



**HAL**  
open science

## Wizardry et la fantasy sino-japonaise dans le dungeon-crawler

Enzo Le Guiriec

► **To cite this version:**

Enzo Le Guiriec. Wizardry et la fantasy sino-japonaise dans le dungeon-crawler. *Fantasy Art and Studies*, 2025, 19, pp.153-167. <hal-05440490>

**HAL Id: hal-05440490**

**<https://hal.science/hal-05440490v1>**

Submitted on 22 Mar 2026

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

# WIZARDRY ET LA FANTASY SINO-JAPONAISE DANS LE DUNGEON-CRAWLER

Enzo Le Guiriec

Enzo Le Guiriec est doctorant en étude de l'Asie et ses diasporas à l'Université Jean Moulin Lyon 3.

Ses recherches portent sur les représentations et fonctions du corps dans le *dungeon-crawler* japonais. Il s'intéresse également à la traduction des travaux de Tolkien en japonais. Il a effectué un travail de terrain avec l'Université Ritsumeikan entre 2023 et 2024, et enseigne actuellement à l'AFP BLCU. Il est membre du collège du Laboratoire des Imaginaires.

*Enzo Le Guiriec is a PhD student in Asian Studies and Diasporas at Université Jean Moulin Lyon 3.*

*His research focuses on representations and functions of the body in Japanese dungeon crawlers. He is also interested in the translation of Tolkien's works into Japanese. He conducted fieldwork with Ritsumeikan University between 2023 and 2024, and currently teaches at AFP BLCU. He is a member of the Laboratoire des Imaginaires.*

**B**LESSÉS, AFFAMÉS, QUATRE aventuriers (un barbare du nord, un magicien, une voleuse et un centaure) cherchent tant bien que mal l'escalier qui leur permettra de remonter à la surface. Au détour d'un couloir, l'écran change, pour laisser apparaître un ninja, un loup-garou et un chevalier mort-vivant. S'ensuit un combat au tour par tour, au cours duquel le groupe d'explorateurs va chercher à vaincre avec un minimum de pertes.

Cette situation n'est qu'un exemple parmi d'autres du foisonnement imaginaire à l'œuvre dans le genre vidéoludique *dungeon-crawler*. Né aux États-Unis, héritier de l'univers de *fantasy* de Tolkien et de *Donjons & Dragons*<sup>1</sup>, ce genre a accompagné le développement de l'industrie vidéoludique dès ses balbutiements. *Wizardry*<sup>2</sup> et *Ultima*<sup>3</sup> ont respectivement incarné les licences phares du genre, tout en en sédimentant les codes.

Contrôlant un seul personnage ou un groupe de personnages aux classes, compétences et statistiques variées, l'audience joueuse explore des environnements labyrinthiques remplis de créatures malveillantes et de trésors. Il s'agit alors de parcourir les lieux et d'en compléter la carte, tout en apprenant les codes et déjouant les maléfices de l'espace de jeu.

Riche d'une histoire dense, le genre a évolué, accompagnant les améliorations technologiques du médium vidéoludique, passant ainsi progressivement de la 2D à la 3D. Le genre s'est également exporté, s'extirpant ainsi de son milieu d'origine pour toucher d'autres publics. Dans ce cadre, le Japon apparaît comme plus fervent héritier des premières

<sup>1</sup> *Donjons & Dragons*, Dave Arneson et Gary Gygax, 1974.

<sup>2</sup> *Wizardry* (série), Sir-Tech, depuis 1981.

<sup>3</sup> *Ultima* (série), Richard Garriott, 1981-2018.

armes d'une typologie de jeu que ses *designers* ont profondément métamorphosée.

En effet, alors que le genre s'est essoufflé dans le cadre euro-américain au début des années 2000, laissant la place à d'autres séries et de nouveaux codes (du donjon au monde ouvert), il a connu une seconde vie dans le milieu japonais. D'abord par le biais de la traduction des jeux américains, puis par le palimpseste et l'intégration dans les imaginaires et typologies propres à l'archipel, le *dungeon-crawler* et ses archétypes ont influencé plusieurs générations de joueuses et joueurs dans l'archipel. Survivant ainsi en périphérie des grandes tendances dans sa forme classique, le *dungeon-crawler* s'est au Japon mélangé à d'autres typologies, l'amenant à évoluer et s'adapter aux nouveaux enjeux de la création vidéoludique. C'est uniquement avec l'explosion du jeu vidéo indépendant à la fin des années 2000 que la forme traditionnelle du genre est revenue en grâce à l'international. *Legend of Grimrock*<sup>4</sup> ou plus récemment *Vaporum*<sup>5</sup> montrent la vitalité d'un *game design* classique pour le marché euro-américain<sup>6</sup>. Du côté japonais, les productions des studios Experience, Inc. ou encore PQube Games démontrent de la même manière une appétence pour les enjeux classiques du genre dans l'archipel.

Or, si les flux transnationaux et échanges d'influence exposés jusqu'ici sont une réalité, l'arrivée du *dungeon-crawler* au Japon interroge à certains égards. En particulier, la charge thématique et audiovisuelle apparemment inspirée de la

*fantasy* et des travaux de Tolkien semble dans l'archipel plus complexe à analyser. Car il existe également d'autres imaginaires et formes de *fantasy*, en-dehors des cadres euro-américains. Au Japon, l'influence des œuvres chinoises et coréennes, voire indiennes à travers des traductions, a participé à l'émergence d'une *fantasy* propre à l'Asie de l'Est.

C'est pourquoi nous proposons ici d'observer les traces de cette *fantasy* dans la licence *Wizardry*, de ses premiers titres américains à ses déclinaisons japonaises. Notre choix entend réaffirmer l'importance de cette licence et en montrer la prévalence pour l'autonomisation du *dungeon-crawler* au Japon. Nous diviserons notre corpus en trois périodes, la traduction des œuvres américaines, l'émergence de *dungeon-crawlers* endémiques puis l'intégration aux industries de divertissement japonaises et au *mediamix*. Afin de montrer les traces de codes de *fantasy* non-occidentaux dans ces productions, nous retracerons l'origine de certaines figures et autres motifs, à partir d'œuvres fondamentales des littératures de l'imaginaire chinoise et japonaise.

## **Le *dungeon-crawler* au Japon**

L'émergence du *dungeon-crawler* au Japon est difficile à dater. Si *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*<sup>7</sup> a été traduit en 1985, l'intégration des prémices de l'industrie vidéoludique à la globalisation et aux échanges transnationaux nous amène à supposer la présence de versions américaines importées

<sup>4</sup> *Legend of Grimrock*, Almost Human, 2012.

<sup>5</sup> *Vaporum*, Fatbot Games, 2017.

<sup>6</sup> Sans compter les expérimentations de ce même marché

<sup>7</sup> indépendant. *Cryptmaster*, qui mêle *dungeon-crawler* et jeu de

mots en est l'un des plus récents exemples. *Cryptmaster*, Paul Hart et Lee Williams, 2024.

