



HAL
open science

Compte rendu de la journée d'étude : "Gēmu : qu'est-ce qu'un jeu vidéo japonais ?", Lyon, 11 mai 2023

Enzo Le Guiriec

► To cite this version:

Enzo Le Guiriec. Compte rendu de la journée d'étude : "Gēmu : qu'est-ce qu'un jeu vidéo japonais ?", Lyon, 11 mai 2023. 2024. <hal-04491577>

HAL Id: hal-04491577

<https://hal.science/hal-04491577v1>

Submitted on 13 Dec 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

La journée d'étude « *Gēmu* : qu'est-ce qu'un jeu vidéo japonais ? » qui s'est tenue à Lyon, à la Maison Internationale des Langues & Cultures jeudi 11 mai 2023, organisée dans le cadre de l'année du Japon de l'Université Jean Moulin Lyon 3, a été l'occasion de rassembler des chercheuses et chercheurs francophones d'horizons divers, pour interroger les problèmes entourant la définition d'un jeu vidéo propre au Japon. Organisées en quatre panels, les communications ont cherché à démontrer la pertinence de la question mais aussi ses failles. Résolument interdisciplinaire, cette journée a permis de dresser un état des lieux de la recherche concernant le jeu vidéo de l'archipel. Après une brève introduction comme état de l'art de la part des co-organisateurs, MM. Julien Bouvard (Lyon 3) et Grégoire Sastre (Cergy Paris université), David Javet (Université de Lausanne) a lancé le premier axe, intitulé « *Gēmu* : au-delà du Japon ».

À partir des documents de production du jeu mobile *Captain Velvet Meteor* (Momo-pi, 2020) pour lequel il a été scénariste, l'auteur a exposé l'ouverture croissante du marché japonais aux processus de création internationaux. Avec l'emploi de licences issues du catalogue manga de l'éditeur japonais Shūeisha et d'un cadre ludo-narratif mettant en scène le Japon et conçu par une équipe suisse, David Javet a questionné la vision d'un jeu vidéo défini par son origine ou celle de son studio. En s'appuyant sur des travaux traitant de la nature du cinéma suisse, l'auteur a montré que le titre étudié coche suffisamment de cases pour être considéré comme pleinement lié à l'archipel. De la sorte, l'origine géographique des studios ne suffit pas pour estimer un jeu vidéo comme « japonais ».

Or, ce problème des liens transnationaux n'est pas neuf, et Quentin Lourdaux (Université Paris Cité) en a exposé l'origine ancienne avec sa communication intitulée « 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) ». En partant des liens entre la maison-mère de la célèbre firme et ses ramifications américaines, le conférencier a fourni des pistes permettant de mieux comprendre les enjeux et dynamiques entourant à la fois l'adaptation et la commercialisation de jeux japonais en dehors de l'archipel, ainsi que l'émergence d'images plurielles entourant la perception de ces mêmes titres et de ce qui doit définir un jeu vidéo venant du Japon. Éléments visuels et narratifs mais aussi genres vidéoludiques furent altérés ou complètement mis de côté, produisant ainsi un catalogue spécifique à certaines régions du globe. Si Nintendo voyait le monde en trois pôles (Japon, Europe, États-Unis), les deux derniers, en particulier les États-Unis, considéraient de leur côté l'archipel comme cible à abattre en raison de son poids économique majeur. L'éclatement de la bulle économique entre la fin des années 1980 et le début de la décennie suivante entraîna selon l'auteur la fin de ce « *Japan Bashing* », puisque le Japon perdit sa place de quasi-leader mondial de la finance et des industries technologiques.

