
Représentations historico-culturelles de l'époque d'Edo

Auteur : Gouriou, Léa

Promoteur(s) : Thele, Andreas

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres anciennes, orientation orientales, à finalité spécialisée en langues et civilisations de l'Extrême-Orient : Chine-Japon

Année académique : 2022-2023

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/19107>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Sciences de l'Antiquité

Représentations historico-culturelles de l'époque
d'Edo à travers le jeu vidéo *Hakuōki*

Sous la direction du Professeur Andreas THELE

Lecteurs : Björn-Olav DOZO

Éric FLORENCE

Mémoire présenté par Léa GOURIOU

en vue de l'obtention du grade de Master en langues et lettres anciennes, orientation
orientale, à finalité spécialisée en Langues et civilisations de l'Extrême-Orient :
Chine-Japon.

Année académique 2022 – 2023

Représentations historico-culturelles de l'époque d'Edo
à travers le jeu vidéo *Hakuōki*

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Professeur Andreas Thele pour son soutien et son encadrement de mon projet, et pour avoir réussi à endurer pendant deux ans mon extrême focalisation sur l'époque d'Edo.

Je remercie les Professeurs Björn-Olav Dozo et Eric Florence pour les éclairages qu'ils m'ont apportés et qui ont aiguillé les questionnements de mon mémoire.

Je remercie mes parents, ma sœur et ma famille pour leur présence et leur appui durant mon cursus universitaire.

Je remercie mes amis, notamment Corentin, Marine et Alvin, de m'avoir supportée pendant l'élaboration et la rédaction de ce mémoire malgré mon irascibilité et mes doutes.

REMARQUES

Ce travail utilise la transcription modifiée Hepburn pour retranscrire les termes japonais. Ces termes seront accompagnés de leurs caractères lorsqu'ils apparaissent pour la première fois. Les mots japonais ayant fait leur entrée dans le dictionnaire Larousse seront écrits suivant leur orthographe usuelle : *Tōkyō* devient Tokyo.

TABLES DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	2
REMARQUES	3
TABLES DES MATIÈRES.....	4
GLOSSAIRE	6
LISTE DES ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES.....	9
1. INTRODUCTION.....	10
1.1 PROBLÉMATIQUE.....	12
1.2 STRUCTURE DU MÉMOIRE	12
1.3 UNE DÉFINITION DU JEU VIDÉO	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
1.4 UNE INTRODUCTION AUX GENRES DU JEU VIDÉO.....	15
1.4.1 <i>Un Role-playing Game</i>	16
1.4.2 <i>Un Visual Novel</i>	16
1.4.3 <i>Un Otome game</i>	18
1.4.4 <i>Hakuōki</i>	19
1.5 INTRODUCTION À L'ÈRE TOKUGAWA	20
2. ÉTAT DES SAVOIRS	22
2.1 HISTOIRE ET JEUX VIDÉO.....	23
2.2 STRUCTURE NARRATIVE	26
2.3 SHINSENGUMI	28
2.4 <i>HAKUŌKI</i>	28
3. MÉTHODOLOGIE, CHOIX DU JEU ET PRÉSENTATION	31
3.1 SYNOPSIS DU JEU.....	31
3.2 CHOIX DU JEU	31
3.3 MÉTHODOLOGIE	32
4. RELEVÉ DES ÉLÉMENTS	33
4.1 DIÉGÈSE	33
4.1.1 <i>Les scènes cinématiques</i>	34
4.1.2 <i>Avatar</i>	35
4.1.3 <i>Personnages</i>	37
4.1.4 <i>Textes</i>	46
4.2 LUDIÉGÈSE	58
4.2.1 <i>Écran-titre et temps de chargement</i>	58
4.2.2 <i>L'interface</i>	61
4.2.3 <i>Son</i>	62
4.2.4 <i>Environnement</i>	66
4.2.5 <i>Caméra</i>	70
4.2.6 <i>Objectifs à atteindre et règles</i>	72
4.2.7 <i>Le gameplay</i>	75
5. REPRÉSENTATIONS HISTORICO-CULTURELLES.....	76
5.1 REPRÉSENTATION TEMPORELLE	76
5.2 REPRÉSENTATION SPATIALE	78

5.3 UNE IDÉOLOGIE PRO-SHOGUNALE.....	79
5.4 UNE REPRÉSENTATION DU GENRE.....	80
5.5 HISTOIRE GLOBALE CONTRE HISTOIRE LOCALE	83
5.6 HISTOIRES CONTREFACTUELLES PARTIELLES	84
5.6.1 <i>Justesse des faits et authenticité</i>	85
5.7 PARTAGE ET APPRENTISSAGE D'UNE HISTOIRE	86
5.8 HÉRITAGE CULTUREL JAPONAIS	88
CONCLUSION.....	91
PROLONGEMENTS	92
BIBLIOGRAPHIE.....	94
ANNEXES.....	102
ENVIRONNEMENTS.....	114

GLOSSAIRE

Activistes (志士 *shishi*) : activistes anti-shogunat adhérents au sentiment anti-étranger durant l'ère Tokugawa (voir Tokugawa).

Bakufu (幕府) : voir Shogunat.

Bakumatsu (幕末) : période entre l'arrivée du Commodore Perry, ayant forcé l'ouverture du Japon, et la proclamation de la période Meiji en 1868. Elle représente le déclin du Shogunat des Tokugawa et une période de troubles civils.

Bishōjo game (美少女ゲーム) : jeu vidéo de type niche originaire du Japon, dont l'audience principale est masculine.

Character Route : voir Routes.

Common Route : voir Routes.

Computer Graphics (コンピュータグラフィックス) : images créées par ordinateur à l'aide de logiciels spécialisés. Ici, ils représentent les images débloquables qui dépeignent des situations spécifiques du scénario. Abrégé en *CG(s)*.

Domaines (藩 *han*) : sous le règne des Tokugawa, le Japon était divisé en domaines dirigés par des seigneurs samurai féodaux, et qui étaient une source de revenus pour le gouvernement au travers de la taxation.

Époque d'Edo (江戸時代) : période féodale du Japon prenant place de 1600 à 1868 avec un système shogunal puissant sur lequel les Tokugawa ont le monopole et un pouvoir impérial insignifiant. La nouvelle capitale est déplacée à Edo, connue désormais comme Tokyo. Aussi appelée période Tokugawa, ère Tokugawa.

Ère Tokugawa : voir Époque d'Edo.

Hakuōki (薄桜鬼) : littéralement *Demons of the Fleeting Blossoms*. Jeu vidéo développé par Idea Factory et initialement commercialisé au Japon.

Haori (羽織) : veste traditionnelle japonaise portée par-dessus le kimono.

Laque (漆器 *shikki*) : vernis (toxique) utilisé en finition sur des objets en métal ou en bois.

Love Interest : personnage principal possédant une *Route* qui lui est spécifique, et qui offre la possibilité d'être courtisé. Abrégé en *LI* dans ce mémoire.

Main Route : voir Routes.

Maki-e (蒔絵) : technique japonaise de l'art de la laque qui consiste à déposer de la poudre d'or ou d'argent afin de produire des motifs avant de le venir d'une couche de laque afin de le protéger.

Massively multiplayer online role-playing game : littéralement jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. Jeu possédant un très grand nombre de joueurs simultanés en ligne, et qui reprend les caractéristiques d'un *Role-Playing Game* expliqué ci-dessous.

Nishi Hongan-ji (西本願寺) : temple bouddhiste situé à Kyoto qui devient temporairement le quartier général du Shinsengumi post-*Ikeda-ya*.

Non-Player Characters : un personnage non-joueur, pré-déterminé par les développeurs. Abrégé en *NPC*.

Ochimizu (変若水) : littéralement *Water of Life*. Elixir de vie qui, dans *Hakuōki*, confère à son buveur une force surhumaine et une régénération accrue, ayant pour contrepartie de puiser dans sa force vitale et de provoquer une soif de sang et une violence renforcée.

Oni (鬼) : traduit par démon ou ogre, créature appartenant au folklore et à la mythologie japonaise.

Opening : dans un anime, séquence titre associée à une chanson dans laquelle les thèmes et personnages sont repris visuellement et qui se place en début d'épisode.

Original Video Animation (オリジナル・ビデオ・アニメーション) : type d'animation japonaise destiné à la vente pour un visionnage domestique sans diffusion télévisée ou au cinéma.

Otome game (乙女ゲーム) : jeu vidéo de type niche originaire du Japon, dont l'audience principale sont les jeunes femmes. Ce jeu permet de courtiser des personnages préétablis par des développeurs au travers d'un scénario.

Rasetsu (羅刹) : traduit par *furies* dans *Hakuōki*, faisant référence aux créatures résultant de la prise de l'*ochimizu*. En dehors du jeu, c'est un terme qui fait référence à une créature mangeuse d'homme liée au bouddhisme.

Role-Playing Games : littéralement jeux de rôle, permettant au joueur d'incarner un personnage dans un cadre et un scénario fictif. Abrégé en *RPG*.

Routes : branches du récit d'un *Visual Novel* qui sont dépendantes des choix effectués par le joueur.

Shinsengumi (新選組) : milice pro-shogunat mise en place afin de protéger les intérêts et représentants du Shogunat.

Shogun (将軍) : chef militaire à la tête du Shogunat.

Shogunat : gouvernement féodale militaire au Japon dans lequel le Shogun détient davantage de pouvoir que l'Empereur.

Sonnō jōi (尊王攘夷) : littéralement *revere the Emperor, expel the barbarians*. Slogan rattaché au fort sentiment anti-étranger qui se propage au Japon après l'ouverture forcée du pays sur le monde et particulièrement l'Occident.

Sprites : éléments graphiques représentant des personnages qui se superposent aux images de fond.

Visual Novel (ビジュアルノベル) : type de jeu vidéo consistant en un récit fictif digital, la plupart sont interactifs. Abrégé en *VN*.

Voice Actors (声優 *seiyū*) : professionnels dont le métier est de narrer des personnages dans des anime, des jeux vidéo, des documentaires, etc.

Wagara (和柄) : motifs traditionnels japonais.

LISTE DES ABRÉVIATIONS ET ACRONYMES

CG(s) : *Computer Graphics*.

LI : *Love Interest*.

MMORPG : *Massively multiplayer online role-playing game*.

NPC : *Non-Player Character*.

RPG : *Role-Playing Games*.

VN : *Visual Novel*.

1. INTRODUCTION

Depuis notre plus jeune enfance, nous avons été entourée et plongée dans les jeux vidéo, sur les consoles et les ordinateurs, et nous avons grandi avec ces derniers, et continuons encore aujourd'hui à y jouer. À l'époque, nos professeurs de langues s'étonnaient de notre niveau d'anglais et d'italien, plus particulièrement de notre vocabulaire curieusement spécifique que nous employons parfois. Surement s'imaginaient-ils avoir une élève travailleuse passionnée par les langues. Et bien qu'effectivement les langues nous intéressent grandement, cette précocité de langage n'était due qu'aux nombreuses heures jouées, pendant dix-sept ans, au sein de la communauté multilingue de World of Warcraft¹.

À l'heure actuelle, l'industrie du jeu vidéo « est devenue l'industrie culturelle la plus puissante, aux meilleures ventes annuelles² », présente dans la vie de tous les jours, que ce soit par le biais d'un PC, d'une console de jeu vidéo, ou bien même d'un smartphone³. Née dans les années 1970 avec Pong⁴, jeu rudimentaire vu à travers notre prisme moderne, l'industrie vidéoludique s'est développée en parallèle des avancées technologiques de son temps, ayant profité de la vague « dynamique de croissance exceptionnelle des technologies de l'information et de la communication⁵ ».

Sa croissance n'a pas été sans connaître des problèmes économiques, tel le krach de 1983-84⁶ qui a touché les U.S.A. et qui a causé de nombreuses entreprises de jeux vidéo à faire faillite. Il faut cependant souligner que ce krach a été limité à l'Amérique du Nord, car au même moment, l'industrie vidéoludique européenne était,

¹ De *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2005. à *World of Warcraft : Dragonflight*, Blizzard Entertainment, 2022.

² Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, « Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI e siècle, » *Nectart* 8, no. 1 (2019): 47.

³ Benghozi et Chantepie, « Pourquoi le jeu vidéo, » 50.

⁴ Steven L. Kent, *Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and beyond ... the Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World* (Crown Publishing Group, 2010), 43.

⁵ Benghozi et Chantepie, 47.

⁶ Mirko Ernkvist, « Down many times, but still playing the game: Creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986. » Dans *History of insolvency and bankruptcy: From an international perspective*, édité par Karl Gratzer et Dieter Stiefel. (Södertörns högskola, 2008), 161.

elle, en plein essor⁷. Malgré cela, l'industrie vidéoludique a crû pour devenir, autant sur une échelle culturelle qu'économique, une puissance considérable⁸, et s'est finalement diversifiée à travers différents types de support et de catégories de jeux pour toucher un panel de consommateurs, y compris les femmes⁹. En France, sa croissance ne s'est pas vue arrêtée par la crise sanitaire du COVID-19, période durant laquelle elle a, sans grand étonnement, maintenu voire augmenté son chiffre d'affaires (évalué à 5,7 milliards d'euros en 2021¹⁰) là où les autres industries du secteur culturel ont vu un déclin¹¹.

Depuis quelques années déjà, l'étude des jeux vidéo prend une plus grande ampleur, menant en parallèle au développement de l'intérêt pour la place de l'Histoire dans le vidéoludique. Les jeux vidéo incluant des éléments historiques dans leurs narrations, leurs graphismes, leur gameplay, etc. se sont multipliés avec le temps. Là où, à l'avènement de l'industrie vidéoludique se trouvaient des jeux tel que *Castle Wolfenstein* de 1981 et où les éléments historiques étaient principalement concentrés dans une brève narration introductive (le joueur ayant été capturé par des Nazi pour des renseignements¹²) et où le « fond historique très flou [est] cantonné aux décors ou à l'allure des personnages pixélisés¹³ », il existe aujourd'hui des jeux dont les narratives sont inscrites « dans des périodes précises et se prévalant d'une authenticité toute historienne¹⁴ ». C'est de l'un de ces jeux apparentés à l'Histoire dont il sera question dans ce travail.

⁷ Colin Sidre, « Le contexte d'émergence d'une industrie du jeu vidéo en France (1975-1988). Logiques de production et modèles éditoriaux, » *Réseaux* 224, no. 6 (2020): 35.

⁸ Benghozi et Chantepie, « Pourquoi le jeu vidéo, » 47.

⁹ Benghozi et Chantepie, 54.

¹⁰ « Chiffres clés, statistiques de la culture et de la communication : édition 2022, » Ministère Français de la Culture, Décembre 2022,

<https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/Chiffres-cles-2022-Jeu-video-Fiche.pdf>

¹¹ « Chiffres clés, statistiques de la culture et de la communication : édition 2022, » Ministère Français de la Culture, Décembre 2022,

https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/Chiffres-cles-2022-Secteurs-culturels-marchands-et-crise-sanitaire-en-2021_Fiche.pdf2

¹² Mark J.P. Wolf, *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond* (Greenwood Press, 2008), 191.

¹³ Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire, » *Le Débat* 177, no. 5 (2013), 110.

¹⁴ Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire, » 110.

