe-t-il des éléments formels, tels que l'emploi de certains instruments de musique, des motifs rythmiques et mélodiques ou des approches compositionnelles qui fassent sens quant à la justification d'un éventuel caractère japonais de l'œuvre musicale ?

### **JRPG et représentation de la (non-)japonité dans le dungeon synth**

Jeremy Corral

Inalco (IFRAE) / TUFS (International Japan Research Center)

Le dungeon synth est un genre musical produit par des musiciens de culture occidentale, qui mêle principalement néoclassique, dark folk, dark ambient, medieval ambient, et dont le développement, l'économie et les formes de sociabilité gravitent entièrement autour d'internet. Fréquemment élaboré comme évocateur des univers médiévaux fantastiques tels qu'ils étaient médiatiquement représentés par les différentes industries du jeu autour des années 1980 et 1990, le dungeon synth ménage à la croisée de territoires spécifiques et sur les ressorts de la nostalgie un lieu de célébration et de reproduction de certaines formes pensées comme interconnectées des cultures de l'imaginaire de la fin du vingtième siècle. Parmi les éléments que brasse le dungeon synth figurent ceux renvoyant au domaine du jeu vidéo. Il n'est pas rare ce faisant que par le biais d'énoncés textuels explicites produits par les musiciens et les labels, le RPG (RolePlaying Game) et le JRPG (Japanese Role-Playing Game) soient évoqués. Bien que les critères esthétiques et ludiques de détermination des genres au sein du jeu vidéo soient encore relativement imprécis, le JRPG, à travers ce qui apparaît comme le marqueur linguistique de son origine géographique et culturelle, s'articule d'emblée dans un rapport différenciant avec les formes autres (occidentales) du RPG. Le JRPG, de la sorte, serait *a priori* porteur d'une « japonité » qui, quels qu'en soient les aspects, serait remédiatisée au sein de la production dungeon synth.

Or, à l'examen des signes relatifs à ce qui est donné comme se rapportant au JRPG d'une part et au RPG d'autre part dans ladite production dungeon synth, il n'existe semble-t-il aucune

donnée musicale et iconographique spécifique permettant clairement et systématiquement d'établir une distinction. Sur le modèle de ce que propose Jayme Dale Mallindine, il s'agit par conséquent de considérer ce à quoi renvoie le JRPG comme la manifestation de l'activité d'une mémoire collective à l'égard de l'histoire du jeu vidéo et de la circulation internationale des jeux japonais. L'étude de cas du *dungeon synth* en tant qu'espace normé de remédiatisation collective d'expériences ludiques individuelles suggérerait ainsi que l'association de la pratique des jeux avec l'origine géographique pourtant marquée de certains produits ne serait pas nécessairement ordonnée à des mécanismes déterminés d'articulation fine des genres.

### **La représentation du *shakuhachi* dans les musiques de jeux vidéo : les exemples de *Ghost of Tsushima* et *Ōkami***

Lénaïc Parisot

Etudes du Contemporain en Littératures, Langues, Arts (ECLLA) Université Jean Monnet, Saint-Etienne

Le *shakuhachi* est une flûte droite japonaise en bambou, apparue telle que nous la connaissons aujourd'hui à l'époque d'Edo (1603-1868). Cet instrument était uniquement joué par des moines bouddhistes appelés *komusō*, qui faisaient partie d'une secte religieuse, *Fukeshū*, prônant la méditation par le souffle (*suizen*). De nos jours, on retrouve le *shakuhachi* dans de nombreuses bandes-son de jeux vidéo, où il représente généralement le caractère calme et la dimension spirituelle dans la pensée *shintō*.

Cette communication portera sur les jeux vidéo *Ghost of Tsushima* (2020), produit par un studio américain et *Ōkami* (2006 et remasterisé en 2017), développé par un studio japonais. L'objectif sera de démontrer si les représentations visuelles et sonores du *shakuhachi* dans *Ghost of Tsushima* et dans *Ōkami* sont fidèles ou non au Japon médiéval et au rôle traditionnel de l'instrument. Nous nous demanderons également s'il est question d'une appropriation culturelle dans *Ghost of Tsushima*, ou si la notion de « transpropriation culturelle » de Bruno Deschênes se prête mieux à la description du phénomène observé.

Après une brève présentation de l'histoire de ces deux jeux vidéo, l'écoute accompagnée de la projection de partitions des influences musicales qui ont inspiré leurs bandes-son permettra de se rendre compte de la place du *shakuhachi* dans ces dernières. Nous ferons ensuite le point sur les représentations visuelles de l'instrument par le biais de captures d'écran des jeux, pour les

comparer avec les instruments des époques correspondantes. Nous terminerons par un questionnement à propos des phénomènes d'appropriation et de transpropriation culturelle.