De son côté, Romain Lebailly s'est attaché à Sega, concurrent historique de Nintendo en ce qui concerne le jeu vidéo, afin d'exposer la nature éminemment internationale du marché de l'archipel. Ainsi, sa communication intitulée « Entre *game* et *gēmu* : replacer les premiers jeux vidéo japonais dans le contexte des circulations trans-Pacifique de technologies du divertissement (1951-1978) » a permis de remettre en question les divisions historiques habituelles, à partir du cas de la firme Sega. En évoquant les origines américaines de l'entreprise, l'auteur a pu mettre en avant l'importance, dès les premières heures du médium, des transferts et du caractère international des influences et des marchés, tout en brossant un portrait spécifique du jeu, vidéo comme analogique. En effet, c'est par le biais de ce

qu'Alexis Blanchet nomme « automatiques de divertissement » que le milieu pût connaître ses plus importantes transformations. Grâce aux jukebox, flippeurs et autres machines à technologie opto-électriques, un *habitus* ludique commença à émerger dans l'Asie du Sud-Est puis au Japon, avec l'émergence d'entrepreneurs japonais à l'origine d'un boom économique du jeu vidéo. Romain Lebailly a ainsi montré l'importance des récupérations et du caractère itératif du ludique, en cela que seules la copie et l'adaptation à un milieu singulier permirent l'émergence de formes ludiques neuves. Ainsi, *Space Invaders* (Taitō, 1978) incarnerait l'une des dernières grandes métamorphoses du jeu vidéo dans son ensemble, par sa nature éminemment hybride, mélangeant influence narrative américaine (*La Guerre des Mondes*) et synthèse ludique et technologique des décennies précédentes d'expérimentations transnationales. Cette présentation a surtout été l'occasion pour l'auteur d'affirmer l'importance des méthodes de l'historiographie pour l'étude du jeu vidéo. Selon lui, c'est par l'observation des modes de production du vidéoludique dans l'archipel que peut émerger une spécificité du *gēmu*, bien plus qu'à travers les motifs ludo-narratifs des titres produits.

Pourtant, c'est aussi en ce qu'il représente le réel à sa manière que le jeu vidéo intrigue. Ce fut l'objet du second panel, dont les présentations eurent pour objectif l'observation des points de jonction et de divergence entre monde de la simulation et quotidien. Alia Demnati (Université de Shirayuri) s'est ainsi intéressée au film en prises de vue réelles *Avalon* datant de 2001 et réalisé par les équipes d'Oshii Mamoru, et à ses liens avec le *media mix* japonais. Le public suit les pérégrinations d'une protagoniste joueuse d'un titre massivement multijoueur en ligne (MMO), actrice d'une quête et dirigeant un avatar. Oshii a travaillé dans l'industrie vidéoludique avant de passer aux films d'animation, et cet intérêt se retrouve dans *Avalon*, directement inspiré de l'imaginaire né de ses propres sessions sur le jeu de rôle *Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech, 1981). Par l'intégration à la diégèse des codes du jeu de rôle, le réalisateur a amené l'émergence d'une narration plurielle, accentuée par la présence de différents codes audiovisuels rongant les frontières entre image réelle et numérique. En effet, la conférencière a insisté sur l'existence de trois niveaux de réalité dans l'œuvre : le quotidien, le jeu et un niveau secret, chacun étant lié à un emploi propre des couleurs (gris pour le « réel », doré et flou pour la simulation, sans altération dans le dernier cas). La protagoniste évolue au contact d'autres personnages afin d'atteindre le dernier espace-temps, lequel est en vérité toujours dans la fiction (les corps disparaissent avec une explosion en pixels tridimensionnels). Alia Demnati a évoqué l'importance historique d'*Avalon* en ce qui concerne les médias de l'image, puisqu'il fut un laboratoire d'expérimentations pour les mélanges entre numérique et analogique, entre 2D et 3D. En outre, le travail d'Oshii a fortement impacté des penseurs comme Azuma Hiroki, théoricien du *media mix* japonais.