1.1 Problématique

Le choix de l'objet d'étude de ce travail a été réalisé en lien avec notre Master en langues et lettres anciennes, orientation orientale, à finalité spécialisée en Langues et civilisations de l'Extrême-Orient : Chine-Japon. *Hakuōki* (薄桜鬼)¹⁵ était au départ un jeu que nous avons découvert durant l'adolescence¹⁶. Il a marqué, avec notre premier anime *Intrigue in the Bakumatsu – Irohanihoheto* (幕末機関説 いろはにほへと – *Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto*), le début de notre intérêt pour l'ère Tokugawa, et qui aura mené à la curiosité d'étudier d'une part l'Histoire japonaise, et de l'autre les jeux vidéo. Juxtaposées, l'étude de l'ère Tokugawa et le récit de *Hakuōki* ont suscité une volonté d'analyser l'adaptation de la grande Histoire dans la petite histoire. Il était au départ question de s'interroger sur la véracité et la justesse de l'Histoire représentée, mais au fil de lectures et de recherches, il est apparu que ce questionnement ne présentait pas un véritable intérêt. La question s'est transformée par la suite dans l'utilisation de l'Histoire dans la petite histoire, sa place dans le récit du jeu vidéo et son apport au récit vidéoludique ; il s'agit de se pencher sur la transmission d'une Histoire, qui peut se qualifier de partiellement contrefactuelle dans *Hakuōki*, et de la présence de récits historiques qui bifurquent les uns des autres, menant à des éventuelles déformations de l'Histoire. Finalement, notre question de recherche, rassemblant ces divers questionnements, est la suivante : Quelle est l'utilité de l'Histoire dans l'histoire et de quelle manière est-elle utilisée dans le jeu *Hakuōki* ?

1.2 Structure du mémoire

Ce mémoire se structurera autour, premièrement, d'un état des savoirs afin d'offrir une vue d'ensemble des travaux effectués sur les différents aspects liés à la problématique. Nous présenterons des notions rattachées à l'Histoire et à l'analyse de jeux vidéo ainsi que les quelques travaux réalisés sur *Hakuōki*, avant de se baser sur

¹⁵ *Hakuōki: Kyoto Winds*. Version Steam pour PC, Idea Factory International, août 2017 ; *Hakuōki: Edo Blossoms*. Version Steam pour PC, Idea Factory International, mars 2018.

¹⁶ La version du jeu de cette époque était celle localisée en anglais sur la PS3. La version de l'objet d'étude sera la localisation en anglais sur Steam en deux parties.

une grille d'analyse établie à partir de celle de Fanny Barnabé¹⁷. Les relevés se sépareront en deux catégories, la diégèse et la ludiégèse, qui donneront une vue d'ensemble sur les éléments constituant *Hakuōki* sans pour autant en faire une liste exhaustive. Puis, en prenant appui sur ces relevés, la dernière partie de ce mémoire se préoccupera d'examiner les représentations historico-culturelles et la manière dont elles sont présentes au sein des jeux vidéo, tout en considérant son utilité.

1.3 Une définition du jeu vidéo

Les jeux vidéo ont engrangé un intérêt grandissant en tant qu'objet d'étude à part entière, donnant des définitions multiples de ce qu'est un jeu vidéo¹⁸. D'une part un objet narratif, de l'autre culturel ou bien encore un outil d'enseignement¹⁹, le jeu vidéo possède une définition différente aux yeux de chacun. Nous ne nous attarderons pas sur ces définitions, au vu de la nature ciblée de ce mémoire sur un jeu vidéo en particulier, mais il nous a semblé utile de les mentionner brièvement afin d'avoir une idée claire de notre sujet.

Pour Nicolas Esposito, une définition du jeu vidéo serait un « *jeu* dans lequel nous *jouons* à travers un *dispositif audiovisuel* et qui peut être basé sur une *histoire*²⁰ », ce qui amène à s'interroger et regarder de plus près les différentes notions évoquées ci-dessus. Pour Caillois, s'appuyant sur les travaux de Huizinga, le *jeu* est « une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement, [...] [et qui est] soigneusement isolée du reste de l'existence, accomplie dans des limites précises de temps et de lieu », et qui possède un certain nombre de règles régissant cette activité²¹. Elle promulgue un conflit artificiel qui se termine par un résultat défini²².

¹⁷ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels* (Liège: Presses universitaires de Liège, 2018).

¹⁸ Mathieu Triclot, *Philosophie des Jeux vidéo* (Éditions La Découverte, 2017), 1.

¹⁹ Nicolas Esposito, « A Short and Simple Definition of What a Videogame Is, » Dans *DiGRA Conference*, (2005): 2.

²⁰ Nicolas Esposito, « A Short and Simple Definition, » 2.

Le soulignement par italique a été effectué par l'auteur de l'article.

²¹ Nicolas Esposito, 2.

²² E. Zimmerman, « Narrative, Interactivity, Play, and Games. » Dans N. Wardrip-Fruin, & Harrigan, P. (eds), *First Person*, MIT Press, 2004. (cité dans Nicolas Esposito, « A Short and Simple Definition, » 2.

)

La notion de *jouer* se crée par contraste à une structure plus rigide d'un système, qui contient néanmoins un espace libre de mouvement, qui caractérise cette notion de *jouer*. *Jouer* est possible car cela prend place à l'intérieur d'un cadre rigide, menant à des activités ludiques²³. Dans un jeu vidéo, cette activité se fait au travers d'un *dispositif audiovisuel*, qui se traduit notamment par un système électronique grâce auquel il est possible d'accéder au jeu : un ordinateur, une tablette, une borne d'arcade, un téléphone, etc.²⁴ Cela se divise en deux parties : les périphériques d'entrée, à l'instar d'une manette ou d'un clavier, et un périphérique de sortie, comme par exemple un écran. Il est nécessaire de pouvoir interagir avec ces interfaces numériques, qui les sépare des jeux non-électronique et ce qui pose la notion de *gameplay*.²⁵ Pour Rouse, le *gameplay* se traduit par son degré d'interactivité, et la nature de celle-ci : comment les joueurs peuvent influencer le monde dans le jeu, et comment le monde réagit aux choix et décisions pris par le joueur²⁶.

La notion d'*histoire* dans le jeu vidéo est celle qui nous intéressera le plus car elle sera le sujet principal des analyses qui suivront dans ce travail. La présence d'une histoire dans un jeu n'est pas un critère inévitable, bien qu'il soit plus souvent présent qu'absent. Un jeu comme *Tetris* ou *Pac Man* n'a pas besoin d'éléments narratifs quelconques, il existe en dehors d'un scénario et relève principalement de la notion de *jouer* abordée ci-dessus²⁷. Cependant, et dans la majorité des cas, il existe, en parallèle du *gameplay*, une narration qui se traduit par des éléments narratifs tels que des vidéos, des cinématiques ou des interactions entre personnages²⁸. Ces éléments constituent une histoire propre au jeu, mais parfois se retrouve enchevêtrée avec la grande Histoire, créant une narration à cheval entre les deux, et qui se prête à être analysée de plus près.

²³ Nicolas Esposito, « A Short and Simple Definition, » 2.

²⁴ Nicolas Esposito, 2.

²⁵ Nicolas Esposito, 2.

²⁶ Richard Rouse, *Game Design: Theory & Practice, Second Edition* (Wordware Pub., 2005), xx.

²⁷ Nicolas Esposito, « A Short and Simple Definition, » 3-4.

²⁸ Nicolas Esposito, 3-4.

1.4 Une introduction aux genres du jeu vidéo

Une simple définition du jeu vidéo quelque peu générale ne suffit pas à présenter de manière correcte l'objet de recherche de ce mémoire. Il est cependant compliqué de classer un jeu vidéo, compte tenu d'une part de la subjectivité d'une catégorisation, dont il en existe de multiples, et de l'autre des « constantes évolutions²⁹ » dans le domaine, autant au niveau de la technologie qu'au niveau de la « délimitation et classification des contenus³⁰ ». Si initialement les premières catégorisations de genre de jeux vidéo telles que celles de Thomas Schatz et Mark J.P Wolf reposaient sur des notions tirées de *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*³¹, de nombreuses autres taxonomies ont été proposées mais aucune n'a concrètement défini de critères pour classer les jeux vidéo³². Cela a mené à une surclassification des jeux, avec des catégories parapluies vagues tel que *Role-playing Games*, cette dernière faisant partie des « *genre categories that sell the most, it makes sense that game companies go so far as to class games in multiple categories so as to maximize market visibility*³³. » *Hakuōki* ne réchappe pas à ce phénomène : labellisé simple *RPG* par *GameStop*³⁴, jeu d'aventure et romance pour femmes par *Otomate*³⁵, et par un éventail de tags par *Steam*³⁶, tels que *Dating Sim*, *Historical* ou bien encore *Anime*³⁷. Les catégories qui nous intéressent ici sont principalement *Visual Novel* et *Otome*, deux tags qui apparaissent ensemble sur la plateforme *Steam* et qui représentent un aspect important du jeu *Hakuōki*. À l'opposé de *Adventure*, tag sous

²⁹ Stéphane Natkin, « Sébastien GENVO, Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2003, 89 p., » *Questions de communication* 4, (2003): 454.

³⁰ Stéphane Natkin, « Sébastien GENVO, Introduction, » 454.

³¹ Thomas H. Apperley, « Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres, » *Simulation & gaming* 37, no. 1 (2006): 9.

³² Rachel Ivy Clarke, Jin Ha Lee, et Neils Clark, « Why video game genres fail: A classificatory analysis, » *Games and Culture* 12, no. 5 (2017): 6.

³³ Clarke, Lee, et Clark, « Why video game genres fail, » 9.

³⁴ « Hakuōki Kyoto Winds, » Gamestop,

<https://www.gamestop.com/ps-vita/games/products/hakuokikyoto-winds---ps-vita/147497.html>

³⁵ « Hakuōki Tenun no Shō, » Otomate,

<https://www.otomate.jp/hakuoki/shinkai/tenun/info/>

³⁶ « Hakuōki Kyoto Winds, » Steam,

https://store.steampowered.com/app/589530/Hakuoki_Kyoto_Winds/

³⁷ Les différents tags sont disponibles en annexes.

lequel il est également possible de retrouver des jeux comme *Minecraft* ou *Grand Theft Auto*, et qui n'apporte aucune précision classificatoire tant ce qu'il inclut est vaste.

1.4.1 *Un Role-playing Game*

Si le terme de *RPG* revient constamment dans les diverses définitions qui sont proposées, notamment dû au fait qu'il existe de nombreux types de *RPG* différents (du simple jeu de rôle sur table au *JRGN*, *Jeu de Rôle Grandeur Nature*), il est cependant possible d'en tirer des caractéristiques communes :

Common styles – ideas of what experience one hopes to achieve through play – are achieving goals and making progress according to rules, acting out and immersing oneself in a role, creating an interesting story, or simulating a world³⁸.

Avec un cadre historique situé à la fin de l'ère Tokugawa, *Hakuōki* propose au joueur d'incarner un personnage prédéfini par les développeurs et de le suivre dans l'univers du jeu. Cela permet au joueur de vivre le scénario au travers des pensées et des actions du personnage qu'il incarne, des relations qu'il entretient avec les *Non-Player Characters*, dits *NPC* et des choix qui lui sont proposés.

1.4.2 *Un Visual Novel*

Un *Visual Novel* (ビジュアルノベル), ou *VN*, est un type de jeu vidéo originaire du Japon qui est « *in many ways similar to reading a book*³⁹ », avec une histoire narrée à travers l'interface et à l'aide de larges passages de texte. [voir *annexe 8*] Les *VNs* proposent, à quelques exceptions près, des histoires interactives que le joueur peut orienter à l'aide de choix divers qui mènent sur certaines « routes ». À l'opposé des histoires traditionnelles linéaires et immuables, les *VNs* présentent des récits à ramifications multiples, avec des branches se créant à la suite des choix du joueur. Ces récits sont accompagnés et embellis par l'apport artistique d'arrière-plans travaillés qui reflètent le passage textuel en cours : un épisode se déroulant dans les rues de Kyoto aura comme arrière-plan une illustration de ces dites-rues à l'heure

³⁸José P. Zagal, et Sebastian Deterding, « Definitions of “role-playing games”, » Dans *Role-Playing Game Studies*, eds. Zagal et Deterding (Routledge, 2018), 39.

³⁹Josiah Lebowitz, et Chris Klug, *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories* (Taylor & Francis, 2011), 193.

correspondant à la situation (couché de soleil, pleine journée, nuit). Lors de dialogues, les *sprites* de personnages se superposent à l'arrière-plan pour correspondre au locuteur ; ces *sprites* sont souvent statiques, mais il est possible de trouver dans certains jeux des images animées pour refléter l'acte de parler, de respirer ou de bouger⁴⁰.

En parallèle de ces *sprites*, il est commun de trouver dans les *VNs* des personnages dont les répliques sont narrées oralement par des *Voice Actors* (声優), fréquemment connus dans le milieu et qui maintiennent une base solide de fans les suivant de jeu en jeu.

Il existe également des moments clés dans l'histoire qui sont représentés de manière détaillée par des *CGs*, des *Computer Graphics*, qui sont des images spécifiques à la situation, souvent importante, se déroulant. [voir *annexe 6*]

Ces histoires se soldent par des fins différentes qui dépendent de la série de choix que le joueur aura effectué : certains choix mèneront à des « *Bad Endings* », des fins qui peuvent se solder par la mort d'un personnage ou par un échec, d'autres à des fins dites « *Good Endings* ». Ce système de fins multiples est le facteur clé de la rejouabilité des *VNs*, poussant à rejouer de nombreuses parties afin de compléter le jeu⁴¹. Des *Visual Novels*, Cavallaro souligne les points suivants :

Pictorial sumptuousness, vibrant palettes, meticulous devotion to plot depth and character design and development are absolutely vital aspects of the medium⁴².

⁴⁰ Dani Cavallaro, *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games* (McFarland, 2009), 8.

⁴¹ Cavallaro, *Anime and the visual novel*, 8.

⁴² Cavallaro, 8.

1.4.3 Un Otome game

Un *Otome game* (乙女ゲーム) est une catégorie niche de jeu vidéo également originaire du Japon dont le principe notable est la possibilité de courtiser un personnage principal, aussi appelé *LI* pour *Love Interest*⁴³. À l'inverse des *Bishōjo game* (美少女ゲーム) (dont la traduction littérale serait « *beautiful girl* ») qui permettent à un joueur de s'immerger dans des scénarios où les *LIs* sont des femmes, les *Otome games* présentent un éventail de *LIs* masculins pour un joueur principalement féminin. Si les *Bishōjo game* suivent le modèle d'un *VN*, les *Otome games* ont évolué pour inclure « *novel-like traits and gaming elements, such as RPG and strategy*⁴⁴ » et il est possible d'y trouver des attributs tels que le charisme ou la beauté, ou encore des mini-jeux et des puzzles, bien que cela soit plus fréquent sur des *Otome* pour smartphone⁴⁵.

D'ordinaire, un *Otome game* prend les caractéristiques d'un *Visual Novel* : de longs passages textuels, la possibilité d'influencer l'histoire au travers de choix durant des moments clés et un visuel poussé pour rendre le scénario d'autant plus vivant. À cela s'ajoutent l'aspect romantique et la possibilité de courtiser un *LI* à la suite de choix spécifiques liés au personnage. Ces choix menant à un *LI* se réalisent habituellement dans ce que nous appelons une *Main Route*, soit la partie de l'histoire commune à chaque personnage avec des évènements fixes. Puis, en fonction de la série de choix réalisées, et souvent dépendant d'une statistique abstraite d'affection, la trame bifurque vers le personnage correspondant⁴⁶.

Une fois la *Character Route* atteinte, le joueur ne peut plus accéder aux autres routes hormis en recommençant une partie et en effectuant des choix différents lors de la *Main Route*, aussi appelée *Common Route*. La *Route* atteinte s'articule autour du *LI*,

⁴³ Sarah Christina Ganzon, « Growing the otome game market: Fan labor and otome game communities online, » *Human Technology* 15, no. 3 (2019): 348.

⁴⁴ Kumiko Saito, « From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games, » *Arts* 10, no. 3 (2021): 2.