<sup>7</sup> *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, Richard Garriott, 1981.

dans l'archipel avant cette date. Nous ne sommes toutefois pas parvenus à trouver de source fiable confirmant cette hypothèse. Reste cependant que des figures essentielles comme Horii Yuji, créateur de la licence *Dragon Quest*<sup>8</sup> ont évoqué l'influence fondamentale du jeu sur leur propre création<sup>9</sup>. Ce que l'on peut noter, c'est que s'il est avant tout inspiré par la *fantasy* de Tolkien, le premier *Wizardry* fait également usage de figures issues d'un imaginaire populaire lié au Japon. Ainsi des classes de personnages samurai et ninja, qui démontrent la présence dès l'origine du genre d'un mélange d'influences certain.

Le succès des *dungeon-crawlers* au Japon semble lié à plusieurs éléments, parmi lesquels la sédimentation de l'industrie vidéoludique comme mastodonte économique à partir de la sortie de la Famicom de Nintendo en 1983. La préexistence d'un imaginaire de *fantasy* occidentale au Japon nous apparaît cependant comme autre facteur rarement exploré pour expliquer l'importance du *dungeon-crawler* dans l'archipel. Afin de l'observer, nous allons dans un premier temps nous intéresser à la traduction

d'œuvres de *fantasy* euro-américaines fondamentales, à commencer par les écrits de Tolkien.

## Tolkien et la *fantasy* euro-américaine dans l'archipel

La traduction en japonais du *Hobbit*<sup>10</sup> par Seta Teiji (1916-1979)<sup>11</sup> a été commercialisée chez Iwanami Shoten en 1965<sup>12</sup>. Sont ensuite venus les volumes du *Seigneur des Anneaux*<sup>13</sup> entre 1972 et 1976. Ces œuvres, qui proposent de nouvelles illustrations par Terashima Ryūichi (1918-2001), ont accompagné la naissance de collections illustrées de *fantasy* et de littérature jeunesse japonaise et euro-américaine chez les grands éditeurs japonais<sup>14</sup>.

Or, et comme le rappelle Rauber, c'est à partir des années 1970 que la *fantasy* occidentale commença véritablement à s'enraciner au Japon<sup>15</sup>. Ainsi, outre les créations de Tolkien, d'autres œuvres phares arrivèrent traduites dans l'archipel, participant ainsi à la constitution d'un « canon » de *fantasy*<sup>16</sup>. *Conan le Barbare*<sup>17</sup> fut ainsi commercialisé chez Hayakawa bunko, dans la collection « science-fiction »

<sup>8</sup> *Dragon Quest*, Enix, 1986.

<sup>9</sup> « The Epic Meeting in the history of RPG— Yuji Horii (*Dragon Quest*) and Robert Woodhead (*Wizardry*) Discuss the Origins of their Series », *Denfamini gamer*, 2024. URL: <https://news.denfaminiogamer.jp/?p=1226071> (consulté le 21/10/2025).

<sup>10</sup> J. R. R. Tolkien, *The Hobbit, or There and Back Again*, Londres, Allen & Unwin, 1937 ; J. R. R. Tolkien, *Le Hobbit*, traduit par Daniel Lauzon, Paris, Pocket, 2023.

<sup>11</sup> Seta Teiji stabilisa au Japon la forme moderne du récit jeunesse, ses thématiques et son cadre d'édition, et fut le point d'émergence des succès étrangers dans le pays.

<sup>12</sup> J. R. R. Tolkien, *Hobbito no bōken*, traduit par Seta Teiji, Tōkyō, Iwanami Shoten, 1965. Pour les noms japonais, nous suivons l'ordre traditionnel, en donnant d'abord le nom de famille, puis le prénom.

<sup>13</sup> J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, Londres, Allen &

Unwin, 1954-1955 ; J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, traduit par Daniel Lauzon, Paris, Bourgois, 2025.

<sup>14</sup> National Diet Library, « Part 3 Beginnings of Contemporary Children's Literature: From the Post-War to 1970s », *Japanese Children's Literature : A History from the International Library of Children's Literature Collections*, 2017. URL: <https://www.kodomo.go.jp/jcl/e/section3/index.html> (consulté le 21/10/2025) ; Shuko Rauber, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », *Hon'yaku no bunka/ bunka no hon'yaku*, vol. 18, Université de Shizuoka, 2023, p. 89.

<sup>15</sup> S. Rauber, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », art. cit., p. 88.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 88-89.

<sup>17</sup> Robert E. Howard, *The Coming of Conan*, Gnome Press, New York, 1953 ; Robert E. Howard, *Conan le Cimmérien*, traduit par Patrice Louinet et François Truchaud, Paris, Bragelonne, 2021.

dès 1970<sup>18</sup>. La première édition japonaise fut illustrée par Takebe Motoichirō (1914-1980) et traduite par Aramata Hiroshi (né en 1947), Kagami Akira (né en 1948) et Satō Masaaki (né en 1944). Le succès de *Conan* amena cet éditeur à créer une collection dédiée à la *fantasy* en 1979. *Les Contes de Terremer*<sup>19</sup> ont quant à eux profité d'une traduction par Shimizu Masako (née en 1941) chez Iwanami shoten à partir de 1976.

Ces quelques exemples sont essentiels en ce qu'ils montrent la vitalité du genre dans son versant euro-américain au Japon, son influence sur les imaginaires avec des traductions largement reconnues<sup>20</sup> et son impact au niveau du marché de l'édition.

Or, qu'il s'agisse des éléments visuels médiévalisant au sens européen du terme ou des motifs, archétypes et topoï, nous pouvons considérer que cette implantation de la *fantasy* euro-américaine dans l'archipel à travers la littérature et les illustrations a eu un impact fondamental sur la réception du *dungeon-crawler* au Japon. Le matériel paratextuel<sup>21</sup> des œuvres traduites, c'est-à-dire les boîtes, manuels et autres objets promotionnels, en reprenant un imaginaire de *fantasy* occidentale auquel le public japonais était alors déjà habitué n'a pas amené d'abrasion, et pourrait avoir également alimenté le succès de la *fantasy* de manière plus générale dans l'archipel.

La *fantasy* existait cependant déjà au Japon. Dans ce cadre, l'observation de l'assimilation des codes du *dungeon-crawler* dans l'archipel nous renseigne sur les sources d'un imaginaire endémique.

### Une *fantasy* sino-japonaise

Ainsi, passée la première phase de simple traduction et commercialisation, le *dungeon-crawler* devint moteur d'une créativité ludique importante du côté des *designers* Japonais. L'éditeur d'origine des *Wizardry* au Japon, ASCII, produisit les premiers épisodes originaux dans l'archipel avec la série *Wizardry Gaiden* entre 1991 et 1996, un *spin-off* issu de la branche américaine des *Wizardry*, mais autonome dès son origine en 1991, les deux séries ayant évolué en parallèle. En particulier, *Wizardry Gaiden IV: Throb of the Demon's Heart*<sup>22</sup> a marqué un tournant singulier, en ancrant le récit dans un territoire fictionnel dont les codes audiovisuels s'inspirent fortement d'un passé japonais fantasmé et incertain.

Or, cette approche semble liée aux imaginaires japonais et endémiques et au développement d'une *fantasy* hybride dans l'archipel. Rauber et Kotlarczyk nous rappellent que la préexistence dans le cadre japonais des littératures de l'imaginaire (fantastique, mystère, jeunesse, *denki*) a préparé l'arrivée de la *fantasy*<sup>23</sup>. Pour notre

<sup>18</sup> S. Rauber, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », art cit, p. 89.