Yannick Maufroid (Université Jean Jaurès) a ensuite proposé l'étude des représentations du territoire japonais au sein de la série de jeux vidéo *Ryū ga gotoku* (en Occident longtemps commercialisée sous l'appellation *Yakuza*). La licence propose de suivre les aventures d'un membre de la pègre japonaise en quête de rédemption, dans des environnements inspirés de lieux réels. La question est ainsi de savoir en quoi ces espaces ludiformés (le communicant reprenant l'expression d'Espen Aarseth) impactent à leur tour la perception de leur matière référentielle. Ces lieux proposeraient à la fois un effet de réel tel que le proposait Roland Barthes et une pleine instrumentalisation, chaque endroit ne prenant sens qu'en tant que

réseau d'interactions possibles. L'espace vidéoludique serait à la fois réel et imaginé. Il partirait d'un référentiel déjà synthétique (le lieu existant et ses représentations), obtiendrait une teinte ludique par sa présence dans la fiction interactive, et subirait enfin la vision des joueurs, qui surimposerait à l'ensemble tout un imaginaire devenant à son tour une référence pour les studios. Cet imaginaire serait une forme de tourisme digital dans un quotidien japonais fantasmé. L'expérience se voudrait intime, presque autobiographique.

Représenter le réel dans le jeu vidéo, c'est donc interroger notre rapport à celui-ci et ses modalités de visualisation. Le jeu peut donc affecter jusqu'à l'identité profonde du public. Mais loin de se limiter au cadre visuel, la question identitaire traverse l'ensemble des facettes du jeu vidéo, et le son n'est pas en reste. Ce fut l'enjeu du troisième panel, dont les communications questionnèrent la portée instrumentale des musiques et éléments sonores des jeux japonais. Dans un premier temps, Jérémy Corral (Université Bordeaux Montaigne) a montré l'ambiguïté de l'expression d'une (non-)japonité dans un genre musical spécifique et récent, le *dungeon-synth*, lié à l'imaginaire entourant la pratique des jeux de rôle japonais (JRPG). Micro-genre récent pétri d'influences diverses, éminemment lié à la sphère Internet et en marge des courants majeurs de l'industrie musicale, le *dungeon-synth* permet des interprétations plus que des analyses précises. Sa source esthétique et ludique première, le JRPG, est en elle-même imprécise. Pour l'auteur, ce courant est avant tout le réceptacle de la mémoire collective d'un public occidental dont les membres ont été confrontés dans leur jeunesse aux jeux vidéo japonais, amenant ainsi l'émergence d'un imaginaire nostalgique dont la catégorie musicale observée se fait le vecteur. L'étude de ce courant de musique pourrait ainsi permettre de mieux comprendre les structures de production, de médiation et de réception dont dépend le jeu de rôle japonais. L'analyse par le public du *dungeon-synth* serait similaire aux discours critiques concernant le jeu de rôle japonais, passés dans les années 1990 d'un regard relativiste à la période actuelle où l'on s'interroge sur la possibilité de définir un jeu vidéo japonais. L'importance du sentiment nostalgique, éminemment connecté à l'approche intime d'une expérience anonyme, montrerait que la notion de jeu vidéo japonais, avec les discours qui en émergent, met en lumière l'universalité des mémoires et pratiques relatives à l'expérience du jeu vidéo dans son ensemble. La « japonité » des jeux viendrait de l'histoire de leur réception et des associations faites avec une certaine image de l'archipel. On ne chercherait ainsi pas le Japon ou la japonité, mais une identité japonaise reconstruite, adaptée, assimilée au service des constructions à la fois personnelle et collective entourant la mémoire.

Lenaïc Parisot (Université Jean Monnet Saint-Étienne) a ensuite traité des jeux vidéo *Ōkami* (Clover Studio, 2006) et *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020), en s'attachant à la représentation du *shakuhachi* dans les musiques des productions vidéoludiques. Après un bref rappel de l'histoire de cet instrument japonais, proche de la flûte, et des éléments essentiels qu'il permet de révéler en ce qui concerne la musique japonaise (le privilège du timbre sur la mélodie, notamment), s'est posée la question de son emploi dans chacun des titres choisis. *Ghost of Tsushima* est un jeu américain et propose d'explorer un Japon soumis aux agressions mongoles du XIII^e siècle. La flûte japonaise y opère comme marqueur ludo-narratif permettant par exemple d'indiquer des changements d'ordre météorologique, tout en étant un point d'articulation pour un imaginaire à la fois historiquement fondée et misant sur le fantasme d'une authenticité et d'un caractère unique de la culture japonaise « traditionnelle ».