⁴⁵ Les *Otome* de la série *Ikemen* de Cybird sont un bon exemple de jeux possédant ces attributs, puzzles et mini-jeux, d'autant plus qu'ils sont utilisés pour garder certaines parties du jeu derrière un *paywall*, sous faute de devoir s'éterniser pour augmenter chaque jour l'attribut nécessaire pour passer à la prochaine partie de l'histoire.

⁴⁶ Kumiko Saito, « From Novels to Video Games, » 3.

où désormais les options ne consistent plus qu'en choix augmentant ou non l'affection. Cette nouvelle statistique d'affection influence, selon son niveau et à certains moments cruciaux, la fin que le joueur obtiendra.

1.4.4 Hakuōki

Hakuōki est un jeu développé par *Idea Factory* et commercialisé pour la première fois en 2008 au Japon sur la console PS2, avant d'être adapté plus d'une quinzaine de fois sur d'autres consoles. En Occident, c'est en 2012 qu'il fait son apparition sur PSP avant de connaître lui aussi de multiples rééditions⁴⁷. Jeu de type niche, *Hakuōki* atteint en 2016 un million de ventes cumulatives au Japon⁴⁸, un montant minime lorsqu'il est comparé à des jeux tels que *The Elder Scrolls V : Skyrim*, qui a vendu plus de 3 millions de copies en seulement 48 heures⁴⁹. Pourtant, il présente une popularité suffisante pour être adapté en anime de 3 saisons, deux *Original Video Animation* (リジナル・ビデオ・アニメーション), et deux films d'animation⁵⁰, mais également en manga. Sa présence s'est non seulement étendue à la diffusion télévisée, mais elle a aussi atteint les arts du spectacle, avec de nombreuses représentations de comédie musicale⁵¹. *Hakuōki* est par la suite importé dans sa version *remake* sur *Steam*, permettant l'accès à la version anglaise, japonaise et chinoise ; il se divise alors en deux parties, *Kyoto Winds* (薄桜鬼 真改 風ノ章 *Hakuōki Shinkai Kaze no Shō*) et *Edo Blossoms* (薄桜鬼 真改 華ノ章 *Hakuōki Shinkai Hana no Shō*). *Kyoto Winds* reprend le récit du Shinsengumi lors de leurs activités à Kyoto, tandis que *Edo Blossoms* se focalise sur la partie des événements suivant l'arrivée de l'organisation et de ses membres à Edo après leur fuite vers la capitale. Ce sont ces deux parties qui seront l'objet d'étude de ce mémoire.

⁴⁷ « Hakuōki, » Visual Novel Database, <https://vndb.org/v1715>

⁴⁸ « Hakuōki, » Idea Factory International, <https://www.ideaf.co.jp/news/?num=20161007>

⁴⁹ « Ventes du jeu Skyrim, » Gamestop, Janvier 2014, <https://www.gamespot.com/articles/the-elder-scrolls-v-skyrim-sells-20-million-copies/1100-6417363/>

⁵⁰ « Hakuōki anime, » IMDb, <https://www.imdb.com/title/tt1658978/>

⁵¹ « Comédie musicale de Hakuōki, » Marv, 2022, <https://www.marv.jp/special/m-hakuoki/shinkai-saito-2022/>

1.5 Introduction à l'ère Tokugawa

L'intrigue de *Hakuōki* prend place à la fin de l'époque féodale d'Edo⁵² (江戸時代 ; 1600-1868), dans une période d'instabilité politique et économique. Commenant par l'avènement du premier shogunat Tokugawa en 1603 par Tokugawa Ieyasu, l'ère Tokugawa, également appelée époque d'Edo, marque le pays par sa politique étrangère du *sakoku* (鎖国)⁵³, soit la fermeture du pays envers l'extérieur en imposant un contrôle strict sur le commerce, avec le Japon maintenant des relations avec les Hollandais, et indirectement avec la Chine et la Corée⁵⁴. Un système de classes s'installe afin de permettre un contrôle de la population, le *shinōkōshō* (士農工商) et donne un ordre social dans lequel les samurai étaient au sommet, suivi des paysans, des artisans puis des marchands⁵⁵. Cet ordre social se retrouve bouleversé vers la fin de la période Tokugawa avec l'inversion de la hiérarchie, l'appauvrissement économique et politique des samurai et l'enrichissement des marchands.⁵⁶ L'économie, initialement stimulée par l'arrivée du nouveau gouvernement et le développement de nouvelles routes de commerce au sein du Japon, fait face à un déclin au tournant du XVIII^e siècle⁵⁷ en se détériorant au point d'accentuer le renversement de l'ordre social à la fin de l'époque⁵⁸.

Le *Bakumatsu* (幕末), la fin du *bakufu*, marque les dernières années du shogunat dans un Japon récemment forcé à s'ouvrir au monde par les actions de la flotte américaine. Avec un fort sentiment anti-étrangers se développant, dit *sonnō jōi* (*revere the Emperor, expel the barbarians* 尊王攘夷), le Japon se retrouve en proie à

⁵² Nous avons effectué de multiples travaux sur l'époque d'Edo dans le cadre de notre Master, sur les aspects économiques, sociétaux, artistiques, religieux et de politique étrangère, qui servent de fondement à ce mémoire.

⁵³ Robert K. Sakai, « The Satsuma-Ryukyu trade and the Tokugawa seclusion policy, » *The Journal of Asian Studies* 23, no. 3 (1964): 391-403.

⁵⁴ Tashiro Kazui, et Susan Downing Videen, « Foreign relations during the Edo period: Sakoku reexamined, » *Journal of Japanese Studies* 8, no. 2 (1982): 283-306.

⁵⁵ Eijiro Honjo, « Changes of Social Classes During the Tokugawa Period, » *The Kyoto University economic review* 3, no. 1 (1928): 56-74.

⁵⁶ Eijiro Honjo, « Changes of Social Classes, » 56-74.

⁵⁷ John W. Hall, ed., *The Cambridge History of Japan: Volume 4. Early Modern Japan* (Cambridge University Press, 1991), 568.

⁵⁸ Seymour Broadbridge, « Economic and Social Trends in Tokugawa Japan, » *Modern Asian Studies* 8, no. 3 (1974): 372.

des conflits internes entre domaines (*han* 藩), les activistes (*shishi* 志士) et les dirigeants politiques, et des conflits externes tels que des incidents avec la Russie, les Britanniques et les Occidentaux en général⁵⁹. La puissance du shogunat s'amointrit brusquement et la population japonaise reflète l'insatisfaction générale se propageant dans le pays.

Plus spécifiquement, *Hakuōki* suit les événements liés au Shinsengumi (新選組), une milice fondée afin de protéger Kyoto et les intérêts du shogunat Tokugawa⁶⁰, et de restaurer la puissance du shogunat et son contrôle sur les impérialistes et la Cour Impériale⁶¹. De leurs activités au sein de Kyoto, leurs patrouilles, combats et incidents notables tels que l'incident de *Ikeda-ya*, jusqu'aux derniers moments du Shinsengumi à Ezo, le récit retrace, avec à la fois une prise de liberté et pourtant un respect envers les faits historiques, le cheminement de l'organisation jusqu'à sa fin. Au tournant de la modernité, le Shinsengumi incarne un dernier rempart pour des traditions japonaises qui se voient effacées par l'arrivée d'une modernité occidentale⁶². L'idéologie pro-*Bakufu* qui imprègne le récit influence la vision du joueur tout au long de *Hakuōki*, directement lié à la position de l'héroïne envers le Shinsengumi.

⁵⁹ Conrad Totman, *A History of Japan* 2nd ed (Blackwell Publishing, 2005): 291-2.

⁶⁰ Hillsborough, Romulus. *Shinsengumi: The Shogun's Last Samurai Corps*. Tuttle Publishing, 2013.

⁶¹ Conrad Totman, *The Collapse of the Tokugawa Bakufu: 1862-1868* (University of Hawaii Press, 1980): 49.

⁶² Susana Tosca, et Elizabeth Evans, « The Construction of Transmedial Characters by Fans and Industry, » *Narrative* 30, no. 2 (2022): 212.

2. ÉTAT DES SAVOIRS

L'étude des jeux vidéo en tant qu'objet de recherche remonte aux années 1980⁶³ mais n'a réellement gagné de l'importance que dans les années 2000 avec l'intersection de multiples domaines de recherches⁶⁴, sans pour autant « structurer ce nouveau champ de recherche⁶⁵ ». La publication d'articles et d'ouvrages sur les *game studies* (*Game Studies* et *Games and Culture*⁶⁶) durant ces années ont permis de développer progressivement le champ des études des jeux vidéo⁶⁷. Il fût également question durant cette période du conflit entre narratologues et ludologues, portant sur l'interactivité et la narrativité que pouvait posséder un jeu vidéo et sur les méthodes d'analyse du « médium vidéoludique⁶⁸ ». Ce conflit n'est plus d'actualité aujourd'hui, mais il soulignait à l'époque la capacité interactive du jeu vidéo qui n'était pas visible sous un angle purement narratologique⁶⁹.

Les *historical game studies*, soit l'étude des jeux vidéo présentant une forme d'Histoire, se sont développées en parallèle de ce conflit, avec la thèse de Kurt Squire « *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III.* » en 2004, ainsi que des publications telles que celle de William Uricchio « *Simulation, History and Computer Games* » dans *Handbook of Computer Game Studies* en 2005⁷⁰. Cette branche des *game studies* présente également des sous-divisions, telles que la focalisation sur les « *representation of particular historical periods or events*⁷¹ » ou encore l'analyse des « *properties of the historical game form by examining its structures of representation*⁷² ».

⁶³ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 6.

⁶⁴ Samuel Rufat, et Hovig Ter Minassian, *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (Questions théoriques, 2011), 7.

⁶⁵ Rufat et Minassian, *Les jeux vidéo*, 7.

⁶⁶ Rufat et Minassian, 8.

⁶⁷ Rufat et Minassian, 8.

⁶⁸ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 7-8.

⁶⁹ Barnabé, 8.

⁷⁰ Adam Chapman, Anna Foka, et Jonathan Westin, « Introduction: what is historical game studies?, » *Rethinking History* 21, no. 3 (2017): 358.

⁷¹ Chapman, Foka, et Westin, « Historical game studies, » 361.

⁷² Chapman, Foka, et Westin, 361.

Encore aujourd'hui, les *historical game studies* continuent d'évoluer en parallèle des changements et des nouveautés liés au médium vidéoludique, avec un nombre croissant d'ouvrages dédiés entièrement aux *historical games*⁷³.

2.1 Histoire et jeux vidéo

Il est nécessaire de donner une définition de l'Histoire, dont Elliott et Kapell précise qu'il en existe deux majeures. Dans l'introduction de leur ouvrage *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, ils soulignent deux types d'Histoire : la première, une Histoire purement factuelle de type « *names, dates, facts, and figures*⁷⁴ », et la deuxième un récit tissé depuis les informations d'une Histoire factuelle, qu'il soit créé par un historien ou non⁷⁵. Ce récit est élaboré au travers d'une sélection subjective de faits, menant à une Histoire représentée qui dépend de cette sélection arbitraire, et de son utilisation dans la création narrative⁷⁶. Cela est d'autant plus vrai pour les jeux vidéo, qui sont dans l'incapacité de montrer l'entière vérité des faits par leur longueur limitée mais pour lesquels il est impératif de garder en tête « *both accuracy to the past and playability in the present*⁷⁷ ». Elliott et Kapell soulignent l'importance de ne pas se limiter à une analyse de « *where and whether a given product deviates from the historical record, but rather for what reason it does so and what effect this might have*⁷⁸ ».

Dans le cas du jeu, ils soulignent par ailleurs la capacité du joueur à changer la narration du jeu, et par conséquent l'histoire, par ses actes qui représentent un moyen « *of engaging with the past, as it offers the potential to understand history as a process*⁷⁹ ». Par cette liberté de transformation et détournement de l'histoire, le joueur s'engage dans des récits alternatifs qui produisent des « Histoires contrefactuelles⁸⁰ ».

⁷³ Chapman, Foka, et Westin, 362-63.

⁷⁴ Matthew Wilhelm Kapell, et Andrew BR Elliott, eds, *Playing with the past: Digital games and the simulation of history* (Bloomsbury Publishing USA, 2013), 4-5.

⁷⁵ Kapell et Elliott, *Playing with the past*, 4-5.

⁷⁶ Kapell et Elliott, 4-5.

⁷⁷ Kapell et Elliott, 6-8.

⁷⁸ Kapell et Elliott, 8

⁷⁹ Kapell et Elliott, 11.

⁸⁰ Kapell et Elliott, 18.

Cette capacité d'action soulève d'autres questions, notamment car ce dernier ne joue pas au jeu dans l'optique d'agir et de « *reproduce the past, but is playing to win*⁸¹ ».

Dans le même ouvrage, Holdenried et Trépanier soulignent les points forts du jeu vidéo en tant que « *medium of historical representation*⁸² » dont ils précisent :

video games can convey uncertainty and contingency by creating an interactive environment where the player can play and replay through countless variations on a given scenario. They can also convey aspects of history without addressing them through abstract discussion, therefore affording players an *experience* of history much closer than that which historians' academic articles and monographs ever could offer⁸³.

Chapman, dans son ouvrage *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice* définit même cette capacité du joueur à recevoir et produire des récits historiques différents par « *(hi)story-place-space*⁸⁴ ». Il appuie, tout comme Kapell et Elliott, sur la possibilité de produire de « *vastly divergent historical narratives within the same story space*⁸⁵ ». Il introduit la notion de « *historical resonanc* » qu'il qualifie comme le lien entre la nature référentielle du jeu et la compréhension du passé que le joueur possède, et qui selon Chapman crée une Histoire partagée⁸⁶. Cette *resonance* est entretenue par des « *historical referents (e.g historical processes, artefacts, facts, architecture, characters)*⁸⁷ ». Cependant, il contraste cette capacité du joueur par l'inéluctable contrainte du système du jeu qui, malgré le pouvoir d'action conféré au joueur, limite les possibilités narratives par le fait qu'elles sont pré-déterminées lors de la création du jeu ; elles reflètent les narratives et idéologies privilégiées par le « développeur-historien⁸⁸ », promues notamment par les « *rules and win conditions (with concurrent*

⁸¹ Kapell et Elliott, 12.

⁸² Nicolas Trépanier, et Joshua D. Holdenried, « Dominance and the Aztec Empire: Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War, » Dans *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, ed. Adam Chapman (Bloomsbury Publishing USA, 2013), 108.

⁸³ Trépanier et Holdenried, « Dominance and the Aztec Empire, » 108.

⁸⁴ Adam Chapman, *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice* (Routledge, 2016), 57.

⁸⁵ Chapman, *Digital games as history*, 57.

⁸⁶ Chapman, 60.

⁸⁷ Chapman, 61.

⁸⁸ Chapman, 65.

narrative outcomes)⁸⁹ ». Chapman note que ces conditions de réussite du jeu et ces règles mènent souvent le joueur à produire des narratives spécifiques plutôt que d'autres, en gardant à l'esprit le souhait de réussir, de gagner.

Grufstedt, dans son ouvrage *Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games*, argumente également que les Histoires contrefactuelles, par leur « *representations of alternative historical processes, paths-not-taken and outcomes based on historical reference, [are] a use of history, especially when there is a clear historical cultural connection.*⁹⁰ » Pour elle, le joueur, dans un objectif de victoire et par son obligation à se soumettre aux règles imposées par le jeu, déforme l'Histoire de manière consciente et amène à des questionnements sur les « *historical causality, continuity and contingency*⁹¹ ». Elle pointe également que cette représentation de l'Histoire reste dépendante des connaissances et des recherches des développeurs du jeu⁹². Par ailleurs, Grufstedt commente les différentes connaissances nécessaires pour jouer à des jeux historiques : d'une part, ces jeux sont toujours ancrés dans un contexte historico-culturel spécifique qui comporte certaines conceptions et significations⁹³, de l'autre, l'attitude des développeurs influence le degré de nécessité en termes d'acquis historiques. Certains jeux estiment que leur audience possède les notions requises à la compréhension d'aspects de ceux-ci, là où d'autres aident les joueurs à développer des connaissances au moyen d'éléments internes au jeu⁹⁴.