<sup>19</sup> Ursula K. Le Guin, *Tales from Earthsea*, Harcourt Brace & Company, San Diego, 2001 ; Ursula K. Le Guin, *Contes de Terremer*, traduit par Pierre-Paul Durastanti, Paris, Librairie générale française, 2008.

<sup>20</sup> La traduction du *Hobbit* par Seta Teiji a ainsi reçu le prix Culturel Sankei pour la littérature jeunesse.

<sup>21</sup> « Le paratexte consiste dans tous les éléments – nombreux, variés – entourant l'œuvre, comme les couvertures, dédicaces,

facteur important d'expansion de la textualité, voire l'un des moyens privilégiés pour étudier la dimension pragmatique de l'œuvre. »

Guido Mattia Gallerani et al., « Le paratexte, trente ans après », *Interférences littéraires*, n° 23, Université de Louvain, 2019, p. 1.

<sup>22</sup> *Wizardry Gaiden IV: Throb of the Demon's Heart*, ASCII, 1996.

<sup>23</sup> S. Rauber, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », art. cit., p. 91-94 ; Magdalena Kotlarczyk, « Hybrid Genres in Modern Japanese Literature: Science Fiction, Fantasy and Dystopia », Thèse de doctorat, Université de Cracovie, 2025, p. 181-184.

analyse, nous nous concentrerons sur le genre du *denki*, en ce qu'il est proprement hybride sino-japonais.

Durant l'ère Nara (710-794), la stabilisation d'un embryon de gouvernement japonais centralisé à la capitale éponyme de l'époque se fit sous l'égide des codes administratifs et législatifs chinois, en particulier issus de la dynastie Tang (618-908)<sup>24</sup>. Considérée comme un âge d'or par les dynasties suivantes, concomitante au Japon à l'ère classique Heian (794-1192), la dynastie Tang a été le moment d'émergence d'innovations techniques et artistiques majeures.

Dans le domaine littéraire, un genre de récits surnaturels est né en Chine durant cette époque. Appelées *zhiguai* (en japonais, *shikai shōsetsu*), ou « histoires étranges », ces formes de narration courtes chroniquent un quotidien altéré par des événements étranges<sup>25</sup>. Nous y retrouvons un bestiaire constitué, entre autres, de fantômes, déités et autres entités surnaturelles<sup>26</sup>. En outre, ces récits sont fortement teintés par un bouddhisme alors en plein développement mais également confronté à de nombreuses répressions dans la Chine de l'époque<sup>27</sup>.

Or, ces écrits ont été traduits et diffusés au Japon, sous deux formes qu'il semble

difficile de séparer tant leur histoire est étroitement liée. Nous retrouvons d'abord et de manière générale les *denki shōsetsu* précédemment évoqués. Héritage direct des productions de la Chine des Tang, ces récits fantastiques proposent un mélange de contes et autres traditions sino-japonaises. Au même titre que leur source d'origine, les *zhiguai*, les *denki* altèrent un quotidien ancré dans une réalité historique contemporaine de leurs auteurs ou plus ancienne<sup>28</sup>. C'est avec l'ère prémoderne Edo (1603-1868) que ces créations prennent véritablement leur envol, en s'ancrant dans la culture populaire.

Nous devons ensuite citer les *setsuwa-shū*, les « recueils d'anecdotes ». Émergeant eux aussi à l'ère Nara, les *setsuwa-shū* correspondent à des compilations d'histoires non seulement japonaises mais pour certaines également issues d'Inde et de Chine<sup>29</sup>. Fortement teintées de morale bouddhique, ces formes de narration mettent le plus souvent en scène des esprits vengeurs qu'un moine ou un membre de la Cour doit apaiser<sup>30</sup>.

Si Rauber intègre à la catégorie des *denki* des œuvres fondamentales comme le *Nihon Ryōiki*<sup>31</sup> (Chroniques des histoires extraordinaires au Japon) par le moine Kūkai (774-835) ou encore le *Konjaku monogatari shū*<sup>32</sup> (Histoires qui sont

<sup>24</sup> Colton Runyan, « The Power of a Tourney: Physical Competitions in Heian Japan », Thèse de doctorat, Université de Cambridge, 2023, p. 37.

<sup>25</sup> Voir Mingming Liu, « Theory of the Strange: Towards the Establishment of Zhiguai as a Genre », Thèse de doctorat, UC Riverside, 2015, p. 30-41.

<sup>26</sup> Pour les motifs dans ces récits, voir *Ibid.*, p. 60-61.

<sup>27</sup> Voir Gong Shaoying, « A Discussion of the Anti-Buddhism Struggle in China Before the Mid-Tang Dynasty and the Path of Buddhism's Development in China », *Chinese Studies in Philosophy*, vol. 14, n° 4, Taylor & Francis, 1983, p. 3-102.

<sup>28</sup> S. Rauber, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », art. cit., p. 94.

<sup>29</sup> Golay Jacqueline, « Study of Setsuwa Literature with Emphasis on the Nihon Ryoiki », mémoire d'études asiatiques, Université de Colombie Britannique, 1970, p. 43-45.

<sup>30</sup> Golay Jacqueline, « Study of Setsuwa Literature with Emphasis on the Nihon Ryoiki », *op. cit.*, p. 43-45.

<sup>31</sup> Kasuga Kazuo et Endō Yoshimoto, *Nihon ryōiki, Tōkyō*, Iwanami shoten, 1967.

<sup>32</sup> Yamada Hideo et al., *Konjaku monogatari shū, Tōkyō*, Iwanami shoten, 1959-1963.

maintenant du passé, XI<sup>e</sup> siècle), la prévalence de thèmes religieux et d'une morale bouddhique ainsi que le portrait qu'ils brossent de la société japonaise de leurs époques respectives nous amènent à les réintégrer au genre des *setsuwa*.

Fantômes, « démons », dilemmes moraux et métamorphose du quotidien dans des récits centrés sur un ou plusieurs protagonistes évoluant dans un espace-temps sino-japonais aujourd'hui lointain : autant d'éléments qui ont permis d'annoncer les imaginaires et la *fantasy* euro-américains, et qu'on retrouve dans la deuxième phase des *dungeon-crawlers* japonais.

### L'émergence d'un *dungeon-crawler* japonais

Ainsi et pour reprendre notre précédent exemple, *Wizardry Gaiden IV* propose un récit se déroulant à Hiren ou le « Royaume du lotus » dont le seigneur nous demande de retrouver les trois régalia en parcourant trois tours jouant le rôle de donjons. Si la présence d'une trinité d'artefacts peut évoquer les cosmogonies japonaises comme le *Kojiki*<sup>33</sup> (compilé en 712) ou le *Nihon shoki*<sup>34</sup> (en 720) qui évoquent l'épée, le miroir et le bijou *magatama* comme symboles de la puissance et de l'origine divine de la lignée de l'empereur, d'autres

éléments semblent davantage s'inspirer des littératures de l'imaginaire sino-japonaises précédemment évoquées.