Aussi employé dans les campagnes de promotion et de présentation du jeu à la presse et au public, le *shakuhachi* n'est qu'un élément parmi tant d'autres qui permet d'établir un réseau de références et renvois, et accompagne l'expérience sans pour autant l'impacter de manière fondamentale d'un point de vue ludique. *Ōkami*, jeu japonais, a été remarqué pour son approche graphique inspirée du *sumi-e* (lavis à l'encre noire d'origine chinoise) et sa bande-son mélangeant instruments japonais « traditionnels » et musique populaire contemporaine. Dans ce cadre, le *shakuhachi* est encore partie d'un ensemble cherchant ici à s(t)imuler une autre authenticité, celle d'un Japon passé par le filtre des cultures populaires depuis le XVII^e siècle, et plus loin encore. On voit ici émerger les problèmes de l'appropriation et de la transpropriation, c'est-à-dire l'apprentissage d'un nouveau répertoire musical par l'assimilation des codes, de la culture et de l'histoire d'une musique en s'identifiant à celle-ci lors de l'entraînement. On peut alors se demander si une telle approche n'est pas également applicable au *game design*. Au-delà de la musique, qu'en est-il de la grammaire ludique ? Celle-ci peut-elle se dévoiler par la saisie du passé d'une région dont elle est tirée ?

Si la question reste entière, elle ne doit toutefois pas faire oublier l'étude de la musique à proprement parler dans le jeu vidéo japonais, piste à part entière. C'est en quoi la communication de Clara Wartelle-Sakamoto (Université Paris Cité) fut importante. Intitulée « 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 ? », cette présentation fut l'occasion d'explorer l'histoire ainsi que les enjeux techniques, culturels et sociaux de l'expérience des musiques de jeu vidéo dans le cadre d'espaces de consommation distincts de ceux de la pratique. La musique tonale ou métrique occidentale, arrivée dans l'archipel au XIX^e siècle, a été l'une des sources d'inspiration essentielle pour les compositeurs des bandes-son de jeu vidéo japonais. Des contraintes techniques et économiques expliquent le phénomène, sans oublier la forte éducation musicale de la jeunesse japonaise. On repère donc un double processus de légitimation et d'éducation (du jeu vidéo par la musique, et inversement) dans le jeu vidéo japonais., mais la transition des jeux aux salles de concert intrigue. En effet, il a fallu attendre la seconde moitié des années 1990 pour que des jeux possèdent des musiques enregistrées avec des orchestres. Or, cette époque marque un tournant, avec la diffusion croissante du genre JRPG hors des frontières de l'archipel, et l'émergence d'une mémoire collective exogène, comme on l'a vu avec la présentation de Jérémy Corral. Pourtant, le public japonais a pu profiter dès 1987 des *Family Classic Concerts*, des événements mélangeant musiques de jeux et compositions d'origine. Pour Clara Wartelle, le processus est similaire à celui qui s'est opéré à partir des années 1980 pour les musiques de film. Les travaux de compositeurs dotés d'une formation classique mais ayant dédié tout ou partie de leur carrière au septième art ont permis de légitimer les bandes originales comme autant de pièces autonomes. Au-delà des grands noms américains, d'importantes figures de l'avant-garde musicale japonaise ont utilisé le cinéma puis le jeu vidéo pour l'expérimentation. Cependant, si les concerts de musiques de jeux vidéo sont aujourd'hui populaires, ils ne semblent pas permettre la pérennisation d'habitudes d'écoute du côté du public jeune, qui reste parfois détaché des influences des compositeurs, interrogeant ainsi la portée de ces concerts.