Les développeurs sont, comment mentionnés ci-dessus, ceux qui déterminent le scénario et l'utilisation de l'Histoire dans leur jeu, ce qui implique un degré de subjectivité et d'imprévisibilité dans la représentation historique⁹⁵.

⁸⁹ Chapman, 65.

⁹⁰ Ylva Grufstedt, *Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games* (Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2022), 4.

⁹¹ Grufstedt, *Shaping the Past*, 5.

⁹² Grufstedt, 5-6.

⁹³ Grufstedt, 161.

⁹⁴ Grufstedt, 162.

⁹⁵ Grufstedt, 183-4.

Dans son article « Gaming history: computer and video games as historical scholarship », Spring note que le joueur peut se révéler être un « *historically situated agent directly engaged in a historical past*⁹⁶ ». Un passé qui se retrouve traduit au travers de différents éléments comme « “*the gameplay (the players’ actions, strategies, and motives*”; “*the game world (fictional content, topology, level design, textures, etc.)*”; and “*the game structure (the rules of the game, including the simulation rules*”⁹⁷ ».

2.2 Structure narrative

Hakuōki suit un modèle de « *branching path stories*⁹⁸ », proposant un récit avec de multiples routes différentes au sein desquelles s’opèrent une sélection de choix. Les choix effectués influencent le déroulement des routes ainsi que les fins de jeu atteignables⁹⁹.

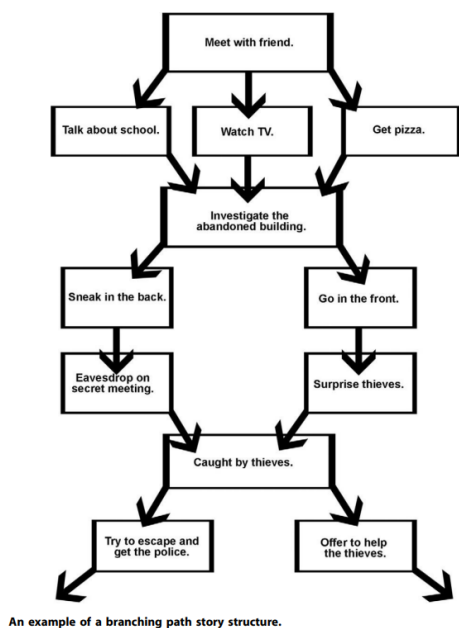


Figure 1 Schéma d'une structure narrative à branches multiples ; Lebowitz, Josiah, and Chris Klug. *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*, p. 185.

La structure narrative concorde avec ce que Chapman qualifie de structure « *deterministic*¹⁰⁰ ». Dans ce modèle de structure, il souligne le fait que les « *larger narrative decisions (e.g. emplotment and story/content) remain closed to the player*¹⁰¹ », ce dernier n’ayant la possibilité

d’opérer que des décisions de manière locale¹⁰². Les « *framing controls* », expliqués

⁹⁶ Dawn Spring, « Gaming history: computer and video games as historical scholarship, » *Rethinking History* 19, no. 2 (2015): 210.

⁹⁷ Spring, « Gaming history, » 210.

⁹⁸ Lebowitz et Klug, *Interactive storytelling*, 194.

⁹⁹ Lebowitz et Klug, 181.

¹⁰⁰ Lebowitz et Klug, 180.

¹⁰¹ Lebowitz et Klug, 180.

¹⁰² Lebowitz et Klug, 180.

ci-après, restreignent fortement la capacité d'action du joueur et, par leurs limitations, offrent des « *ludonarratives* » présentant moins de variations narratives que d'autres systèmes¹⁰³. De ce fait, la structure « *deterministic* » amplifie la « *narrative discovery over narrative creation*¹⁰⁴ »

Chapman souligne plusieurs points liés au système narratif du jeu vidéo. Il propose un schéma de narration comportant d'une part une « *framing narrative* », de l'autre une « *ludonarrative*¹⁰⁵ ». Cette « *framing narrative* » est composée de « *fragments* » qui sont l'équivalent de sections narratives pré-écrites dépendantes du développeur et qui définissent et délimitent les événements de la structure narrative¹⁰⁶.

La « *ludonarrative* », quant à elle, se définit par la narration produite par le joueur entre chaque *fragment*¹⁰⁷ et comporte elle aussi deux éléments :

- la « *lexia* », une « *narratively charged units* » qui se décline d'une part en « *aesthetic lexia* » avec des composants tels que « *the environment or elements of the scenery that can simply be observed by players and therefore become a visual part of the ludonarrative*¹⁰⁸ », de l'autre, une « *lexia* » incluant des éléments influençables par le joueur¹⁰⁹.
- les « *framing controls* », soit les structures qui gouvernent et déterminent les limites de la capacité d'action du joueur¹¹⁰.

En jeu, cela se traduit par le récit pré-écrit par le développeur dans lequel le joueur est immergé, celui de la jeune femme Yukimura, prisonnière au sein du Shinsengumi pour les *fragments* narratifs ; par des éléments de la diégèse et ludiégèse pour la « *ludonarrative* » qui seront examinés dans la partie des relevés.

¹⁰³ Lebowitz et Klug, 180-1.

¹⁰⁴ Lebowitz et Klug, 181.

¹⁰⁵ Chapman, *Digital games as history*, 168.

¹⁰⁶ Chapman, 171.

¹⁰⁷ Chapman, 171.

¹⁰⁸ Chapman, 173-4.

¹⁰⁹ Chapman, 175.

¹¹⁰ Chapman, 177-9.

2.3 Shinsengumi

Concernant le Shinsengumi, la plupart des sources les concernant sont souvent inaccessibles en dehors des versions papiers japonaises. Un des rares livres en anglais retraçant les pas du Shinsengumi est *Shinsengumi: The Shogun's Last Samurai Corps* de Romulus Hillsborough, mais dont les sources sont piètrement référencées et dont l'écriture s'éloigne d'un livre d'histoire pour se rapprocher maladroitement de la fiction. Par conséquent, des informations indirectes sur le Shinsengumi, et sur le *Bakumatsu* de manière générale, seront davantage tirées de livres tels que l'ouvrage de Totman Conrad sur *The Collapse of the Tokugawa Bakufu: 1862-1868*.

Rosa Lee, dans son article « *Romanticising Shinsengumi in Contemporary Japan* » se penche sur la popularité du Shinsengumi encore existante aujourd'hui. Elle analyse en particulier la longévité de la renommée de Hijikata, du roman historique aux anime de l'époque actuelle. Elle justifie cette popularité inépuisable par les caractéristiques de Hijikata, avec une identité propre à lui-même certaine et définie, une ténacité et une authenticité envers sa philosophie et ses idéaux, ainsi que sa volonté de mourir pour ses aspirations¹¹¹.

2.4 *Hakuōki*

Dans une interview autour du dixième anniversaire de *Hakuōki*, le Directeur Fujisawa Tsunekiyo apporte des détails sur la création du jeu et sur les intentions portées à l'égard de l'Histoire. Durant l'élaboration du scénario de *Hakuōki*, Fujisawa affirme avoir mené de nombreuses recherches sur les faits historiques entourant le Shinsengumi, particulièrement en considérant « *the “who”, “what”, and “when” very closely*¹¹² ». Il soutient par ailleurs son intention de dépeindre les événements historiques avec justesse et avec « *some token of authenticity* ». Fujisawa souligne également l'incapacité de savoir réellement « *who did what in history* » en dehors des

¹¹¹ Rosa Lee, « *Romanticising Shinsengumi in Contemporary Japan*, » *New Voices* 4, (2011): 168-187.

¹¹² « *Interview – Creating Hakuoki with Series Director, Mr. Fujisawa*, » *Otome Obsessed*, Octobre 2017, <https://otomeobsessed.com/hakuoki-interview/>.

faits historiques, ce qui lui permet d'étoffer son scénario en partant de ces derniers et en conservant la chronologie de l'Histoire intacte¹¹³.

Contrastant avec son souhait de représenter ces événements de manière authentique, certaines personnalités des personnages ont fait l'objet de changements scénaristiques, tandis que d'autres restent « *similar to what we learned about them in the historical texts* ». En ce qui concerne la présence de ce qui s'apparente en de nombreux points à des « vampires », désignés en tant que *furies* dans le jeu, Fujisawa note que ces derniers étaient un concept déjà présent à l'avènement du jeu, mais qui se sont montrés scénaristiquement utiles en tant que justification pour garder des membres du Shinsengumi en vie, malgré leur mort historique.

Plusieurs travaux ont été réalisés en lien avec *Hakuōki*, certains portant leurs attentions sur la traduction du jeu lors de sa localisation en Occident, et les effets des différences de traduction sur les personnalités des personnages, tel que le travail de Olkkonen¹¹⁴. D'autres ont porté leur attention sur le lien entre la sexualité et l'Histoire, comme Hasegawa dans son travail « *Falling in love with history: Japanese girls' otome sexuality and queering historical imagination*.¹¹⁵ » Elle maintient dans son article que la capacité de courtiser les figures historiques du Shinsengumi crée de nouveaux moyens d'interagir avec l'Histoire en produisant des récits alternatifs¹¹⁶, les *otome games* permettant de « *queering our way of knowing history*¹¹⁷ ». Hasegawa examine également *Hakuōki* en tant que récit national masculin¹¹⁸, par la focalisation sur le Shinsengumi que le jeu impose, et par l'intérêt populaire qui est accordé à l'organisation. Il est intéressant de noter que Hasegawa mentionne un lien entre la caractérisation des personnages de *Hakuōki* et le roman historique *Moeyo Ken* (燃え

¹¹³ « Producer Tsunekiyo Fujisawa interview, » Denfaminiogamer, Septembre 2018, <https://news.denfaminiogamer.jp/interview/180912a>.

¹¹⁴ Milla Olkkonen, « Hakuōki: Translating the experience of an otomegame » (2022).

¹¹⁵ Kazumi Hasegawa, « Falling in love with history: Japanese girls' otome sexuality and queering historical imagination. » Dans *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, eds. Matthew Wilhelm Kapell, et Andrew BR Elliott. (Bloomsbury Publishing USA, 2013), 135-149.

¹¹⁶ Hasegawa, « Falling in love with history, » 136.

¹¹⁷ Hasegawa, 136.

¹¹⁸ Hasegawa, 142.

よ剣) de Shiba Ryōtarō, qui aurait donné lieu à l'élaboration d'archétypes pour chacun des membres du Shinsengumi¹¹⁹.

Ce potentiel lien entre *Moeyo Ken* et *Hakuōki* est également soutenu par le travail de Tosca qui avance dans son article que ce lien provient non seulement du roman mais également du *drama taiga*¹²⁰ « Shinsengumi!! *The Last Days of Hijikata Toshizo*¹²¹ ». Le Vice-commandant Hijikata est dépeint comme un symbole du Japon pendant la guerre civile du *Bakumatsu*, représentant les vestiges de la tradition remplacées par la modernité¹²². Tosca avance par ailleurs que certains aspects historiques établis concernant Hijikata sont parfois ignorés entièrement dans le récit de *Hakuōki* (elle donne l'exemple de ses nombreuses relations sexuelles au cours de sa vie et qui ne sont nullement représentées en jeu)¹²³.

Rosa Lee, dans son article mentionné plus haut dans l'état des savoirs, argumente, elle aussi, que l'influence du roman historique de Shiba Ryōtarō est immanquable¹²⁴, tout comme Morris dans son travail « *The Global Lure of Romance Historical Otome Games and the Shinsengumi* ». Il souligne que les « Romantic Historicals », soit les « *period drama otome* », possèdent généralement une histoire dans laquelle « *real historical characters and events are crucial to the plot and developments*¹²⁵ » et qui « *provide the reader with accurate historical information, settings and critical events unlikely to occur at any other juncture in history but the one in question* »¹²⁶.

¹¹⁹ Hasegawa, « Falling in love with history, » 140.

¹²⁰ Série drama historique diffusée à la télévision par NHK.

¹²¹ Tosca, et Evans, « The Construction of Transmedial Characters, » 212.

¹²² Tosca, et Evans, 212.

¹²³ Tosca, et Evans, 213.

¹²⁴ Lee, « Romanticising Shinsengumi; » 170.

¹²⁵ Lucy Morris, « Love transcends all (geographical) boundaries: The global lure of romance historical otome games and the Shinsengumi, » Dans *Digital Love: Romance and Sexuality in Games – 1st Edition*, ed. Heidi McDonald (AK Peters/CRC Press, 2017), 259.

¹²⁶ Morris, « Love transcends all, » 259.

3. MÉTHODOLOGIE, CHOIX DU JEU ET PRÉSENTATION

3.1 Synopsis du jeu

Nous sommes en janvier 1864 au Japon, une période de troubles civils dans une atmosphère politique instable liée à une ouverture forcée du pays et une présence occidentale grandissante. Yukimura Chizuru, jeune femme native d'Edo et fille de docteur, se rend à Kyoto à la recherche de son père disparu, ce dernier jouant un rôle majeur dans un complot pour produire des guerriers aux caractéristiques surnaturelles s'apparentant aux vampires, et appelés ici *furies*. Se faisant passer pour un homme, elle entreprend son voyage vers la ville dans laquelle elle se fera emprisonner par le Shinsengumi après avoir été témoin de l'un de leurs secrets sanglants. Après un accord passé avec les capitaines du Shinsengumi, Yukimura obtient la permission de chercher son père en demeurant leur prisonnière, et suivra l'organisation dans leurs intrigues et conflits ultérieurs.

3.2 Choix du jeu

Hakuōki présente une opportunité d'analyser l'utilisation et la représentation de l'Histoire japonaise au travers un type de média qui est natif du pays en question ; un média qui représente lui-même un intérêt à être étudié tant il est à mi-chemin entre livre et jeu. S'il est parfois négativement qualifié de « trop historique¹²⁷ », *Hakuōki* se prête plus que d'autres *otome* à être examiné pour l'attention apportée au degré d'historicité qu'il offre. Le Shinsengumi fait partie d'une histoire populaire, encore aujourd'hui largement glorifiée par de nombreux festivals, adaptations en film, anime, manga et jeux.

¹²⁷ Nombreux sont les commentaires sur les divers blogs et forums se plaignant du jeu mettant davantage l'accent sur l'intrigue et l'historicité que sur l'aspect romantique auquel les joueurs s'attendent habituellement.

3.3 Méthodologie

Premièrement, l'analyse du jeu se fera en effectuant le relevé d'éléments selon une grille de lecture basée sur les travaux de Fanny Barnabé, dans son livre *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*¹²⁸. Elle scinde en deux parties l'analyse du jeu, par des éléments relevant de la diégèse et de la ludiégèse. Ce travail suivra cette grille de relevé d'éléments en séparant également ces deux catégories, au travers desquelles seront relevés les composants du jeu. Deuxièmement et dernièrement, une fois l'inventaire de ces éléments réalisé, il conviendra de se pencher sur leur utilisation et leurs effets sur la représentation de l'ère Tokugawa.

¹²⁸ Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels* (Liège: Presses universitaires de Liège, 2018).