Ainsi, l'audience joueuse est confrontée à une variété d'ennemis, parmi lesquels les *shugenja*. Figures liées au *shugendō*, un courant religieux lié au bouddhisme japonais et, au Japon, parfois relié au taoïsme chinois<sup>35</sup>, les *shugenja* ont intégré l'imaginaire japonais en tant que figures mystiques rebelles et dotées de grands pouvoirs, dans la lignée de leur fondateur semi-légendaire, En no Gyōja<sup>36</sup>. Ayant émergé à l'ère Nara avant de profiter d'une grande popularité durant Heian, le *shugendō* et ses ascètes ont été largement représentés dans les imaginaires japonais.

Les *shugenja* ont connu une certaine popularité dans le cadre des *yomihon*, des collections d'histoires courtes illustrées importantes durant l'ère Edo, héritières des *denki* mais surtout des *setsuwa* en ce qu'elles proposaient des récits versant dans le surnaturel<sup>37</sup> et s'inspiraient d'anecdotes et de personnages fictionnels chinois<sup>38</sup>. Au sein de ces dernières, les *shugenja* intervenaient en tant que figures tantôt fantastiques et évoluant avec d'autres créatures irréelles<sup>39</sup>, tantôt magico-religieuses à travers leurs luttes contre des démons ayant pris forme humaine<sup>40</sup>.

<sup>33</sup> Masumi Shibata et Maryse Shibata, *Le Kojiki : chronique des choses anciennes*, Paris, G.-P. Maisonneuve et Larose, 1997.

<sup>34</sup> Sakamoto Tarō, *Nihon shoki*, Tōkyō, Iwanami shoten, 1967.

<sup>35</sup> Caleb Carter, « Imagining an Ancient Tradition: Eighteenth-Century Narratives of Shugendō at Mount Togakushi » dans Andrea Castiglio, Fabio Rambelli et Carina Roth (dir.), *Defining Shugendō: Critical Studies on Japanese Mountain Religion*, Londres, Bloomsbury Academic, 2022, p. 83-84 ; William D. Fleming, « Images of the Shugenja in Edo Popular Fiction » dans Andrea Castiglio, Fabio Rambelli et Roth Carina (dir.), *Defining*

158 *Shugendō: Critical Studies on Japanese Mountain Religion*, p. 159.

<sup>36</sup> Kawasaki Tsuyoshi, « En no Gyōja's Legitimization in the Context of Japanese Esoteric Buddhism » dans Andrea Castiglio, Fabio Rambelli et Carina Roth (dir.), *Defining Shugendō: Critical studies on Japanese Mountain Religion*, p. 137-140 ; W.D.

Fleming, « Images of the Shugenja in Edo Popular Fiction », art. cit., p. 159.

<sup>37</sup> W.D. Fleming, « Images of the Shugenja in Edo Popular Fiction », art. cit., p. 153.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 153-155.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 155.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 160-164.

Dans le jeu, les *shugenja* sont des ennemis associés à d'autres créatures monstrueuses au sein des donjons. Ils utilisent des pouvoirs magiques, dont certains sortilèges sont partagés par des classes de personnages versant dans les arts ésotériques. Leur apparence, inspirée des représentations des aristocrates de Cour japonais durant l'ère Heian, les ancre dans un passé semi-historique confondant société mondaine et monde érémitique.

Ce type d'ennemis se voit complété par d'autres entités surnaturelles, davantage ancrées dans la narration du jeu. En effet, *Wizardry Gaiden IV* propose une multitude d'événements narratifs contextuels égrenés au fil de l'aventure. Ainsi, l'exploration de la Tour de l'Illusion amène l'audience joueuse à se confronter à des poupées *karakuri* présentes au point de jonction entre le rez-de-chaussée et le premier étage. Elles se présentent initialement sous la forme d'objets à récupérer, mais lorsque l'audience interagit avec elles, une boîte de dialogue apparaît. Nous pouvons y lire la surprise des personnages, lesquels, prêtant attention, entendent une voix semblant venir de l'intérieur d'une de ces poupées. S'ensuit alors un affrontement.

Comme le rappelait Yamaguchi Masao (1931-2013), les poupées *karakuri* sont des

automates anthropomorphiques de petite taille ayant émergé à la fin du XVI<sup>e</sup> siècle<sup>41</sup>. Ces machines profitent d'un système de rouages et pièces en bois leur octroyant une certaine capacité de mouvement et d'action. Elles correspondent à l'utilisation, dans le cadre des divertissements populaires, des techniques japonaises anciennes de fabrication d'engins mécaniques mêlées aux technologies européennes, en particulier issues de l'horlogerie hollandaise<sup>42</sup>. En effet, on trouve des traces de cette technologie dans le *Nihon shoki*. Nous pouvons lire le récit d'un événement lors duquel une roue mécanique indiquant le sud est présentée à la Cour<sup>43</sup>. Or, une telle technologie semble également attestée en Chine à une époque plus ancienne, et son arrivée au Japon apparaît dès lors comme la conséquence directe d'une importation des savoirs du continent<sup>44</sup>. Ces savoirs se sont mêlés aux innovations européennes durant l'ère Edo, amenant ainsi le développement de ces poupées *karakuri*, véritables hybrides transnationaux.

Intégrées aux arts et à l'imaginaire populaire de l'ère Edo, ces créations occupèrent une place importante dans les productions de l'époque. Ainsi de leur rôle dans l'adaptation en pièce de théâtre de marionnettes de l'œuvre au long cours *Nanso Satomi Hakkenden*<sup>45</sup> (1814-1842)

<sup>41</sup> Pour l'histoire des *karakuri*, voir Yamaguchi Masao, « Karakuri. The ludic relationship between man and machine in Tokugawa Japan » dans Joy Hendry et Massimo Raveri (dir.), *Japan at Play: The Ludic and the Logic of Power*, Londres, Routledge, 2002, p. 72-83.

<sup>42</sup> Le *Nihon Shoki* rapporte la présence d'un char chinois équipé d'un mécanisme au Japon dès 658. Le *Konjaku monogatari shū* évoque le prince Kaya (794-871), l'un des fils de l'empereur Kanmu (737-806), qui, avec l'aide de Hida no Takumi (dates inconnues, probablement un pseudonyme), trompa le peintre Kudara no Kawanari (782-853) en lui faisant construire une salle

dotée d'un système complexe de portes mécanisées. Iwao Seiichi et al., « 182. Hida no takumi », *Dictionnaire historique du Japon*, 1981, vol. 7, no 1, p. 126.

<sup>43</sup> Kawamoto Nobuo, « Tokei kara karakuri ningyō e no gijutsu no denpa: Dasshin-chō-soku kikō o chūshin ni (kenkyū) », *Maikuromekatoronikusu*, 2013, vol. 57, no 208, p. 4.

<sup>44</sup> Date Momoko, « Ningyō fantajī ni okeru kyōfu », *Naragakuen daigaku kiyō*, 2016, vol. 5, p. 103.<sup>45</sup> Pour une traduction en anglais, voir Haruo Shirane, *Early Modern Japanese Literature: An anthology, 1600-1900*, New York, Columbia University Press, 2002.

par Kyokutei Bakin (1767-1848), récit épique et fantastique inspiré du *Shuǐ hǔ Zhuàn*<sup>46</sup> (*Suikoden* en japonais) de Shi Nai'an. Datant du XIV<sup>e</sup> siècle, ce roman épique narre les aventures de cent-huit bandits rebelles, confrontés à la corruption mais également à des forces et entités surnaturelles.