Cette question du milieu de l'expérience a été la focale du quatrième panel, dédié aux espaces et pratiques de l'arcade au Japon, en particulier en zone urbaine. Jérémy Pelletier-Gagnon

(Université de l'Ontario français) a ouvert cette séquence avec sa communication intitulée « 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 ». L'auteur est parti de la définition des lieux hétérotopiques proposée en 1967 par Michel Foucault comme lieux autres afin de définir les salles d'arcade comme espaces de rencontre des imaginaires de l'espace citadin et du jeu. Le *game center* serait ainsi l'endroit d'une hétérotopie urbaine japonaise. Après un historique des salles d'arcade au Japon, le chercheur a montré l'un des points de tension ayant impacté la réception, l'assimilation et la transformation des cultures publiques du jeu au Japon. En effet, la popularité croissante du jeu vidéo a facilité de nouveaux modes de communication, et de nouvelles identités. Les carnets présents dans les salles et permettant au public de laisser des commentaires quotidiens ont été un intermédiaire et une interface essentiels à l'émergence de personnages-avatars entre deux mondes. Le cas de la licence *Virtua Fighter* est révélateur de cette tendance. Les deux premiers opus de la licence ont profité d'une popularité massive, et entraîné de nouvelles habitudes de jeu. Notamment, l'organisation de compétitions locales et amatrices, la consolidation des cultures de fan, l'échange d'informations entre joueuses et joueurs mais aussi la prévalence de nouvelles identités, avec la naissance des *ring names*, mélangeant lieu de la salle d'arcade et nom du personnage joué, dans une sorte de reconfiguration du tissu urbain. Le personnage de jeu de combat est ainsi devenu la combinaison de l'avatar et du joueur, qui bougeait d'une salle d'arcade à l'autre pour des compétitions. L'arcade est ainsi pour Jérémie Pelletier-Gagnon l'endroit d'hétérotopies permettant de dépasser les frontières, car ses espace-temps se modèlent comme vecteurs d'un renouvellement de l'urbanité par une (ré)appropriation des espaces urbains.

La seconde présentation du panel, nommée « Jeux d'arcade et spécificités japonaises. De la nécessité d'intégrer les jeux non-vidéo dans la réflexion : l'exemple des *crane games* », proposée par Benoit Bottos (Ritsumeikan, Chūō) a été l'occasion de considérer à nouveaux frais la question du statut des salles d'arcade dans le Japon des années 2010 et 2020. Après un bref rappel notionnel (les *crane games* ou « jeux de la grue » sont des machines à pince permettant de « gagner » des prix matériels, et non de l'argent), le conférencier a présenté son argument central, à savoir le problème de l'exclusion des *crane games* et autres machines non-vidéoludiques du champ des *game studies*. En effet, on estime que depuis la fin des années 1990, le milieu de l'arcade au Japon est en chute libre, comme en témoignent les fermetures successives de salles de taille modeste dans l'archipel. C'est toutefois oublier la place majeure des machines à pince dans le milieu du divertissement populaire dans le pays. Pour l'auteur, si les salles d'arcade baissent effectivement en nombre, celles qui restent ou émergent possèdent un poids similaire. La rationalisation des modes de commercialisation du jeu vidéo en milieu public a certes altéré mais nullement abattu l'arcade en tant que culture, pratiques, formes et discours. Aujourd'hui domine une politique massive de rachat des petites salles, par de grands groupes ou d'anciens employés, et de reconstruction ou réhabilitation. Dans ce cadre, la transformation qui s'opère est observable au niveau de l'occupation des espaces de jeu. Ici, ce sont bel et bien les *crane games* qui s'imposent comme formes ludiques fondamentales, remplaçant petit à petit les jeux vidéo, dont on trouve malgré tout encore une poignée de machines dans chaque salle. Or, l'étude de cette dynamique et de nouvelles approches de la part de l'audience joueuse, de même que l'analyse de l'évolution des publics, semblent absentes de la littérature consacrée à l'arcade. Archaïques, les *crane games* fonctionnent surtout par le renouvellement des prix proposés, liés aux licences de manga et d'animation populaires du moment. Expérience très sensorielle (on voit les prix, on entend

des morceaux de musique issues des séries d'animation), le *crane game* attire un nouveau public (des couples, des jeunes femmes) et fait émerger une nouvelle culture alternative, qui impacte la culture des genres vidéoludiques.