4. RELEVÉ DES ÉLÉMENTS

Il est difficile de pouvoir relever l'entièreté des éléments qui seraient utiles à une analyse sur la représentation de l'Histoire, principalement car certains d'entre eux sont étroitement liés à la narration-même qui prend place dans *Hakuōki*. Ce dernier étant un jeu qui, selon les détails de sa page Steam, contiendrait 80 heures de temps de jeu pour compléter entièrement l'histoire¹²⁹, il serait équivalent à 960 000 mots, si nous prenons pour indication une valeur moyenne de 200 mots par minute¹³⁰. À titre d'information et de comparaison, la trilogie de *The Lord of the Rings* en anglais correspond à 576 459 mots¹³¹, ou encore 1 084 170 mots pour l'entièreté de la série des *Harry Potter*¹³². Il est impossible de rendre compte pleinement par exemple de l'idéologie pro-shogunat qui imprègne l'intégralité du récit de *Hakuōki* sans y avoir joué, ou bien encore de faire un relevé approfondi des Histoires alternatives qui se présentent à chaque détour d'un choix.

C'est pour cette raison que les relevés des éléments selon la grille de Fanny Barnabé ne pourront pas représenter de manière exhaustive chaque catégorie ci-dessous, spécifiquement celles relevant des textes.

4.1 Diégèse

Fanny Barnabé détermine la diégèse comme étant les éléments au « potentiel narratif [...] le plus évident » qui « soutiennent le récit enchâssé¹³³ ».

¹²⁹ La page Steam annonce 80h de *gameplay*, la page *VNDB* annonce quant à elle 90h, et d'autres statistiques indiquent également une durée d'environ 80h.

¹³⁰ « You can't speed read literature, » Maloney, Evan, Dans *The Guardian*, Décembre 2009, <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2009/dec/14/you-can-t-speed-read-literature>

¹³¹ « Word counts of the most popular books in the world, » Foster Grant, Août 2017, <https://blog.fostergrant.co.uk/2017/08/03/word-counts-popular-books-world/>

¹³² Foster Grant, « Word counts. »

¹³³ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 30.

4.1.1 *Les scènes cinématiques*

Par scène cinématique, Fanny Barnabé entend dans son ouvrage les cinématiques et *cut-scenes* qui rompent l'interactivité durant l'expérience du jeu¹³⁴. Il est compliqué de parler de celles-ci en tant que passages d'interruption d'interactivité, car l'interactivité n'existe réellement que lorsqu'un choix est proposé au joueur. Une fois effectué, ce choix engendre des changements narratifs, mais il provoque de la même manière la rupture de la capacité d'action du joueur jusqu'au prochain nœud du récit ; il faudrait ainsi considérer la quasi-totalité du jeu comme une scène cinématique. De ce fait, il n'existe concrètement aucune cinématique à l'intérieur-même de l'expérience ludique, mais à la façon d'un anime, *Hakuōki* possède un *opening* général, et une cinématique de fin propre à la *Route* du personnage choisi. Ils ne véhiculent donc pas d'éléments pour soutenir le récit enchâssé, que Fanny Barnabé explique comme suit : « [...] le récit qui est déterminé à l'avance par les concepteurs et sur lequel le joueur ne peut avoir qu'une influence indirecte¹³⁵. »

Cependant, cet *opening*¹³⁶ apporte une introduction aux différents personnages du jeu, dont les *Love Interests*, tout en gardant des codes graphiques qui tendent à rappeler le Japon par sa propension à utiliser des éléments tels que des pétales de cerisier, qui présagent avant même le début du récit la notion de mort qui y est associée et qui sature le récit, mais qui n'est pas nécessairement un symbole compris par des joueurs sans connaissances de la culture japonaise¹³⁷. De plus, elles peuvent également représenter l'éphémérité, qui rappelle « *the general Japanese ideal that romance is all the more poignant if it is tinged with tragedy*¹³⁸ », un idéal qui s'aligne avec les romances tragiques de *Hakuōki*.

En dehors du symbolisme lié aux fleurs et à la lune, il est possible d'apercevoir dans l'*opening* des motifs traditionnels appelés *wagara*¹³⁹ (和柄) qui s'incorporent

¹³⁴ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 31.

¹³⁵ Barnabé, 30.

¹³⁶ « Hakuōki Shinkai Opening, » YouTube, Juillet 2015, <https://youtu.be/aTKv5hLowyc>

¹³⁷ Robin E. Brenner, *Understanding manga and anime* (Greenwood Publishing Group, 2007), 58.

¹³⁸ Brenner, *Understanding manga*, 58.

¹³⁹ « Origin and meaning of Japanese patterns, » Japan Novelty, Mai 2017, <https://japan-novelty.jp/column/638/>

sobrement dans l'arrière-plan de la vidéo. Ces motifs viennent s'ajouter à une esthétique japonaise préfaçant l'atmosphère du récit.



Figure 2 Galerie - Menu des Movies - Hakuōki Kyoto Winds

4.1.2 Avatar

« Le terme “avatar” désigne, dans le cadre du jeu vidéo, le corps virtuel qui va permettre au joueur de s'incarner dans le jeu et dans l'image¹⁴⁰. » S'il existe dans certains *otome* la possibilité de personnaliser l'avatar autant sur ses tenues vestimentaires que sur son apparence physique¹⁴¹, *Hakuōki* contraint le joueur à un avatar pré-déterminé sur les deux points. Le joueur se voit forcé d'incarner l'identité de Yukimura [Chizuru], la jeune femme d'Edo à la recherche de son père, et d'adopter son point de vue et sa personnalité tout au long du récit, bien que cette dernière soit relativement modifiable par les choix entrepris par le joueur. Chapman qualifie cela de « *semantic mimetic* », qu'il définit comme étant la « *representation of the agent as a person who existed in time and space*¹⁴² ».

¹⁴⁰ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 49.

¹⁴¹ C'est encore une fois le cas dans les *otome* mobile de *Cybird*, où la customisation peut même se retrouver payante.

¹⁴² Chapman, *Digital games as history*, 205.



Figure 3 Personnalisation de l'héroïne - Hakuōki Kyoto Winds

La seule liberté accordée au joueur est la possibilité de renommer le prénom de l'héroïne afin qu'il soit reflété textuellement au cours du récit ; le nom de famille de l'héroïne étant parfois vocalement prononcé par les *Voice Actors* et, étant directement lié à des passages du récit, il est impossible de le changer. C'est par ailleurs au moyen du changement de nom de l'héroïne qu'une partie de la personnalisation de l'expérience s'effectue¹⁴³. En donnant au joueur la possibilité de s'identifier au personnage, d'intervertir son identité et celle de Yukimura, le jeu établit un lien direct entre les deux, transposant ainsi la capacité d'action de l'héroïne en celle du joueur. Cet avatar demeure pour la majorité du temps invisible au joueur pendant les dialogues, permettant le rapprochement entre l'identité de l'avatar et celle du joueur par son absence¹⁴⁴, davantage appuyé par la subjectivité d'un récit à la première personne « je » : « Les assertions au “je” suscite[nt] l'identification entre l'utilisateur et le narrateur fictif¹⁴⁵. ». L'association créée entre l'héroïne et le joueur engendre une situation dans laquelle les « *success of the player becomes the success of the protagonist, and as such, in the case of narrative linearity, the goal of the game aligns with the goal of the player*¹⁴⁶ ». La visibilité de l'héroïne est cependant omniprésente dans les CGs, les

¹⁴³ Morris, « Love transcends all, » 261.

¹⁴⁴ Il existe des *otome* dans lesquels l'avatar est présent durant les dialogues sous une forme réduite, et qui permet d'exprimer visuellement les réactions de l'héroïne. Pour un exemple, voir *annexe 10*.

¹⁴⁵ Carl Therrien, « Illusion, idéalisation, gratification: l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo » (2011), 48.

¹⁴⁶ Grufstedt, *Shaping the Past*, 131.

images à collectionner, qui mettent en scène pour la plupart un *Love Interest* et l'héroïne.



Figure 4 CG Saitō Hajime - Hakuōki Kyoto Winds

4.1.3 Personnages

Les personnages se divisent en quatre catégories, qui incluent les *Love Interests* : les personnages principaux non-courtisables, les personnages secondaires et les personnages tertiaires, dont les représentations graphiques et le développement scénaristique dépendent de la catégorie à laquelle ils appartiennent.

4.1.3.1 Les Love Interests



Figure 5 Image de présentation des Love Interests - *Hakuōki Kyoto Winds*
En haut, de gauche à droite : Yamazaki Susumu, Sannan Keisuke, Nagakura Shinpachi, Kazama Chikage, Kazue Souma, Hachiro Iba, Sakamoto Ryōma ; En bas, de gauche à droite : Harada Sanosuke, Saito Hajime, Hijikata Toshizo, Okita Souji, Tōdō Heisuke.

Source : prtimes.jp

Au nombre de 6 dans les versions précédentes, *Hakuōki* offre désormais 12 *LIs*¹⁴⁷ représentés ci-dessus par la *figure 5*. Ils sont pour la plupart des membres notables du Shinsengumi, tel que le vice-commandant Hijikata Toshizo, ou des acteurs politiques de la fin de l'ère Tokugawa, tel que Sakamoto Ryōma dans son mouvement anti-*Bakufu*, et Iba Hachiro en tant que servant du Shogun. Une exception à ces catégories est Kazama Chikage, un personnage n'ayant aucun lien avec l'Histoire et au travers duquel se manifestent les éléments fantastiques et surnaturels liés à *Hakuōki* par sa nature d'*Oni*, traduit par démon ou ogre, et non pas d'humain.

Ces éléments fantastiques se retrouvent également incorporés dans une majorité des membres principaux du Shinsengumi au moyen de l'*ochimizu* (変若水, *Water of Life*), une concoction qui transforme le buveur en une créature appelé *rasetsu* (羅刹 *furies*) et qui se rapproche en de nombreux points aux vampires occidentaux¹⁴⁸, notamment en se nourrissant de sang et en se réduisant en cendres à la fin de leur

¹⁴⁷ Un tableau reprenant les informations sur chaque *Love Interest* est disponible en *annexe 11*.

¹⁴⁸ Agne Steponaviciute, *Vijuarukei ni okeru Nihontekina imēji no hyōgen: Oni to sakura no hyōshō o megutte. ヴィジュアル系における日本的なイメージの表現: 鬼と桜の表象を巡って*. [Representation of Japanese images in visual kei: Representation of demons and cherry blossoms.] (Dissertation, Niigata University, 2011), 3.

énergie et vie. Cependant, le terme *rasetsu* a également une connotation bouddhiste en tant que démon mangeur d'homme dont la puissance est décuplée durant la nuit¹⁴⁹.

Ces *Love Interests* bénéficient d'une représentation graphique poussée qui permet de les distinguer aisément du reste des personnages, et ont un impact primordial sur l'histoire, notamment par la focalisation qui leur est imposée dans leur *Route* respective. Ils se démarquent par l'attention graphique qui leur est apportée, poussant à une individualisation au travers des caractéristiques uniques qui leur sont attribuées. De plus, à ces représentations graphiques s'ajoutent une personnalité qui, d'une part se conforme pour certains *LIs* aux traits de caractères dépeints par le roman historique de Shiba Ryōtarō¹⁵⁰, et de l'autre qui s'accorde avec des archétypes qui sont récurrents dans le genre des *otome*. Par exemple, Saitō Hajime, par sa personnalité calme et son indisponibilité émotionnelle initiale, ainsi que son caractère silencieux et observateur, rentre parfaitement dans la catégorie dite *kuudere*, qui est caractérisée comme suit :

These characters seem cold and aloof at first, and don't show their emotions to the heroine. They're usually highly intelligent and prefer to be rational rather than let emotions cloud their judgment.¹⁵¹



Figure 6 Galerie - Menu des CGs - Hakuōki Edo Blossoms

¹⁴⁹ « Rasetsu, » Kotobank, <https://kotobank.jp/word/%E7%BE%85%E5%88%B9-147284>

¹⁵⁰ Hasegawa, « Falling in love with history, » 140.

¹⁵¹ Camila Pawlowski, et Rosilane Ribeiro da Mota, « Do You Choose Him or Does He Choose You? - Analyzing Character Archetypes in Otome Games, » *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. (SBC, 2022), 5.

Les *LIs* et les personnages secondaires possèdent des représentations plus complètes mais seuls les *LIs* sont associés à des couleurs spécifiques. Ces couleurs sont des qualités graphiques retrouvées de manière générale dans les *otome games*, à tel point qu'elles sont elles-mêmes porteuses d'informations quant au caractère et attributs d'un personnage¹⁵². C'est ce qu'avancent Koide et Ohana dans leur article « *Historical Study of Otome Games : Focusing on Character Analysis* », dans lequel une liste de 6 à 8 couleurs typiquement utilisées est présentée : rouge, bleu, jaune, orange, rose, violet, vert et blanc¹⁵³. Elles proposent, par exemple, une association entre une nature calme, rationnelle et intelligente :

この「紺青」をキーカラーとしたキャラクターは「貴公子」や「頭脳派」として考えられ、「困難にぶつかっても冷静に解決策を考え、合理的に行動する」キャラクターとされている¹⁵⁴

[Retranscription en rōmaji] Kono `konjō' o kīkarā toshita kyarakutā wa `kikōshi' ya `zunō-ha' to shite kangaerare, `kon'nan ni butsumatte mo reisei ni kaiketsusaku o kangae, gōri-teki ni kōdō suru' kyarakutā to sarete iru

[Traduction en français] Les personnages dont la couleur clé est le "bleu foncé" sont considérés comme "nobles" ou "intelligents" et comme des personnages qui "réfléchissent calmement à des solutions et agissent rationnellement lorsqu'ils rencontrent des difficultés.

Cette association vient confirmer et renforcer la catégorisation des personnages mentionnée ci-dessus en reprenant l'exemple de Saitō Hajime, dont la couleur associée est visible sur la *figure 6*.

4.1.3.2 Personnages secondaires non-courtisables

Pour les personnages qui ne figurent pas dans les *LIs*, la représentation graphique est ordinairement sobre et pour laquelle nous ne retrouvons pas ces couleurs

¹⁵² Koide Harutoko 小出治都子, et Takashi Ohana 尾鼻 崇. « Otome gēmu' no rekishi-teki kenkyū: Kyarakutā bunseki o chūshin ni. » 「乙女ゲーム」の歴史的研究: キャラクター分析を中心に [« Historical Study of Otome Games: Focusing on Character Analysis. »]. *Ōsakashōinjoshidaigaku kenkyū kiyō* 大阪樟蔭女子大学研究紀要 [Bulletin of Osaka Shoin Women's University] 8, (2018): 70-71.

¹⁵³ Koide et Takashi, « Historical Study of Otome Games, » 71.

¹⁵⁴ Koide et Takashi, 71.

vives et l'extravagance visuelle qui sont la norme pour les *LI*s ; ils ne sont pas non plus créés de manière à rentrer dans un archétype précis.



Figure 7 Sprite de Kondō Isami - *Hakuōki Kyoto Winds* à gauche



Figure 8 Sprite de Inoue Genzaburō - *Hakuōki Kyoto Winds* à droite

Ces personnages secondaires conservent une identité graphique et textuelle qui leur est propre et il est possible de les distinguer sans peine. Ils se développent au fil de l'histoire, dans laquelle ils sont ancrés et jouent un rôle périphérique mais néanmoins conséquent sur le déroulement du récit enchâssé.

4.1.3.3 *Personnages tertiaires*

Les personnages tertiaires sont, quant à eux, textuellement et graphiquement interchangeables. Ils ne possèdent aucune identité les distinguant les uns des autres, possédant des noms génériques les rattachant à un groupe, comme en témoigne la *figure 9* ci-dessous, et des *sprites* qui sont identiques. L'absence d'une représentation de leurs yeux indique, selon des codes repris du manga, leur nature malveillante et leur

position d'ennemi¹⁵⁵. Ce sont des personnages plats auxquels un développement n'est ni accordé ni nécessaire et qui remplissent une position temporaire dans le récit.