Cette œuvre a exercé une influence considérable sur les imaginaires japonais, en particulier durant l'époque Edo<sup>47</sup>. Ainsi, *Nansō Satomi Hakkenden*, qui narre les aventures de huit guerriers découvrant progressivement leur nature semi-divine, s'inspire directement de *Suikoden* et plus généralement de la culture chinoise. Nous retrouvons par exemple le précédemment évoqué patriarche du *shugendō* En no Gyōja, qui offre à l'un des personnages cent-huit perles de prière afin de lui assurer vigueur et protection.

Or, tant le *Suikoden* que *Nansō Satomi Hakkenden* appartiennent aux genres de l'imaginaire sino-japonais, le premier étant un *zhiguai*, le second évoluant entre *denki* et *setsuwa*. Qu'il s'agisse des motifs narratifs, des figures ou des genres en eux-mêmes, nous remarquons ainsi que les créations littéraires chinoise et japonaise partagent des liens fort étroits, que nous retrouvons dans l'évolution du *dungeon-crawler* au Japon.

Cependant, ces relations croisées que nous retrouvons dans le genre vidéoludique qui nous intéresse, si elles persistent jusqu'à nos jours, deviennent toujours plus

difficiles à déceler et analyser, eu égard aux évolutions plus contemporaines du genre. En effet, si la période dite de développement endémique du genre a notamment vu la licence *Wizardry* verser dans les imaginaires sino-japonais, la phase ultérieure est plus complexe à analyser, et nécessite l'observation du contexte dans lequel ont émergé les cultures populaires japonaises à la fin des années 1990 et au début des années 2000.

### Le mediamix

Si nous suivons la pensée d'Azuma Hiroki, la culture populaire japonaise d'après-guerre et ses médias émergents (manga, *anime*, jeu vidéo) se caractérisent par plusieurs traits spécifiques. En particulier, cette culture serait le recyclage de motifs et figures historiques extraits de fonds nationaux variés dans le cadre de récits sans canon, et dédiés à la mise en scène d'une quantité restreinte d'archétypes de personnages connus et reconnus par les consommatrices et consommateurs<sup>48</sup>. Cette transformation de la culture populaire japonaise serait étroitement liée aux processus économiques entourant la circulation des images de personnages (*kyara*) dans l'espace urbain et métropolitain de l'archipel<sup>49</sup>. Éminemment postmoderne, cette dynamique correspondrait à une harmonisation et une mise à plat d'imaginaires internationaux, au profit d'une consommation située dans l'espace liminaire entre le charnel et le virtuel.

<sup>46</sup> Shi Nai'an, *Au bord de l'eau*, traduit par Jacques Dars et René Etiemble, Paris, Gallimard, 1994.

<sup>47</sup> S. Rauber, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », *art. cit.*, p. 94.

<sup>48</sup> À ce sujet, voir Azuma Hiroki, *Gēmu teki riarizumu no tanjō*, Tōkyō, Kōdansha, 2007 ; Azuma Hiroki, *Génération Otaku: les*

*enfants de la postmodernité*, traduit par Corinne Quentin, Paris, Hachette Littératures, 2008.

<sup>49</sup> Benoit Bottos, « Kurēn gēmu no media-ron: — Kin gendai no ākēdo gēmu ni okeru 'Hazama media-sei' no jirei kenkyū — », thèse de doctorat, Université Chūō, p. 35-40.

Avec les politiques de diffusion du *soft power* japonais à travers le *Cool Japan*<sup>50</sup> et l'émergence d'œuvres *mukokuseki*<sup>51</sup> (« sans odeur », ne présentant aucune trace visuelle suffisamment marquée pour permettre à l'audience d'en déterminer l'origine géographique) très largement exportées, les productions des cultures populaires japonaises ont ancré l'histoire et ses figures dans une forme de stase. Cela se retrouve également avec les mangas. Ainsi, de l'imaginaire médiéval-européen avec *Berserk*<sup>52</sup> à la révolution française avec *Innocent*<sup>53</sup> en passant par le règne d'Hadrien dans *Thermae Romae*<sup>54</sup> ou encore l'ère victorienne dans *Black Butler*<sup>55</sup>, bien des imaginaires à l'origine historiques ont été recyclés dans les œuvres japonaises populaires contemporaines.

Nous remarquons une démarche similaire avec *Wizardry*. En effet, le début des années 2000 marque l'émergence de titres proprement japonais, par exemple *Busin : Wizardry Alternative*<sup>56</sup> et sa suite, *Busin o: Wizardry Alternative NEO*<sup>57</sup>. Produits pour la console de salon Playstation 2, ces deux titres proposent un contexte de *fantasy* médiévale européenne apparemment classique. Nous y retrouvons un bestiaire composé d'entités allant du guerrier squelette au sorcier, en passant par les spectres et autres morts-vivants. Nous remarquons cependant deux choses, en premier lieu, la pérennisation des imaginaires sino-japonais dans la licence, en particulier avec *Busin o*. L'audience

joueuse peut ainsi contrôler une nouvelle classe de personnages, *Automata*, qui s'inspire des *karakuri*. En effet, au même titre que ces derniers dont les variantes sont davantage liées aux vêtements et autres accessoires de théâtre conçus pour les accompagner, les personnages de la classe *automata* perdent la capacité d'obtenir des points d'expérience et de débloquent par leur biais de nouvelles compétences, mais peuvent voir leurs capacités d'action altérées par l'équipement que l'audience joueuse leur octroie.

Dans un second temps, nous voyons avec ces deux jeux l'intégration progressive de la licence *Wizardry* dans l'environnement médiatique japonais. Ainsi de Terada Katsuya (né en 1963), illustrateur japonais ayant officié tant pour le jeu vidéo que le cinéma d'animation, et à l'origine du *design* des personnages et ennemis des jeux *Busin*. De la même manière, Okada Kōji, *game designer* à l'origine de la licence de jeu de rôle japonais *Shin Megami Tensei*<sup>58</sup>, a intégré à la branche *Busin* une forte charge narrative que nous pouvons relier au genre vidéoludique japonais du *visual novel*<sup>59</sup>.

Or, les séries *Megami Tensei* puis *Shin Megami Tensei* sont à la fois elles-mêmes transmédiatiques, avec des jeux vidéo, des mangas ou encore des séries d'animation, mais aussi essentielles à la bonne compréhension du *dungeon-crawler* japonais. Qu'il s'agisse des opus principaux ou des *spin-offs* (*Devil Summoner*,

<sup>50</sup> Iwabuchi Kōichi, « Au-delà du "Cool Japan", la globalisation culturelle... », *Critique internationale*, 2008, n° 38, n° 1, p. 37-53.

<sup>51</sup> Xiaochun Zhang et Huawei Song, « The Mukokuseki Strategy and the Application of Pivot Translation in the Localization of Japanese Games », *Games and Culture*, vol. 20, n° 6, 2023, p. 671-688.

<sup>52</sup> Miura Kentarō, *Berserk*, Tōkyō, Hakusensha, 1989.

<sup>53</sup> Sakamoto Shinichi, *Innocent*, Tōkyō, Shūeisha, 2013.

<sup>54</sup> Yamazaki Mari, *Thermae Romae*, Tōkyō, Enterbrain, 2008.