Au Japon, genres et formes n'ont eu de cesse de se mélanger, aboutissant à des expériences dont l'étude révèle quelque chose des phénomènes socio-culturels dans l'archipel, notamment au tournant des années 1990. Ce sont ces éléments qui ont été l'objet du dernier panel dédié au genre du *visual novel*. Rappelons-le, le *visual novel* ou *novel game* propose de « lire » un récit illustré, aux frontières entre le jeu vidéo et la littérature numérique. La première présentation, par Julien Bouvard et Mathieu Tricot (Université de Belfort-Montbéliard) s'est attachée au jeu *Clannad* (Key, 2004). Il s'agissait de déterminer comment ce titre, minimaliste, parvient malgré tout à déclencher une émotion. Mélodrame mêlé avec une structure formelle héritée des jeux pornographiques ou érotiques (*ero*ge), *Clannad* est un hybride singulier, puisqu'il met en scène un jeune homme jamais représenté et passif. Le *male gaze* est à la fois renforcé par la représentation graphique de jeunes femmes et annulé par leur importance narrative et l'impotence du héros. Le titre montre que le *visual novel* propose une forme de récit autocritique : mélodramatique mais pour un public de garçons, il expose les rouages et failles de la masculinité et des rapports de domination avec les femmes. En les faisant jongler entre pervers et bon compagnon, les développeurs amènent les joueurs à la contrition permanente, condition d'un entraînement éthique. De la sorte, *Clannad* serait un anti-*ero*ge dans un *ero*ge : il ne se passe rien, puisque le public ne se voit pas offert la possibilité ludique de répondre aux avances sexuelles de personnages féminins en position de force. Dans une forme d'auto-contrôle de la sexualité et des pulsions, avec cette « ascèse » et l'adoption d'un « *female gaze* », il y aurait l'émergence de sentiments d'empathie et de bienveillance à l'égard des personnages féminins comme masculins. *Clannad* doit cependant être réintégré à son économie, son environnement d'émergence et serait le produit d'une tension entre ambitions narrative, économie des industries de masse et perception du public. Le jeu ne proposerait en guise de résolution qu'une structure très traditionnelle : amour, mariage, famille. En définitive, *Clannad* incarne moins une révolution qu'une piste de réflexion sur la nature des œuvres de la subculture japonaise.

Or, ces synthèses ne sont pas confinées au domaine du jeu vidéo, ce qu'on a vu avec la présentation de Noah Hirschberger (Université de Strasbourg). « “Je voulais qu'elles m'appellent par mon nom” : techno-intimité du *visual novel* au streaming », soit le titre d'une présentation axée sur les nouvelles modalités médiatiques d'existence du *visual novel*. Fondamentalement narratives, les expériences offertes par ces jeux se distingueraient d'autres genres par l'emploi de certaines techniques de narration spécifiques : narrateur non-fiable, variation de point de vue d'un même événement, ordre de narration non-chronologique, répétition d'une même scène en boucle. Tous ces instruments narratifs nécessitent une prise de recul, afin de remettre les événements dans l'ordre. De la sorte, le public doit explorer les documents fournis au sein ou en dehors du jeu, mais aussi recommencer les titres afin d'accéder à l'ensemble des fins narratives. Selon Noah Hirschberger, les *visual novels* interrogent l'une des limites du jeu vidéo, qui serait située dans la partie ludique, qui confine l'agentivité c'est-à-dire la possibilité de contrôle, hors de la narration, et doit en l'occurrence en cacher la linéarité. Pour l'auteur, les *visual novels* insistent sur cette approche pour en montrer les failles, en produisant des récits centrés sur les thèmes de l'inévitabilité et de la fatalité. L'ensemble de ces éléments permettrait d'accentuer les rapports entre audience joueuse et personnages, et d'entrer dans ce qu'Anne Allison nomme *techno-intimacy* ou