Figure 9 Sprites de personnages tertiaires - Hakuōki Kyoto Winds

Par ailleurs, ces personnages tertiaires sont souvent considérés comme superflus et sacrificiables, et ils sont fréquemment abattus dans un simulacre de la violence de la guerre. Leur *sprite* ne représente jamais graphiquement la brutalité des combats mais sont indiqués par la présence d'effets sonores et de brefs interludes graphiques traduisant des mouvements d'épée. Leur mort est résumée par la disparition de leur *sprite*, communément accompagnée d'un doublage oral exprimant la douleur liée à leurs blessures fatales.

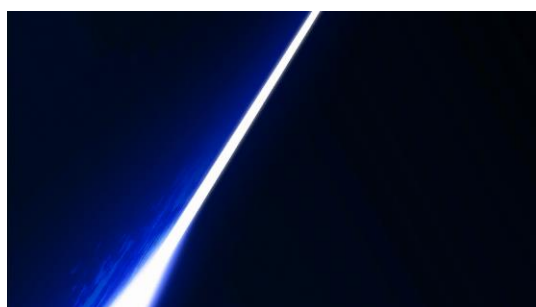


Figure 10 Effet graphique d'un coup d'épée - Hakuōki Kyoto Winds

Leur mort, qui ne prend pas plus qu'une ligne de texte si elle leur est accordée, démontre la froideur de la guerre où les blessés et victimes ne deviennent plus que des statistiques sans nom, sans cependant exposer la réelle brutalité des champs de bataille. Cela

¹⁵⁵ Brenner, *Understanding manga*, 42.

contraste avec l'intérêt porté aux personnages principaux, dont les blessures sont représentées graphiquement.

4.1.3.4 Une identité visuelle

« Le niveau visuel [...] fait passer de nombreuses informations sur la personnalité, l'origine ou la position des personnages dans l'univers¹⁵⁶. »



Figure 11 Compilation de sprites de Saitō Hajime - Hakuōki Kyoto Winds

Chaque personnage possède plusieurs itérations de *sprites* afin de communiquer au joueur ses divers aspects. Premièrement, le *sprite* reflète leur état physique actuel, tel que le choix vestimentaire, qui sur la *figure 11* ci-dessus se traduit par le port ou non du *haori* du Shinsengumi, mais également l'état de santé du personnage, ou encore sa posture (offensive, relaxée). En deuxième lieu, les *sprites*

¹⁵⁶ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 63.

traduisent également l'état émotionnel des personnages à l'aide de leurs expressions faciales, qui sont composées de nombreux états, allant de la surprise à la colère, de la timidité à la tristesse. Ces variétés de *sprites* inscrivent de plus les personnages dans le récit par le renfort de leur « identité narrative¹⁵⁷ » qui fait écho au récit qui se déroule en parallèle.

Il faut noter cependant dans la *figure 11* ci-dessus, que le sang qui imprègne les habits de Saitō réaffirme non seulement son état physique, mais traduit également la violence implicite de la guerre sans pour autant montrer les réelles horreurs de la guerre, tels que les membres sectionnés, les blessures graves infligées par les épées et fusils¹⁵⁸. Grufstedt souligne l'utilisation complexe et difficile de ce qu'il appelle « *historical atrocity* » dans les jeux vidéo, principalement à cause de la capacité d'action du joueur, et des notions d'amusement qui entourent les jeux¹⁵⁹. Chapman et Linderoth, quant à eux, notent qu'il existe des limites à ce qui peut être représenté qui dépendent non seulement du genre de jeu mais aussi du contexte culturel¹⁶⁰. Avec pour audience cible les jeunes femmes, et dans un contexte ludique où l'accent est mis sur l'aspect romantique, il n'est pas incompréhensible pour les développeurs de refuser de s'attarder sur de tels détails.

Le design graphique des personnages reprend les mêmes codes que ceux pouvant être trouvés dans les mangas : il est un important moyen de transmission d'émotions d'un personnage¹⁶¹. Les *LIs* sont pour la plupart dépeints de manière efféminée, dans le prolongement de l'appréciation japonaise pour la beauté et la jeunesse¹⁶².

¹⁵⁷ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 63.

¹⁵⁸ Brenner, *Understanding manga*, 100.

¹⁵⁹ Grufstedt, *Shaping the Past*, 175.

¹⁶⁰ Adam Chapman, et Jonas Linderoth, « Exploring the limits of play: A case study of representations of Nazism in games, » dans *The Dark Side of Game Play: Controversial issues in playful environments*, eds. T. E. Mortensen, J. Linderoth et A. M. Brown (Routledge, 2015,) 149-50.

¹⁶¹ Brenner, 41.

¹⁶² Brenner, 98.

4.1.3.5 *Les voix des personnages, une identité sonore*

Selon Fanny Barnabé, « le niveau sonore [...] contribue également à construire l'identité des personnages. »¹⁶³ *Hakuōki* se prévaut d'une forte identité sonore, dès lors que l'entièreté des personnages, du *LI* au simple personnage tertiaire, sont doublés par des *Voice Actors*. En parallèle des lignes de dialogues qui peuvent être lues via l'interface textuel, les personnages les prononcent oralement de manière à refléter adéquatement la scène : leur ton changera selon leur situation, tels que le chuchotement, la douleur, l'effort physique durant un combat, etc.

Cette vocalisation mène à un réalisme plus approfondi, tout en amplifiant l'identité d'un personnage par le ton, le timbre et la vitesse d'élocution utilisés. Elle offre des informations sur le plan émotionnel, qui vient s'ajouter à un texte dépourvu d'une telle tonalité pour le rendre d'autant plus vivant¹⁶⁴. L'association de la voix au personnage est importante au point où le changement de voix entraîne la modification de l'identité du personnage en question¹⁶⁵. Medina Gray avance que cette voix donnée au personnage aurait également la capacité de refléter des expressions faciales¹⁶⁶, ce qui semble s'avérer correct par la manière dont un rire évoque une expression joyeuse, venant compléter et renforcer les expressions graphiques d'un personnage. Il nous paraît raisonnable d'aller plus loin dans cet argument pour avancer que ces voix sont également porteuses et créatrices d'une identité et d'une personnalité : un protagoniste dont la cadence et la voix seraient calmes suggéreraient par exemple une personnalité imperturbable, à l'opposée d'une cadence rapide qui rappellerait davantage un profil juvénile.

La seule exception est le cas de l'avatar, qui pour permettre une identification et un rapprochement plus aisés entre joueur et héroïne, ne fait pas l'objet d'un doublage.

¹⁶³ Brenner, *Understanding manga*, 41.

¹⁶⁴ Elizabeth Medina Gray, « Interacting with Soundscapes. Music, Sound Effects and Dialogue in Video Games, » dans *The Cambridge Companion to Video Game Music*, eds. Melanie Fritsch, et Tim Summers. (Cambridge University Press, 2021,) 182.

¹⁶⁵ Minori Ishida, « Sounds and Sighs: "Voice Porn" for Women, » dans *Shōjo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*, eds. Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike et Fusami Ogi (Springer, 2019,) 286.

¹⁶⁶ Medina Gray, « Interacting with Soundscapes, » 182.

Cette absence de voix permet un renforcement de la superposition de ces deux identités et inscrit le joueur dans la peau de Yukimura¹⁶⁷.

4.1.3.6 Les Computer Graphics

Également l'objet d'une collection, les *Computer Graphics* représentent des images travaillées numériquement qui sortent de l'ordinaire des *sprites*, et qui représentent des moments clés du récit. Ces *CGs* peuvent être collectionnés uniquement à travers l'exploration du récit en multiples fois afin d'en obtenir l'ensemble, étant donné qu'ils résultent parfois de différents choix et *Endings*.



Figure 12 Galerie - Menu des CGs spécifique à Saitō Hajime - Hakuōki Kyoto Winds

4.1.4 Textes

Les textes représentent une partie fondamentale de *Hakuōki*, dès lors que le jeu s'articule autour du récit présenté sous forme de dialogues et de monologues internes. Ils sont le moyen principal de transmettre le récit enchâssé au joueur, compte tenu de l'absence de cinématiques mentionnée ci-dessus. L'histoire est vécue au travers du

¹⁶⁷ De nouveau, il existe des *otome* produits par Idea Factory où l'avatar est non seulement omniprésent mais où il possède une voix qui lui est propre et qui rompt le lien unissant joueur et héroïne. Un exemple de ces *otome* est *Norn9 : Var Commons*, disponible en *annexe 10*.

prisme du personnage principal que le joueur incarne, ici Yukimura [Chizuru], dont la personnalité, les pensées et discussions imprègnent le texte.

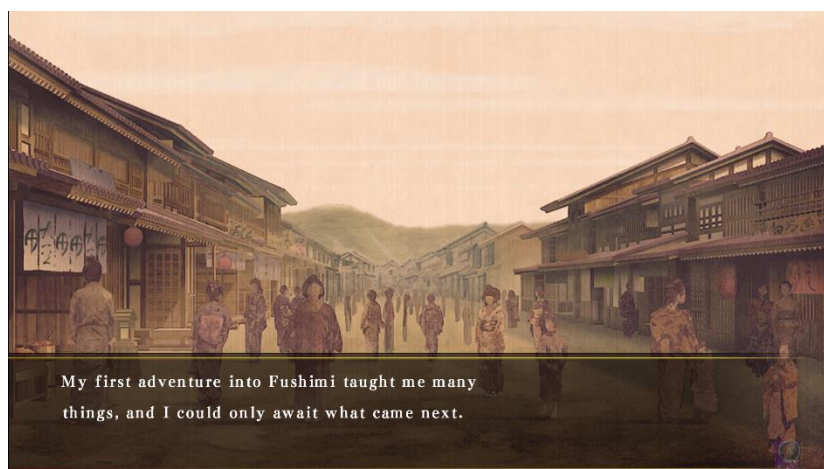


Figure 13 Monologue interne de l'héroïne - *Hakuōki Kyoto Winds*

Avec un narrateur à la première personne, le joueur est directement impliqué dans le récit, à travers un personnage principal auquel il s'identifie. De plus, le narrateur s'engage à chaque début de chapitre dans un récapitulatif à la fois du récit enchâssé, mais également d'un compte rendu de la situation historique correspondant au chapitre en question. Cela a pour effet d'ancrer le joueur dans l'histoire et la grande Histoire, sans détruire le lien entre les deux, tout en promouvant une certaine idéologie qui couvre l'ensemble du récit enchâssé.

4.1.4.1 *Les routes*

Hakuōki est un jeu où le récit correspond au genre de « branching path stories¹⁶⁸ » afin d'apporter au joueur la possibilité de s'aventurer dans des scénarios différents. Le récit débute par la *Common Route*, où les événements sont communs indépendamment du *LI* courtisé. Commençant par l'emprisonnement de l'héroïne par le Shinsengumi, le récit passe par des événements principaux qui sont des passages inévitables de l'histoire, tels que l'incident d'*Ikeda-ya* (池田屋事件 *Ikedaya jiken*) ou encore la rébellion de *Hamaguri* (蛤御門の変, *Hamaguri Gomon no Hen*). Le récit se déroule de 1864 à 1868 (ou 1869 dépendant des routes associées aux *Love Interests* choisis), divisé sur les deux parties du jeu, *Kyoto Winds* et *Edo Blossoms*. Les choix

¹⁶⁸Lebowitz, et Klug, *Interactive storytelling*, 194.

du joueur influencent la situation dans laquelle il se retrouvera, entraînant par exemple des différences telles que la position de l'héroïne dans l'incident d'*Ikedaya* : son choix l'amènera soit dans l'escouade de Saitō, soit dans celle d'Harada, ou la fera suivre Hijikata dans son altercation avec les forces de police, mais ne permettra pas de transformer fondamentalement l'incident. Le pouvoir qui est conféré au joueur dans la *Common Route* n'est pas suffisant pour produire des Histoires contrefactuelles notables, dans le sens où le joueur, et par extension l'héroïne, ne peut pas changer l'issue des événements se déroulant dans cette partie du jeu.

Puis, lorsque le joueur parvient au chapitre 5, correspondant à l'année 1867, la *Common Route* se scinde pour donner l'accès aux *Routes* de chaque *LI*, ou dans le cas où le joueur n'obtient pas une barre d'affection suffisante, à une *Route* propre à l'héroïne. Cette scission crée une histoire alternative incompatible avec les autres *Character Routes*, et leurs événements sont contradictoires : si le joueur entame la *Route* d'Okita, ce dernier restera en vie le long du récit si les choix corrects sont réalisés ; si le joueur choisit celle de Saitō, Okita décèdera de sa tuberculose sans que le joueur ne puisse changer ce fait.

Ces *Character Route* se soldent par plusieurs fins possibles, allant du simple *Game Over* et la mort de l'héroïne, au *Bad Ending*, *Good Ending* et *Unrequited Ending* ; ces fins dépendent de la barre d'affection, renouvelée au début de la *Character Route*, et d'une nouvelle caractéristique de « corruption ».

4.1.4.1.a La Common Route

La *Common Route*, comme son nom l'indique, est un pan du récit de *Hakuōki* où les événements sont inaltérables même au travers des choix [voir 4.1.4.2]. La chronologie de la *Common Route* débute lors du prologue en janvier 1864 par l'arrivée de l'héroïne à la recherche de son père à Kyoto, où elle est faite prisonnière après avoir été témoin de meurtres causés par des *furies* rattachées au Shinsengumi et se termine en décembre 1867 pour embrayer sur une des multiples routes disponibles au joueur. Cette *Common Route* reprend les incidents historiques du Shinsengumi, tels que

l'incident de *Ikedaya*¹⁶⁹, la rébellion de *Hamaguri*¹⁷⁰ mais dépeint également, et majoritairement, des scènes du quotidien qui ne sont pas répertoriées dans les faits de l'Histoire et qui permettent donc une plus grande liberté dans leur représentation et leur création. Entre les patrouilles menées par des escouades du Shinsengumi, des apartés à Shimabara (quartier rouge de Kyoto) ou encore le quotidien dans les quartiers généraux de l'organisation, les personnages principaux sont visibles en dehors des événements qui ont marqué les annales de l'Histoire.

4.1.4.1.b *La Character Route*

Rattachée à un *Love Interest*, la *Character Route* représente un tournant narratif dans le récit du jeu. Chaque *LI* présente une *Route* distincte d'une autre par son scénario singulier qui mène l'héroïne à suivre le protagoniste qu'elle a choisi [voir 4.1.4.1]. Une grande majorité des *Character Routes* maintient des événements historiques concernant les membres principaux du Shinsengumi non sélectionnés par le joueur durant la *Route*. Le *LI* choisi étant nécessairement vivant durant sa *Character Route*, son destin est altéré afin de le maintenir existant : Okita Sōji décède de sa tuberculose, dans un prolongement historique de sa contrepartie réelle¹⁷¹, dans chacune des *Routes*, hormis la sienne où il est maintenu en vie par des éléments fantastiques qui justifient la plupart des disjonctions entre destin historique et longévité fictive.

4.1.4.1.c *La Route de l'héroïne*

Hakuōki permet également l'option, rarement trouvée dans d'autres *otome*, de choisir la *Route* de l'héroïne, dans le cas où elle n'aurait pas monté de manière significative la barre d'affection d'un personnage. Cette *Route* situe l'héroïne en dehors du récit du Shinsengumi, empêchant l'influence de cette dernière sur le déroulement de la vie des membres de l'organisation. Par conséquent, en écho du déroulement historique du déclin du Shinsengumi, le récit de *Hakuōki* au cours de cette

¹⁶⁹ Totman, *Collapse of the Tokugawa Bakufu*, 111.

¹⁷⁰ Totman, 113-14.

¹⁷¹ « Okita Sōji, » Kotobank,

<https://kotobank.jp/word/%E6%B2%96%E7%94%B0%E7%B7%8F%E5%8F%B8-451505>

Route se conforme aux faits historiques en condamnant les membres principaux à leur mort, dont l'héroïne en est la spectatrice impuissante.