<sup>55</sup> Toboso Yana, *Black Butler*, Tōkyō, Square Enix, 2006.

<sup>56</sup> *Busin: Wizardry Alternative*, Racjin, 2001.

<sup>57</sup> *Busin o: Wizardry Alternative NEO*, Racjin, 2003.

<sup>58</sup> *Shin Megami Tensei* (série), Atlus, depuis 1987.

*Persona*), les variantes vidéoludiques de ces séries ont participé à l'évolution du genre au Japon, notamment en ce qui concerne sa charge thématique, liée avec ces séries à la science-fiction et aux récits post-apocalyptiques, mais aussi en termes de *game design*, avec le passage progressif à la 3D en temps réel.

Ainsi, le travail d'Okada montre que la licence *Wizardry* semble être devenue un objet hybride dont les créateurs sont eux-mêmes impliqués dans les différents aspects des cultures populaires japonaises contemporaines, ce que nous remarquons également avec le *mediamix* proprement dédié à la licence *Wizardry* au Japon

### **Wizardry, un tissu transmédia**

L'émergence de la série *spin off Wizardry Gaiden* en 1991 se fit en parallèle de la commercialisation d'un ensemble de déclinaisons des jeux narratifs et audiovisuels de la licence sur d'autres supports. Ainsi du film d'animation OAV<sup>60</sup> *Wizardry*<sup>61</sup>, réalisé par Fujioka Shunya et diffusé la même année. Ce métrage reprend la trame du premier jeu *Wizardry*, tout en insistant sur certaines caractéristiques afin de proposer une création adaptée au cadre culturel japonais. En effet, le trio de protagonistes se voit constitué d'un épéiste reprenant les codes de la fantasy médiévale européenne, mais également d'un guerrier *bushi* (la classe samurai) doté d'une armure rappelant l'équipement tardif et davantage d'apparat de ces bretteurs japonais lors de leur transformation en fonctionnaires à

partir de l'ère Edo, ainsi que d'une figure reprenant l'imaginaire là encore tardif des *shinobi* (la classe ninja), ces figures conçues comme des assassins tapis dans l'ombre.

La prévalence de protagonistes liés à des classes inspirées de l'environnement historico-culturel japonais vu par le monde euro-américain interroge. Nous pouvons nous questionner sur la récupération de cette vision, réemployée afin de produire une création destinée à un public exclusivement japonais. Des enjeux postcoloniaux comme de crise identitaire semblent poindre, mais ces derniers ne doivent pas nous faire oublier l'essentiel : la culture populaire japonaise d'après-guerre est un *melting-pot* postmoderne d'influences variées et réifiées. Ainsi, dans le même animé, des sorciers et chevaliers que nous pourrions penser tirés des légendes arthuriennes côtoient des vampires et autres monstres du gothique victorien, tandis que l'épée maudite japonaise Muramasa semble au cœur des enjeux et luttes de pouvoir du monde recréé à l'écran.

Or, c'est bien cette dimension de foisonnement des imaginaires qui semble à l'œuvre, et *Wizardry* s'est fait parangon du mélange des imaginaires de fantasy euro-américains et sino-japonais, en tant que licence pionnière et fondamentale pour leur pérennisation dans la culture populaire de l'archipel. Cela se retrouve dans l'ensemble des autres productions transmédiatiques de la licence, des romans publiés pour la

métrage, destiné à promouvoir une licence. Il se distingue en outre des productions habituelles par sa diffusion exclusivement sous format physique, allant ainsi à l'encontre du processus conventionnel, selon lequel une création animée est d'abord diffusée à la télévision ou au cinéma.

<sup>61</sup> *Wizardry*, Fujioka Shunya, TMS Entertainment, 1991.

<sup>59</sup> Pour une définition du genre, voir Janelynn Camingue, Elin Carstensdottir et Edward F. Melcer, « What is a Visual Novel? », *Proceedings on the ACM Human-Computer Interaction.*, 2021, vol. 5, CHI PLAY, p. 1-18.

<sup>60</sup> Un OAV ou *original animation video* correspond non pas à

majorité entre 1991 et 1995 aux mangas, avec par exemple la série en six volumes *Wizardry Gaiden*<sup>62</sup> (sans lien avec les jeux), écrite et dessinée par Ishigaki Tamaki entre 1989 et 1993 pour la revue Famicom Hisshohon. Cette bande-dessinée propose un protagoniste *bushi* évoluant dans un monde inspiré par le prémoderne japonais de l'ère Edo, mais côtoyant également des sorciers arthuriens, des elfes et autres créatures du folklore de fantasy euro-américain, jusqu'à affronter anges et démons visuellement inspirés des monothéismes plus largement diffusés en Occident.

### L'impact de *Wizardry*

Il convient cependant d'insister sur un point : l'influence de *Wizardry* ne se limite pas aux productions directement rattachées à la licence, certes depuis longtemps pleinement intégrée aux industries culturelles proprement japonaises (anime, manga). Nous retrouvons l'impact de la série dans bien d'autres œuvres, en particulier en ce qui concerne l'hybridation entre fantasy euro-américaine et sino-japonaise, et la diffusion d'un bestiaire issu de genres littéraires chinois et japonais dans le tissu médiatique de l'archipel.

Ainsi et pour le jeu vidéo, au-delà de l'évidente influence de la série sur le développement du jeu de rôle au Japon, de *The Black Onyx*<sup>63</sup> à *Dragon Quest*, nous pouvons prendre en exemple les créations du studio japonais Experience, Inc., fondé

en 2007 et dont l'équipe principale surnommée « Team Muramasa » correspond à d'anciens développeurs du studio Michaelsoft, à l'origine d'une autre série *spin off*, *Wizardry Xth*<sup>64</sup>, qui insère les enjeux ludiques de *Wizardry* dans un contexte de fantasy lycéenne futuriste très inspiré des mangas « tranche-de-vie »<sup>65</sup>.

Leurs jeux oscillent entre deux approches. D'abord, cette pleine assimilation du *dungeon-crawler* au cadre japonais, avec des expérimentations typologiques, le genre devenant fragment de jeux aussi ancrés dans le roman interactif ou *visual novel* comme avec *Demon Gaze*<sup>66</sup>. Ensuite, la perpétuation de l'héritage classique des *Wizardry*, notamment par le biais de l'application des mécaniques de jeu classiques du genre à un cadre audiovisuel davantage contemporain. C'est ce que nous pouvons voir avec *Undernauts : Labyrinth of Yomi*<sup>67</sup>, qui présente une catastrophe dans le Japon contemporain et l'ouverture d'une porte vers l'outre-monde en pleine Tōkyō.

Quelle que soit l'approche choisie cependant, la diffusion d'un imaginaire de fantasy sino-japonais mêlé à son pendant euro-américain reste de mise, soit à travers le bestiaire, soit plus directement au niveau du tissu narratif. Ainsi, *Undernauts* renvoie directement aux dénominations présentes dans les cosmogonies japonaises anciennes en ce qui concerne le monde des morts (*Yomi-no-kuni*), tout en proposant des créatures de plusieurs origines.

<sup>62</sup> Ishigaki Tamaki, *Wizardry Gaiden*, Tōkyō, Takarajima-sha, 1989-1993.

<sup>63</sup> *The Black Onyx*, Bullet-Proof Software, 1984.