## **De la console de salon aux salles de concert, la musique du JRPG à la conquête des orchestres symphoniques du monde entier : une spécificité japonaise ?**

Clara Wartelle-Sakamoto

Maîtresse de conférences Université Paris Cité, CRCAO

La sortie du jeu *Dragon Quest* sur NES en 1986 au Japon et le succès rencontré par la série depuis s'accompagnent d'un véritable engouement pour ses musiques, dont les thèmes les plus célèbres sont aujourd'hui interprétés par de grands orchestres professionnels. Leur compositeur, Sugiyama Kōichi (1931-2021), véritable figure tutélaire de la musique de jeu vidéo, a établi durablement les codes des suites symphoniques du JRPG, auxquels se réfèrent les autres compositeurs les plus connus, à commencer par Uematsu Nobuo (1959-) compositeur de la série des jeux *Final Fantasy*. Si la plupart des compositeurs phares des années 1990 ne sont pas issus des grandes universités de musique (Tōkyō geijutsu daigaku, Kunitachi ongaku daigaku etc.) leurs œuvres sont autorisées, depuis une trentaine d'années au Japon, à figurer au programme des salles de musique classique, aux côtés des bandes originales de film qui avaient déjà ouvert la voie. Un chemin que suivent finalement les pays occidentaux, au regard des récents concerts mettant à l'honneur la musique de jeux vidéo qui acquiert, semble-t-il, ses lettres de noblesse.

Aujourd'hui volontiers qualifiée d'« épique », la musique de JRPG des années 1980-1990 n'avait pourtant pas à répondre à des codes préétablis, les contraintes principales étant essentiellement techniques. Elle a façonné en une quinzaine d'années un genre musical aujourd'hui bien établi et aux caractéristiques propres, sans pour autant qu'il n'y ait eu de réel consensus entre les compositeurs. On peut alors se demander s'il existe un ensemble d'éléments spécifiques à la musique de JRPG qui puisse effectivement définir le genre, au-delà du sentiment de nostalgie que son écoute provoque chez les joueurs et les fans. Dans cette communication, nous tâcherons de répondre à cette interrogation au travers d'enquêtes et d'entretiens menés auprès de professionnels du secteur en France.

### **Panel 4 : Le jeu dans la ville : espaces et pratiques de l'arcade au Japon**

## **De l'arcade à la rue : Le rapport à l'espace urbain dans la communauté de *Virtua Fighter* et la culture du *street gamer* au Japon des années 1990s**

Jérémie Pelletier-Gagnon

Professeur adjoint aux Pôle d'études et de recherches sur les cultures numériques, Université de l'Ontario français (Toronto, Canada)

Le *game center* est le lieu où se forment des pratiques vidéoludiques situées qui résultent de la mise en commun d'affordances techniques, sociales et spatiales (Pelletier- Gagnon, 2019).

Dans leur ensemble, ils forment également un réseau dans lequel l'attitude ludique et l'espace citadin se rencontrent et s'influencent mutuellement, entremêlant les codes et symboles du jeu et de l'environnement urbain. Cette convergence fait émerger la culture publique du jeu au Japon.

Cette communication propose d'aborder la notion de jeu japonais sous l'angle de son rapport à l'espace urbain. Après un bref tour d'horizon historique de l'évolution des salles d'arcade et du jeu en public au Japon, nous porterons notre regard sur les pratiques de *ring name* (pseudonyme) et de *ensei* (excursions) situées au cœur de la sous-culture développée par la communauté de joueurs de *Virtua Fighter* à Tokyo entre 1993 et 1995 (Gichi). Ces pratiques ludiques nous guideront ensuite vers une définition du concept de *street gamer*, une identité vidéoludique amalgamant le soi social, l'avatar numérique, et une sensibilité aiguë envers son environnement urbain. Cette forme d'identité numérique hybride située à l'intersection du *playtar* (Goto-Jones) et du *flâneur* (Benjamin) intervient dans les rythmes quotidiens et les trajectoires de circulations, permettant d'imaginer la ville différemment. Nous concluons alors par une réflexion sur leurs traces résiduelles dans le contexte de l'effacement graduel de l'arcade au Japon contemporain.

### **Jeux d'arcade et spécificités japonaises de la nécessité d'intégrer les jeux non-vidéo dans la réflexion : l'exemple des *crane games***

BOTTOS Benoit

Université de Ritsumeikan /Université de Chūō

S'il s'avère utile pour questionner les spécificités japonaises des jeux vidéo, le concept de *gēmu*, et plus largement le champ des *Game Studies* souffrent de lacunes lorsqu'il s'agit d'étudier des objets et des pratiques situées dans le registre du jeu non-vidéo.