4.1.4.2 *Le choix*

« La deuxième particularité du texte vidéoludique vient du fait qu'il est couramment le vecteur des choix du joueur¹⁷². » L'unique moyen d'interactivité dans *Hakuōki* se réalise au travers des différents choix proposés par le jeu au cours des routes. Le jeu propose régulièrement au joueur de choisir entre de multiples options lui permettant d'altérer le cours du récit enchâssé de diverses manières¹⁷³. Ces choix se partagent en plusieurs catégories :

- Un choix « d'embranchement », dont l'objectif est de mener le joueur dans une ramification du récit où se trouve des *Love Interests* spécifiques ;
- Un choix de « sélection », où le joueur peut choisir un *LI* particulier ;
- Un choix « d'affection », où le joueur doit choisir parmi deux réponses pour augmenter (ou non) la barre d'affection ;
- Des choix superflus permettant une brève modification du récit sans pour autant avoir une influence sur d'autres aspects.

Premièrement, l'influence d'un choix dépendra de sa position dans le récit du jeu : il n'affectera pas de la même manière l'histoire si ce choix se situe dans la *Common Route* que s'il est dans une *Character Route*. En effet, les choix de la *Common Route* sont ceux qui embrayent la plus grande modification du récit enchâssé car ils ont pour rôle de mettre le joueur sur la voix d'un personnage spécifique en provoquant des transformations narratives. Cependant, ces transformations narratives ne prennent effet que lorsque le joueur atteint la *Character Route*, où des récits alternatifs prennent place selon le *LI* choisi ; les choix de la *Common Route* en eux-mêmes ne proposent que de brefs changements dans le récit enchâssé au moment où

¹⁷² Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 42

¹⁷³ Barnabé, 42.

ils sont proposés. Ce sont ceux qui mènent à différentes branches de l’histoire, comme le montre la capture d’écran suivante.

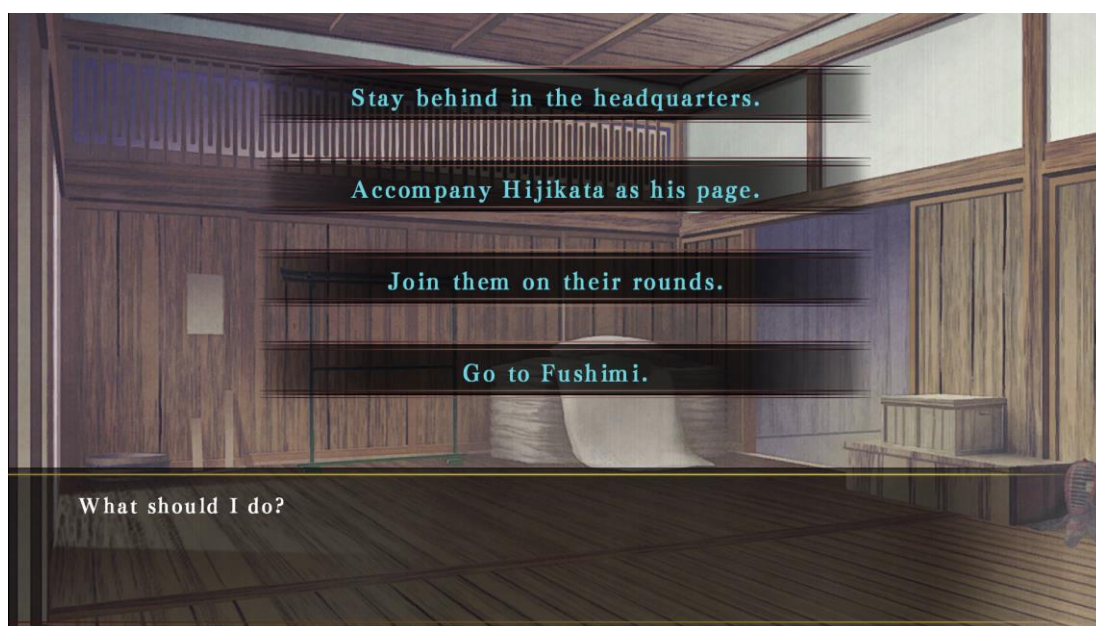


Figure 14 Proposition de choix - Hakuōki Kyoto Winds

Si le joueur choisit de rester dans les quartiers du Shinsengumi, le chapitre 1 se finit rapidement après une brève conversation avec Okita Souji, mais n’entraîne aucun autre choix (*i.e* le joueur n’obtient donc pas de points d’affection pour un quelconque personnage). Le choix de se rendre à Fushimi permet au joueur de suivre Saitō Hajime dans ses recherches et amène à une branche du récit dans laquelle le joueur a la possibilité d’augmenter ses points d’affection avec Sakamoto Ryouma. Cette partie du récit est complètement différente de celles accessibles par la sélection d’un autre choix. À la fin du scénario spécifique à la branche sur laquelle le joueur s’est engagé, le récit rejoint la *Common Route* : les quatre choix reviennent au même moment dans la *Common Route*, mais avec des conséquences différentes pour la suite du récit.

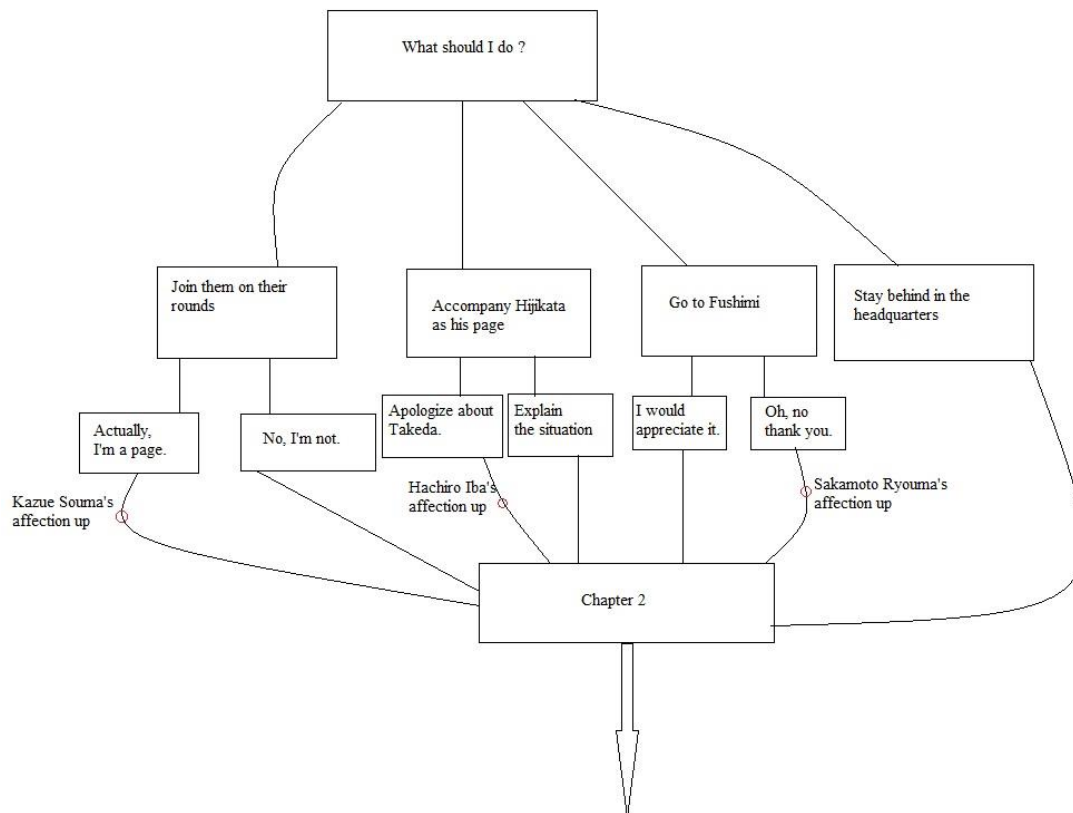


Figure 15 Schéma des choix potentiels et de leurs effets durant le chapitre 1 de *Hakuōki Kyoto Winds*

Ensuite, le choix est également le seul outil pour augmenter l'affection d'un personnage spécifique pour pouvoir s'engager, à un moment clé de l'histoire, sur une *Character Route*. Avec une barre abstraite d'affection suffisamment remplie, le joueur accède à un récit spécifique mais qui s'inscrit dans le prolongement de la *Common Route*. Ces choix, influant l'affection, conduisent pour la plupart à un tournant narratif « anecdotique¹⁷⁴ » où le récit enchâssé se retrouve modifié temporairement ; ce sont généralement des tournants brefs de quelques lignes de dialogues en réaction au choix du joueur, et qui rejoignent aussitôt le cours du récit. Cependant, le résultat de ces choix est tout sauf anecdotique, car il mène, après un cumul de ces tournants narratifs spécifiques, à une branche du récit particulière et propre au personnage correspondant à la barre d'affection la plus haute. Lors des *Character Routes*, ils mènent à diverses fins reflétant les choix du joueur tout au long de l'histoire. Ces fins résultent de la barre

¹⁷⁴ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 44.

d'affection, qui se réinitialise au début de la *Character Route*, et de la barre de corruption, qui se débloque seulement lors du premier choix lié à la soif de sang du *LI*.

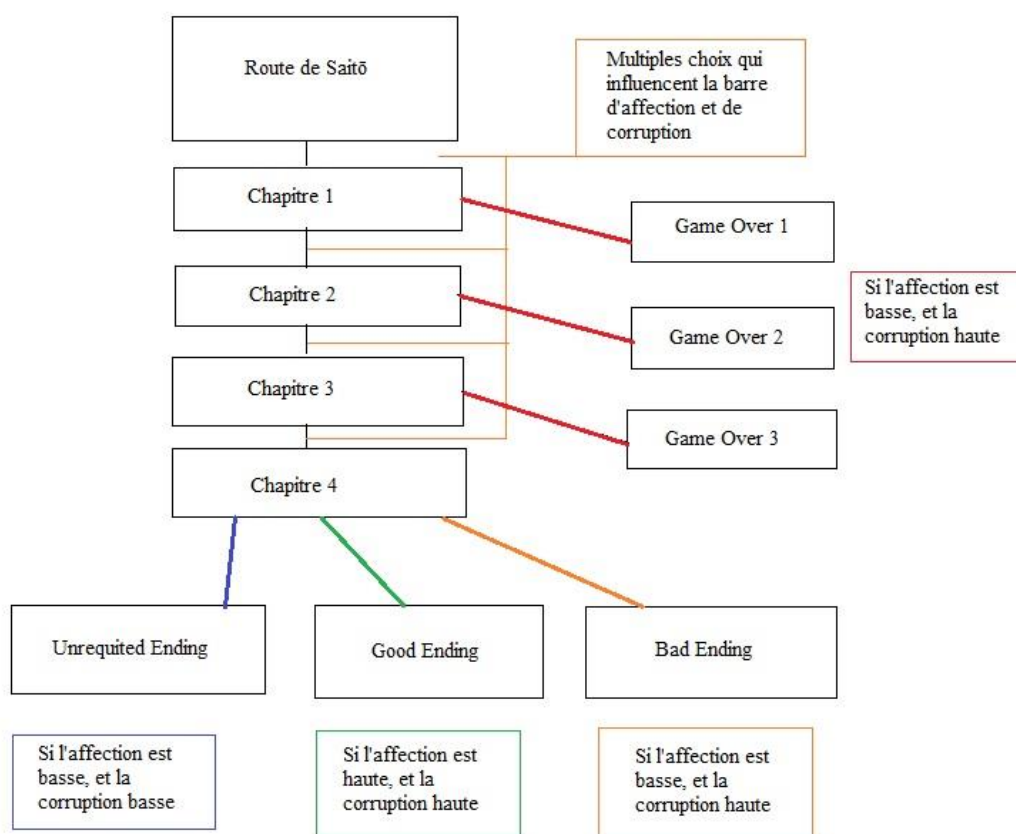


Figure 16 Schéma des possibles Endings pour la route de Saitō Hajime et leurs prérequis - *Hakuōki Edo Blossoms*

4.1.4.3 Le rythme

Fanny Barnabé note que la « particularité la plus évidente — et probablement la plus répandue — du texte vidéoludique est le caractère interactif de son rythme¹⁷⁵. » Cela l'est d'autant plus dans *Hakuōki*, où le texte y est l'élément principal, et nécessite donc une attention particulière. Le premier élément notable est la possibilité de contrôler la vitesse d'affichage, et donc de lecture, du texte. Bien que les dialogues des personnages, hormis l'héroïne, soient prononcés oralement, le joueur garde sa capacité à interrompre le personnage pour passer à la prochaine ligne de dialogue, après avoir

¹⁷⁵ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 41.

affiché le texte entier par un simple clic ou en ayant activé l'option pour que l'apparition de ce texte soit instantanée (ce qui correspond ici à la vitesse de texte la plus rapide.)



Figure 17 Paramètres liés aux textes - Hakuōki Kyoto Winds

Pour naviguer entre les innombrables lignes de textes constituant *Hakuōki*, le jeu met à disposition trois outils indispensables, autant pour l'aisance à la lecture que pour la re-jouabilité : *Force Skip*, *Skip Read*, *Auto*.

L'outil *Force Skip* permet au joueur de forcer la lecture de textes non-lus auparavant, permettant ainsi de se rendre sans peine au prochain choix de la route. En raison de la nature du jeu poussant à compléter le glossaire et les archives, et collectionner les *CGs* des personnages principaux, l'outil est souvent utilisé pour passer rapidement les routes de personnages n'attirant pas le joueur. Le *Skip Read*, quant à lui, est utilisé pour rapidement retrouver les passages de textes non-lus en passant ceux qui ont déjà été joués au préalable. L'*Auto* permet pour sa part de rendre la lecture du texte automatisé, avec le choix de la rapidité d'affichage laissé au joueur, bien que durant les dialogues, l'outil ne coupera jamais court aux lignes prononcées oralement par les personnages.



Figure 18 Paramètres liés aux textes - *Hakuōki Kyoto Winds*

Donner au joueur la maîtrise du texte soulève plusieurs points notables, en particulier lorsque celui-ci entreprend de passer des pans du récit par l'utilisation de l'outil *Force Skip*. Non seulement ce saut de textes entraîne la perte de la réception du récit enchâssé, mais il entraîne également la disparition d'une possible Histoire alternative lorsqu'il est effectué durant les *Character Routes*. La perception du récit et de l'Histoire se retrouve distordue, ce qui amène d'une part à la confusion, de l'autre à une création d'un récit en patchwork.

4.1.4.4 *La collection*

« Le troisième type de manipulation qui participe à faire du texte vidéoludique un élément interactif n'est autre que la collection. En effet, il est très courant de rencontrer, dans les jeux vidéo, des textes qui ne sont pas immédiatement disponibles mais que le joueur doit débloquer en progressant dans la partie¹⁷⁶. » La collection textuelle dans *Hakuōki* se présente sous deux formes différentes, et qui requièrent d'être débloquées durant le récit pour être accessibles dans les menus. En premier lieu, le glossaire, ou encyclopédie, permet au joueur de collecter et remplir au fil des parties les entrées nécessitant des explications, ou des notions clés liées au récit.

¹⁷⁶ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 46.

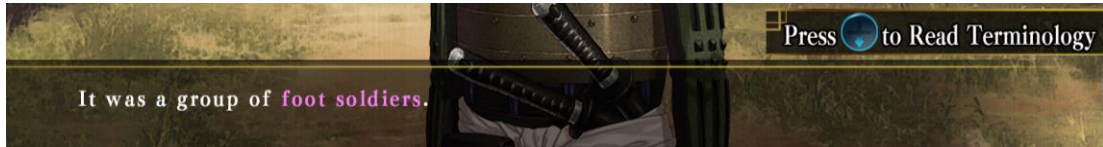


Figure 19 Entrée de glossaire débloquée - *Hakuōki Kyoto Winds*

Le glossaire met à disposition des notions historiques et culturelles pour approfondir et apporter un support supplémentaire à l’histoire enchâssée, et aide à alléger le récit de la surcharge d’information. Sa lecture n’est pas indispensable à la compréhension, mais elle permet « d’actualiser le récit¹⁷⁷ » par la volonté du joueur à s’investir¹⁷⁸.