<sup>64</sup> *Wizardry Xth* (série), Michaelsoft, 2005-2006.

<sup>65</sup> Cette ramification a donné naissance à la licence *Class of Heroes*, qui insère pleinement les mécaniques classiques du genre dans un cadre audiovisuel *mukokuseki*. Notons que cette

approche n'est pas isolée et correspond à une branche complète des *dungeon-crawlers* japonais contemporains, dont la série *Etrian Odyssey* est un autre exemple représentatif.

*Class of Heroes* (série), Zero Div et Atlus, 2008-2022 ; *Etrian Odyssey* (série), Atlus, 2007-2023.

Mais au-delà du travail d'Experience, Inc., d'autres studios sont à l'origine de *dungeon-crawlers* japonais mêlant plusieurs formes de fantasy. Ainsi de *Labyrinth of Zangetsu*<sup>68</sup>, qui tire son bestiaire tant des œuvres de fantasy occidentales que des recueils illustrés *yomihon* d'histoires horribles qui ont explosé durant l'ère Edo. Signalons cependant que ces recueils mettent le plus souvent en scène des *onryō*, ces « esprits vengeurs » que nous retrouvons dès l'ère Nara puis durant l'ère Heian, et qui apparaissent comme les antagonistes majeurs des genres littéraires sino-japonais évoqués dans cet article.

Enfin et au-delà du jeu vidéo, *Wizardry* semble être devenu le ferment d'une réflexion postmoderne des œuvres de la culture populaire japonaise sur leurs influences. La licence est devenue une référence reprise, évoquée et parodiée, montrant ainsi son impact et son ancrage dans des imaginaires nationaux transgénérationnels. Il nous faut dans ce cadre évoquer le travail d'Oshii Mamoru, réalisateur phare de l'animation japonaise, notamment à l'origine des films *Patlabor*<sup>69</sup> et *Avalon*<sup>70</sup>. Ce dernier intéresse en particulier notre propos.

En effet, et comme l'a évoqué Alia Demnati<sup>71</sup>, ce film, qui mêle prise de vue réelle et 3D, intègre pleinement *Wizardry* à sa narration, tant à travers des reprises directes (classes de personnages, ennemis) que par certains renvois parodiques

(notamment, une salle secrète présente dans le premier jeu de la série américaine et permettant une montée en niveau très rapide des personnages). Surtout, il utilise le cadre du *dungeon-crawler* classique pour altérer les niveaux de perception et de réalité du film, par l'emploi de codes couleur ou d'effets d'animation repris du jeu. Agissant à un niveau métanarratif et réflexif, *Wizardry* devient la clé de décryptage d'un récit cinématographique s'appuyant sur les références et l'imaginaire d'un public possédant les outils nécessaires à la bonne compréhension du propos de l'œuvre. Dès lors pleinement assimilé au tissu imaginaire de l'archipel, *Wizardry* opère comme toile de fond de nombreuses productions des cultures populaires japonaises contemporaines.

Ainsi, à travers l'étude de la réception japonaise des jeux *Wizardry*, nous avons pu observer trois processus à l'œuvre en ce qui concerne les imaginaires de *fantasy* au Japon. Après une phase de traduction et de réception des codes de la *fantasy* occidentale, une seconde phase d'assimilation et d'intégration de la licence aux imaginaires endémiques a permis de mettre en avant une *fantasy* sino-japonaise. À la fois liée à la religion, aux évolutions techniques et à l'émergence progressive des divertissements populaire, la *fantasy* sino-japonaise est représentative des syncrétismes à l'œuvre dans les imaginaires de l'archipel. Pleinement liée aux échanges culturels et de population,

<sup>66</sup> *Demon Gaze*, Experience, Inc., 2013.

<sup>67</sup> *Undernauts : Labyrinth of Yomi*, Experience, Inc., 2021.

<sup>68</sup> *Labyrinth of Zangetsu*, KaeruPanda et PQube, 2023.

<sup>69</sup> *Patlabor*, Oshii Mamoru, 1989.

<sup>70</sup> *Avalon*, Oshii Mamoru, 2001.

d'Avalon (Oshii Mamoru, 2001) », *Gēmu : qu'est-ce qu'un jeu vidéo « japonais »*, Université Jean Moulin Lyon 3, 11 mai 2023 ; Enzo Le Guiriec, « Compte rendu de la journée d'étude : "Gēmu : qu'est-ce qu'un jeu vidéo japonais ?" », Lyon, 2024. URL : <https://sfej.hypotheses.org/2557> (consulté le 21 octobre 2025).

cette fantasy a par la suite été intégrée au *mediamix* postmoderne et transculturel de l'après-guerre, au sein duquel des bases de données uniformisent les motifs et figures afin de produire des œuvres culturelles largement diffusables.

Notre analyse a permis de mettre en avant d'autres sources et dynamiques

agissant sur et dans la *fantasy*. Nous espérons ainsi avoir montré les limites de l'hégémonie culturelle euro-américaine en ce qui concerne la définition des genres littéraires.

## Bibliographie

### Œuvres

*Legend of Grimrock*, Almost Human, 2012.

*Donjons & Dragons*, Dave Arneson et Gary Gygax, 1974.

*Wizardry Gaiden IV: Throb of the Demon's Heart*, ASCII, 1996.

*Etrian Odyssey* (série), Atlus, 2007-2023.

*Shin Megami Tensei*, —, 1987. *The Black Onyx*, Bullet-Proof Software, 1984.

*Dragon Quest*, Enix, 1986.

*Demon Gaze*, Experience, Inc., 2013.

*Undernauts : Labyrinth of Yomi*, —, 2021.

*Vaporum*, Fatbot Games, 2017.

*Wizardry*, Fujioka Shunya, TMS Entertainment, 1991.

*Ultima*, Richard Garriott, 1981.

*Cryptmaster*, Paul Hart et Lee Williams, 2024.

Haruo Shirane, *Early Modern Japanese Literature : An anthology, 1600-1900*, New York, Columbia University Press, 2002.

Robert E. Howard, *The Coming of Conan*, Gnome Press, New York, 1953

—, *Conan le Cimmérien*, traduit par Patrice Louinet et François Truchaud, Paris, Bragelonne, 2021.

Ishigaki Tamaki, *Wizardry Gaiden*, Tōkyō, Takarajima-sha, 1989-1993.

*Labyrinth of Zangetsu*, KaeruPanda et PQube, 2023.

Kasuga Kazuo et Endō Yoshimoto, *Nihon ryōiki*, Tōkyō, Iwanami shoten, 1967.

*Wizardry Xth* (série), Michaelsoft, 2005-2006.

Miura Kentarō, *Berserk*, Tōkyō, Hakusensha, 1989.