« techno-intimité », soit l'accès étendu à une intimité en temps normal confinée à des lieux ou moments spécifiques. Or, cela se retrouve dans des formes contemporaines de divertissement employant notamment les nouvelles technologies et infrastructures médiatiques offertes par le *streaming*, notamment avec le *Vtubing*. Il s'agit d'un format permettant aux créateurs de contenus vidéos de se dissimuler derrière un personnage de fiction, un avatar, qui les représente et reproduit leurs mouvements et paroles. Ces avatars possèdent un univers et un récit personnel propres. Le *Vtubing* incarnerait la forme médiatique contemporaine la plus directement inspirée des techniques et enjeux du *visual novel*, avec une spécificité : le *Vtubing* n'est pas un jeu vidéo mais de la *gamification*, c'est-à-dire la greffe d'éléments ludiques à des supports non ludiques. Ces nouveaux espaces de communication, avec des options payantes, quantifient les processus de socialisation et brouillent les frontières.

Pour clôturer la journée, Alexis Blanchet (Université Sorbonne Nouvelle) a fait un détour par l'historiographie pour interroger la notion même de jeu vidéo « japonais ». En rappelant les propos d'Achille Mbembe, le chercheur a montré comment une définition territoriale et nationale de l'identité ne peut mener qu'à l'impasse, puisque l'identité se construit de manière collective. Ainsi de jeu japonais il n'y a pas, sauf dans le regard des publics transnationaux. L'étude de la réception des cultures populaires japonaises hors du Japon, notamment en France, marché majeur pour l'exportation des productions culturelles de l'archipel, et du rôle des discours médiatiques des décennies 1970 et 1980, teintés d'une peur morale mais aussi d'un attrait attesté par l'émergence d'une presse spécialisée, peut ainsi montrer comment le public français se dit par rapport à cette culture importée, et comment en retour celle-ci révèle quelque chose du Japon. Après une phase d'importation et d'ébullition, il a fallu attendre le tournant des années 2000 et notamment la diffusion de l'Internet pour que des discours et des tentatives de catégorisation des jeux vidéo émergent. La création d'étiquettes (jeu de rôle japonais, jeu de combat, etc) a permis à une culture de voir le jour, et avec elle la naissance d'un ensemble de relectures érudites des phénomènes de production, permettant ainsi de mieux distinguer les jeux du Japon et ceux dont les thèmes, la quotidienneté ou encore la dimension sonore transmettaient davantage de la société japonaise en tant que telle. L'exemple de *Shenmue* (Sega, 2001), dont le premier épisode offre d'explorer certains quartiers bien réels de Yokohama, transmet cette idée d'une simulation d'un quotidien japonais certes banal, mais perçu comme exotique par un public non-natif. De l'inspiration à l'emprunt, de la reprise à la copie voire au plagiat, il n'y a qu'un pas, et on peut se demander si ces notions voulues hermétiques ne sont pas vouées à faillir. Car faits et phénomènes vidéoludiques liés au Japon sont par nature fluides et prompts à traverser les frontières : si jeu vidéo japonais il y a, c'est seulement en raison d'une co-construction avec des acteurs et récepteurs extérieurs au Japon. N'oublions pas enfin que le vidéoludique n'est qu'un fragment des industries culturelles populaires japonaises de l'après-guerre. S'il révèle la faillibilité d'une définition nationale du jeu vidéo, il n'en montre pas moins la spécificité de modes de production singuliers, dont d'autres formes « ludiques », comme le karaoké, sont autant d'émanations à pleinement prendre en compte pour disséquer le phénomène vidéoludique.

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo japonais, en définitive ? La notion de co-construction nous semble la plus adaptée à synthétiser l'ensemble des données issues des riches présentations de cette première journée d'étude francophone consacrée au jeu vidéo japonais. Car le jeu est avant tout un acte de communication. Qu'elles que soient ses modalités, ses modes de production et

de diffusion, ses thèmes, motifs ou les techniques narratives qu'il emploie, tout comme ses espaces et temps d'émergence, un jeu est avant tout un échange. C'est par l'établissement d'une relation entre deux pôles qu'apparaît la possibilité d'un contact franchissant frontières, théories et pratiques.