Ce biais vidéoludique se montre particulièrement problématique pour l'étude des jeux d'arcade. Dans la littérature existante, ces derniers sont systématiquement situés dans le giron du médium vidéoludique, instituant de facto une trame historique dans laquelle les jeux électromécaniques sont avant tout des ancêtres qui précèdent aux jeux vidéo, forme ludique qui s'impose à partir des années 1980.

Pourtant, dans le contexte japonais, les jeux d'arcade les plus nombreux et les plus populaires depuis les années 1990 sont les *crane games* (machines à pinces) et les *medal games* (machines à jetons), soit des jeux non-vidéo, dont les premières formes apparaissent au début du XXe siècle.

Voir des jeux électromécaniques aux technologies proches des premières machines apparues durant l'ère Taishō continuer d'exister dans le contexte du Japon des années 2020 doit nous interroger sur notre manière de concevoir l'évolution des cultures ludiques, ainsi que le rapport des Japonais aux technologies médiatiques.

C'est ce que nous souhaitons faire dans cette communication en prenant l'exemple des *crane games*. L'objectif sera de mettre en lumière le contexte économique-industriel et les imbrications avec d'autres cultures médiatiques qui sous-tendent l'institution de ces machines dans l'archipel.

## **Panel 5 : Visual Novel**

**« Je voulais qu'elles m'appellent par mon nom » : techno-intimité du *visual novel* au *streaming***

Noah Hinschberger

Doctorant (études japonaises) Université de Strasbourg, Groupe d'Études Orientales (GEO UR1340)

Le *Visual Novel* a longtemps été considéré comme un genre très « japonais », c'est-à-dire peu adaptable à un public occidental, à en juger par la rareté de sa distribution hors du Japon. Cependant, ces dix dernières années, le genre semble s'être libéré de son étiquette de romance réservée aux *otaku* et de son assimilation à ses sous-genre érotiques. Dans cette communication, nous souhaitons nous interroger sur les raisons de la percée de certaines caractéristiques du *Visual Novel* dans le *gameplay* des jeux-vidéos grand public récents (*Fire Emblem : Three*

*Houses, Persona 5*) ainsi que dans d'autres formes de divertissement comme le *streaming* et le *Vtubing*.

Nous reviendrons sur la manière dont les *Visual Novel* demandent une implication active des joueurs dans l'univers du jeu pour « mériter » la compréhension totale de l'histoire, par le fait de devoir recommencer certains passages plusieurs fois, de partager des informations entre joueurs, de fouiller dans les fichiers du jeu, etc. Mais nous nous pencherons surtout sur la capacité de ces jeux à remuer l'affect des joueurs en faisant levier sur la familiarité des situations jouées et le temps passé avec les personnages. Cette « techno-intimité », une intimité au travers d'un écran, semble de plus en plus recherchée par le public international, et nous proposerons l'exemple des *Vtubers* (ou « *virtual youtubers* ») comme cas de réutilisation de ces caractéristiques du *Visual Novel* pour générer de l'engagement.

### ***Clannad* et la guerre des sexes**

Julien Bouvard (MCF, Université Lyon 3, IETT) ; Mathieu Triclot (MCF, UTBM, FEMTOST)

*Clannad* est un *Visual Novel* produit par Key en 2004, marqué par le passage d'une production pornographique vers le mélodrame. Ce genre de jeux vidéo qui mettent en scène des harems de jolies jeunes filles est souvent considéré comme l'un des exemples emblématiques du sexisme de la culture *otaku*. À l'inverse, ils peuvent faire l'objet d'une défense par les spécialistes qui estiment qu'ils sont au contraire des expressions d'une fluidité de genre typique de la culture *otaku* (Galbraith, 2011). Nous nous proposons d'explorer les ambiguïtés de genre à l'œuvre dans *Clannad* sans tomber dans le discours irénique de la fluidité, ni dans la condamnation morale.

Pour cela nous reviendrons d'abord sur les propriétés du mélodrame, tel qu'il a été envisagé dans les théories féministes du cinéma qui éclairent la complexité des identifications de genre dans un objet comme *Clannad*. Si la spectatrice de mélo est un « travesti temporaire » pour reprendre la formule de Laura Mulvey, qu'en est-il de l'*otaku* qui joue à *Clannad* ? Pour comprendre cette structure sans équivalent, il faut revenir sur les circulations entre mélodrame et pornographie dans les cultures populaires japonaises des années 1980. La pornographie y joue un rôle ambigu, à la fois comme espace de circulation des identités de genre et zone frontière de polarisation. Nous concluons en proposant un modèle pour l'éthique de *Clannad*, dépassant la position de défense amoraliste des *Visual Novel* qui les renvoie à de simples fictions

sans effets. À l'inverse, nous essayerons de rendre compte de la formule de Sasakibara Gō dans son essai “Le sexe qui blesse” qui explique avoir compris sa condition masculine avec la honte de jouer à ce genre de jeux.