Ursula K. Le Guin, *Tales from Earthsea*, Harcourt Brace & Company, San Diego, 2001

- , *Contes de Terremer*, traduit par Pierre-Paul Durastanti, Paris, Librairie générale française, 2008.
- Patlabor*, Oshii Mamoru, 1989.
- Avalon*, —, 2001.
- Busin o: Wizardry Alternative NEO*, Racjin, 2003.
- Busin: Wizardry Alternative*, —, 2001.
- Wizardry* (série), Sir-Tech, depuis 1981.
- Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, —, 1981.
- Sakamoto Shinichi, *Innocent*, Tōkyō, Shūeisha, 2013.
- Sakamoto Tarō, *Nihon shoki*, Tōkyō, Iwanami shoten, 1967.
- Shi Nai'an, *Au bord de l'eau*, traduit par Jacques Dars et René Etiemble, Paris, Gallimard, 1994.
- Toboso Yana, *Black Butler*, Tōkyō, Square Enix, 2006.
- J. R. R. Tolkien, *Hobbit no bōken*, traduit par Seta Teiji, Tōkyō, Iwanami Shoten, 1965.
- , *The Hobbit, or There and Back Again*, Londres, Allen & Unwin, 1937.
- , *The Lord of the Rings*, Londres, Allen & Unwin, 1954-1955.
- , *Le Hobbit*, traduit par Daniel Lauzon, Paris, Pocket, 2023.
- , *Le Seigneur des Anneaux*, traduit par Daniel Lauzon, Paris, Bourgois, 2025.
- Yamada Hideo, Yamada Tadao, Yamada Toshio, Yamada Yoshio, *Konjaku monogatari shū*, Tōkyō, Iwanami shoten, 1959-1963.
- Yamazaki Mari, *Thermae Romae*, Tōkyō, Enterbrain, 2008.
- Class of Heroes* (série), Zero Div et Atlus, 2008-2022.

## Articles et ouvrages critiques

- Azuma Hiroki, *Génération Otaku: les enfants de la postmodernité*, traduit par Corinne Quentin, Paris, Hachette Littératures, 2008.
- , *Gēmu teki riarizumu no tanjō*, Tōkyō, Kōdansha, 2007.
- Benoit Bottos, « Kurēn gēmu no media-ron: — Kin gendai no ākēdo gēmu ni okeru `Hazama media-sei' no jirei kenkyū — », thèse de doctorat, Université Chūō.
- Janelynn Camingue, Elin Carstensdottir et Edward F. Melcer, « What is a Visual Novel? », *Proceedings of the ACM Human-Computer Interaction*, vol. 5, CHI PLAY, 2021, p. 1-18.
- Caleb Carter, « Imagining an Ancient Tradition: Eighteenth-Century Narratives of Shugendō at Mount Togakushi » dans Andrea Castiglio, Fabio Rambelli et Carina Roth(dir.), *Defining Shugendō: Critical Studies on Japanese Mountain Religion*, Londres, Bloomsbury Academic, 2022, p. 75-86.
- Date Momoko, « Ningyō fantajī ni okeru kyōfu », *Naragakuen daigaku kiyō*, 2016, vol. 5, p.101-111.
- Alia Demnati, « Transferts narratifs du jeu vidéo au film. Le cas d'Avalon (Oshii Mamoru, 2001) », *Gēmu : qu'est-ce qu'un jeu vidéo « japonais »*, Université Jean Moulin Lyon 3, 11 mai 2023.
- « The Epic Meeting in the history of RPG— Yuji Horii (*Dragon Quest*) and Robert Woodhead (*Wizardry*) Discuss the Origins of their Series », *Denfamini gamer*, 2024. URL : <https://news.denfaminigamer.jp/?p=1226071> (consulté le 21/10/2025)

- William D. Fleming, « Images of the Shugenja in Edo Popular Fiction » dans Andrea Castiglio, Fabio Rambelli et Roth Carina (dir.), *Defining Shugendō: Critical Studies on Japanese Mountain Religion*, Londres, Bloomsbury Academic, 2022, p. 153-164.
- Guido Mattia Gallerani, Maria Chiara Gnocchi, Donata Meneghelli et Paolo Tinti, « Le paratexte, trente ans après », *Interférences littéraires*, n° 23, 2019.
- Jacqueline Golay, « Study of Setsuwa literature with emphasis on the Nihon Ryoiki », Thèse de doctorat, Université de Colombie Britannique, Vancouver, 1970.
- Iwabuchi Koichi, « Au-delà du “Cool Japan” , la globalisation culturelle... », *Critique internationale*, n° 38, n° 1, 2008, p. 37-53.
- Iwao Seiichi, Sakamoto Tarō, Hōgetsu Keigo, Yoshikawa Itsuji, Akiyama Terukazu, Iyanaga Teizō, Iyanaga Shōkichi, Matsubara Hideichi et Kanazawa Shizue, « 182. Hida no takumi », *Dictionnaire historique du Japon*, vol. 7, n° 1, 1981, p. 126.
- Kawamoto Nobuo, « Tokei kara karakuri ningyō e no gijutsu no denpa: Dasshin-chō-soku kikō o chūshin ni (kenkyū) », *Maikuromekatoronikusu*, 2013, vol. 57, n° 208, p.1-12.
- Kawasaki Tsuyoshi, « En no Gyōja's Legitimization in the Context of Japanese Esoteric Buddhism » dans Andrea Castiglio, Fabio Rambelli et Carina Roth (dir.), *Defining Shugendō: Critical Studies on Japanese Mountain Religion*, Londres, Bloomsbury Academic, 2022, p. 137-144.
- Enzo Le Guiriec, « Compte rendu de la journée d'étude: “Gēmu: qu'est-ce qu'un jeu vidéo japonais?” », Lyon, 2024. URL : <https://sfej.hypotheses.org/2557> (consulté le 21 octobre 2025).
- Magdalena Kotlarczyk, « Hybrid Genres in Modern Japanese Literature: Science Fiction, Fantasy and Dystopia », Thèse de doctorat, Université de Cracovie, 2025.
- Mingming Liu, « Theory of the Strange: Towards the Establishment of Zhiguai as a Genre », Thèse de doctorat, UC Riverside, 2015.
- National Diet Library, « Part 3 Beginnings of Contemporary Children's Literature: From the Post-War to 1970s », *Japanese Children's Literature: A History from the International Library of Children's Literature Collections*, 2017. URL: <https://www.kodomo.go.jp/jcl/e/section3/index.htm> (consulté le 21/10/2025)
- Rauber Shuko, « Réception et développement de la *fantasy* au Japon », *Hon'yaku no bunka/ bunka no hon'yaku*, vol. 18, Université de Shizuoka, 2023, p. 87-97.
- Colton Runyan, « The Power of a Tourney: Physical Competitions in Heian Japan », Thèse de doctorat, Université de Cambridge, 2023.
- Shaoying Gong, « A Discussion of the Anti-Buddhism Struggle in China Before the Mid-Tang Dynasty and the Path of Buddhism's Development in China », *Chinese Studies in Philosophy*, vol. 14, n° 4, Taylor & Francis, 1983, p. 3-102.
- Shibata Masumi et Maryse Shibata, *Le Kojiki: chronique des choses anciennes*, Paris, G.-P. Maisonneuve et Larose, 1997.
- Yamaguchi Masao, « Karakuri. The ludic relationship between man and machine in Tokugawa Japan » dans Joy Hendry et Massimo Raveri (dir.), *Japan at Play: The Ludic and the Logic of Power*, Londres, Routledge, 2002, p. 72-83.
- Zhang Xiaochun et Song Huawei, « The Mukokuseki Strategy and the Application of Pivot Translation in the Localization of Japanese Games », *Games and Culture*, vol. 20, n° 6, 2023, p. 671-688.