Les entrées de l’encyclopédie s’apparentent plus souvent à des faits historiques dépourvus d’interprétation politique quelconque, s’opposant à l’idéologie qui empreint le récit. Ces entrées approfondissent les connaissances du joueur sans se cantonner à la ligne de temps du récit, donnant parfois des indications sur des batailles datant de deux cents ans, et de cette manière, elles aident à la construction d’une base de faits historiques impartiaux.

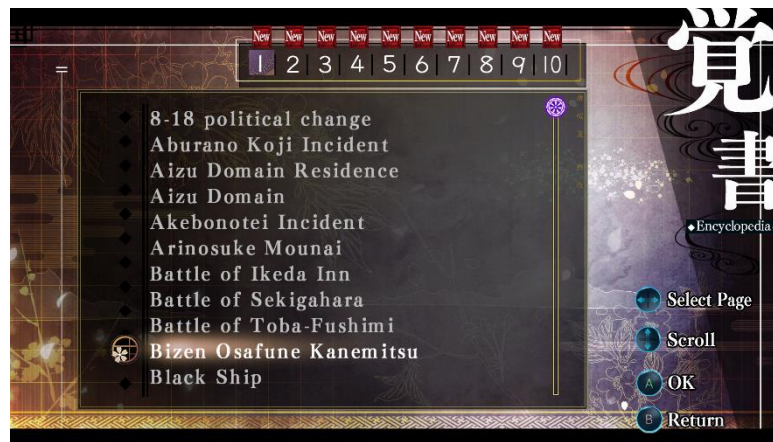


Figure 20 Encyclopédie (ou glossaire) - *Hakuōki Kyoto Winds*

Cette encyclopédie peut s’apparenter à un référencement de notes « and bibliography in the scholarly game without disruption [of the] gameplay¹⁷⁹ ».

¹⁷⁷ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 46.

¹⁷⁸ Barnabé, 46.

¹⁷⁹ Spring, « Gaming history, » 211.

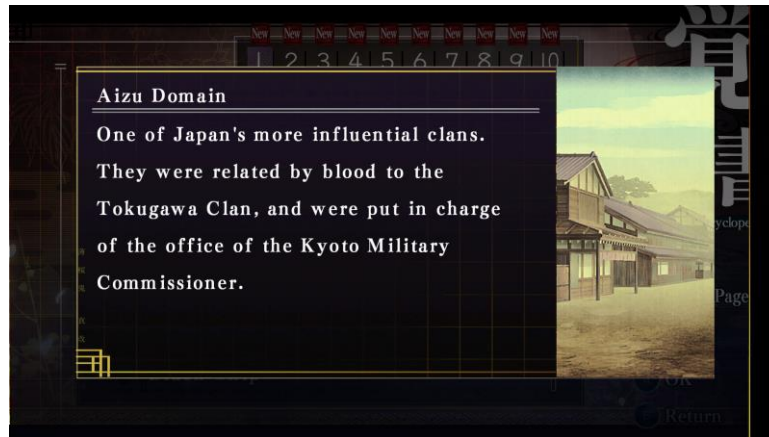


Figure 21 Entrée de l'encyclopédie - Hakuōki Kyoto Winds

En deuxième lieu, le *Record of Service* présente un répertoire des dates principales, accompagnées d'un court résumé des événements qui se sont déroulés dans le récit. Lors de la division entre la *Common Route* et la *Character Route*, le *Record of Service* scinde la ligne du temps par personnage : chaque branche contient des événements dont la focalisation est portée sur le *LI* et qui sont influencés par la présence et les actions de l'héroïne. Il facilite la re-jouabilité du jeu par la possibilité de reprendre une nouvelle partie en commençant à une date spécifique, tout en offrant la possibilité de choisir le degré d'affection désiré.



Figure 22 Record of Service - Hakuōki Kyoto Winds

Figure 23 Entrée du Record of Service - Hakuōki Kyoto Winds

4.2 Ludiégèse

Les éléments de la diégèse se trouvent « entre la narrativité et l'interactivité¹⁸⁰ », maintenant une caractéristique ludique tout en étant empreints de capacité de narrativisation¹⁸¹.

4.2.1 Écran-titre et temps de chargement

« L'écran-titre [...] établit l'atmosphère d'un jeu avant même que celui-ci ait démarré¹⁸². »



Figure 24 Écran-titre - Hakuōki Kyoto Winds

Tout comme les scènes cinématiques d'*opening* [voir 4.1.1], l'écran-titre reprend des codes symboliques et des motifs étroitement liés au Japon¹⁸³. Les fleurs de cerisier stylisées sont reprises de nouveau pour habiller l'écran-titre, tout comme leurs pétales sont utilisées dans un effet animé. Les boutons du menu reprennent

¹⁸⁰ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 76.

¹⁸¹ Barnabé, 76.

¹⁸² Barnabé, 78.

¹⁸³ « Origin and meaning of Japanese patterns, » Japan Novelty, Mai 2017, <https://japan-novelty.jp/column/638/>

différents motifs japonais traditionnels¹⁸⁴, ici le 市松模様 (*ichimatsumoyō*), le motif à carreaux, est réutilisé dans chaque case. Le 紗綾形 (*sayagata*), motifs de swastikas entremêlés, signifiant la prospérité et la longévité¹⁸⁵, est visible derrière les deux cases de l'encyclopédie et des paramètres.

Deux sceaux sont également visibles sur l'écran-titre de *Hakuōki*, le premier se situant à côté de la calligraphie de *Hakuōki* (薄桜鬼) et présentant les caractères 真改 (*shinkai*). Ce sceau est utilisé dans les versions *remake* de *Hakuōki*, celles post-2015 au Japon et post-2017 pour celles en Occident¹⁸⁶. Le deuxième sceau porte les caractères 新選組奇譚 (Shinsengumi *Kitan*), soit « mystérieuse histoire du Shinsengumi », le sceau original de la première version de *Hakuōki*.



Figure 25 À gauche : sceau *Shinkai* ; au milieu : sceau *Shinsengumi Kitan - Hakuōki Kyoto Winds* ; à droite : sceau original présent dans les premiers *Hakuōki* – source : *otomate.jp*

Notre regard se portera ensuite sur les temps de chargement, qui permettent la transition entre chaque chapitre du récit. Ces transitions ont deux caractéristiques notoires : elles renseignent le joueur sur la date à laquelle se produisent les événements du chapitre, en indiquant non seulement l'année dans notre système grégorien, mais également à l'aide du système de noms d'ères du Japon (*nengō*, 年号). Elles renforcent par ailleurs le symbolisme japonais par son image d'arrière-plan qui rappelle d'une part la lune et de l'autre le drapeau japonais. Pourtant, l'utilisation du *Hinomaru* (日の丸), le drapeau actuel du Japon, n'est officialisé qu'en 1999¹⁸⁷, précédé par le *Rising Sun Flag* (旭日旗, *Kyokujitsu-ki*) qui lui, était utilisé par les armées maritimes et

¹⁸⁴ Yuri 由利, « *Joshi gakusei ni okeru wahei no inshō hyōka*, » « 女子学生における和柄の印象評価, » [« Évaluation de l'impression des motifs japonais chez les étudiante, »] 文化学園大学紀要. 服装学・造形学研究 *Bunkagakuen daigaku kiyō. Fukusō-gaku zōkei-gaku kenkyū* [Bulletin de l'Université Bunka Gakuen. Études sur la couture et études formatives] 46 (2015): 26.

¹⁸⁵ « Motifs traditionnels japonais, » Becos, https://journal.thebecos.com/dentomonyou/#index_id37

¹⁸⁶ *Hakuōki*, « Visual Novel Database, » <https://vndb.org/v1715>

¹⁸⁷ « Drapeau national et hymne, » Government of Japan, <https://www.japan.go.jp/japan/flagandanthem/index.html>

terrestres du Japon impérial à l'ère Meiji¹⁸⁸. Sa présence dans l'écran de chargement, bien qu'elle ne soit pas justifiée par le contexte historique de *Hakuōki*, vient néanmoins appuyer sur un lien avec le Japon, dans un prolongement du symbolisme présent dans les écrans titres et l'interface graphique.

À titre d'illustration, sur la *figure 26* ci-dessous est mentionnée la troisième année (三年) de l'ère de Bunkyū (文久), correspondant à l'année 1864 de notre calendrier. Ces temps de chargement permettent au joueur de se situer dans une temporalité du récit, qui se déroule de 1864 jusqu'à 1868, ou 1869 dépendant du personnage choisi.



Figure 26 Temps de chargement - *Hakuōki Kyoto Winds*

Ces écrans de chargement apportent également des « éléments du cosmos propres au jeu¹⁸⁹ ». Pour *Hakuōki*, cela se traduit par l'apparition d'un extrait du *CG* pouvant être collecté durant le chapitre et qui d'ordinaire met en avant les *LIs*, donnant au joueur une idée floue de ce qui va suivre dans le récit.

¹⁸⁸ « Drapeau du soleil levant, » Ministère des Affaires étrangères Japonais, https://www.mofa.go.jp/a_o/rp/page22e_000892.html

¹⁸⁹ Barnabé, Narration et jeu vidéo, 84.



Figure 27 Temps de chargement après un délai - *Hakuōki Kyoto Winds*

4.2.2 L'interface

La notion d'interface sert à désigner tous les intermédiaires qui assurent la connexion entre un logiciel et son utilisateur. L'interface graphique (qui incarne les différentes commandes à l'écran sous la forme d'icônes, de menus, de fenêtres, etc.)¹⁹⁰.

Tout comme l'*opening*, l'interface de *Hakuōki* transcrit de manière abstraite des éléments qui s'apparentent à l'univers du jeu et qui « [font] l'écho de la diégèse¹⁹¹ ». Ces éléments sont porteurs de détails qui consolident des notions culturelles étroitement associées au Japon. C'est pour cela que nous retrouvons de nouveau une branche de cerisier en fleur stylisée dans des couleurs qui évoquent l'art japonais de la laque (漆器, *shikki*)¹⁹² et la technique de laque du *maki-e*¹⁹³(蒔絵).

¹⁹⁰ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 87-8.

¹⁹¹ Barnabé, 78.

¹⁹² « Arts de la laque japonaise, » Kobijutsu, https://www.kobijutsu.ne.jp/user_data/tmakie

¹⁹³ Patricia Graham, *Japanese Design: Art, Aesthetics & Culture* (Tuttle Publishing, 2014), 43.



Figure 28 Interface durant une partie - *Hakuōki Kyoto Winds*

L'interface graphique permet l'accès aux différentes collections développées dans la première partie du relevé d'éléments, telles que l'encyclopédie, le *Record of Service* et à un nouvel onglet *Warrior Record*. Ce dernier est accessible seulement en recourant au menu intérieur à une partie et qui renseigne le joueur sur son statut envers les *Love Interests*. Il sera examiné plus en détail dans la partie sur les objectifs ci-après. Il permet également d'accéder à des paramètres liés au logiciel même « (diminuer ou augmenter le volume de la musique, sauvegarder [...]) »¹⁹⁴, dont ceux correspondant au contrôle du texte mentionné précédemment.

4.2.3 Son

Dans le jeu vidéo, comme dans les autres médias audiovisuels, le son constitue une donnée diégétique importante. Il permet de créer une ambiance, de colorer certaines images qui, sans cette intervention, auraient été dépourvues de sens narratif (une musique peut, par exemple, rendre un paysage inquiétant). Plus généralement, il accentue l'immersion du spectateur dans l'univers fictif en augmentant sa cohérence et sa crédibilité¹⁹⁵.

¹⁹⁴ Graham, *Japanese Design*, 91-2.

¹⁹⁵ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 127.

La catégorie des sons se divisent en trois catégories, dont l'une d'entre elle a déjà été développée lors du sous-chapitre de la diégèse sur les personnages : les musiques d'ambiances, les effets sonores et les voix des personnages. Pour éviter la répétition, seules les deux premières catégories seront relevées ci-dessous.

4.2.3.1 *Les musiques d'ambiance*



Figure 29 Galerie - Menu des musiques - Hakuōki Kyoto Winds

Les musiques d'ambiance dans le jeu font, comme nombre d'autres aspects, l'objet d'une collection au sein du jeu qu'il faut débloquer au fil du récit en atteignant les passages dans lesquelles elles apparaissent pour la première fois. Elles reflètent l'ambiance des scènes auxquelles elles sont associées par leur tempo et leur ton musical : certaines correspondent à un environnement social et calme, au champ de bataille, à une scène au ton comique ou encore au quartier rouge de Shimabara. Ces musiques sont porteuses d'informations, au même titre que les dessins de fonds ou de personnages, sur la partie du récit que le joueur est actuellement en train de traverser. En lui attribuant la musique qui lui correspond, elles sont capables de transmettre un contenu émotionnel au joueur¹⁹⁶.

¹⁹⁶Medina Gray, « Interacting with Soundscapes, » 178.

Cette musique n'est pas « interactive », elle n'existe pas en réponse aux actions du joueur, mais « adaptive », principalement car elle « *reacts appropriately to – and even anticipates – gameplay rather than responding directly to the user*¹⁹⁷ ». Elle est également porteuse de contexte culturel et de notions géographiques, et facilite la construction d'un monde virtuel¹⁹⁸, amplifiant ainsi les données visuelles¹⁹⁹. Dans un contexte fictionnel se rattachant à une période féodale du Japon, un choix instrumental a été effectué pour refléter les tonalités associées à une représentation musicale japonaise, par l'utilisation du *koto*, du *shamisen* ou d'instruments à vent et à percussions tels que *hyōshigi* (拍子木). Ces derniers correspondent à une culture musicale, qui était présente durant l'ère Tokugawa, en établissant des renvois musicaux aux différentes formes de représentation théâtrale telles que le *Noh* (能), le kabuki ou bien encore aux représentations musicales liées à la Cour²⁰⁰. Sans être une liste exhaustive des instruments traditionnels japonais, elle témoigne d'une volonté d'ancrer le joueur dans un univers historiquement et culturellement connoté, dont la présence vient renforcer l'univers visuel établi par l'environnement, les décors et les personnages.

À titre d'exemple, la musique *Into the Red Light*²⁰¹, bande sonore qui vient souligner les scènes se déroulant dans les quartiers rouges, rappelle par ses instruments et ses accords une musique datant de l'époque d'Edo²⁰², *Sakura Cherry Blossoms*²⁰³.

¹⁹⁷R. C. Stevens, « The inherent conflicts of musical interactivity in video games, » dans *The Cambridge Companion to Video Game Music*, eds. Melanie Fritsch, et Tim Summers. (Cambridge University Press, 2021,) 76.

¹⁹⁸Tim Summers, *Understanding video game music* (Cambridge University Press, 2016) 97.

¹⁹⁹ Summers, *Understanding video game*, 95.

²⁰⁰ Willem Adriaansz, « Music and Tradition of the Edo Period, » *The World of Music* 20, no. 2 (1978): 69-75.

²⁰¹ « Playlist des musiques d'ambiance de Hakuōki Kyoto Winds, »

Soundcloud, <https://soundcloud.com/andarinanaa/16-into-the-red-light?in=andarinanaa/sets/hakuoki-kyoto-winds-ost>

²⁰² Shimada, Yumi 嶋田 由美. « Shōka 'sakura sakura' no kenkyū » 唱歌「さくらさくら」の研究 [« 'Sakura, Sakura' - a study of its development and popularisation into a school song. »], *音楽教育学 Ongaku kyōiku-gaku [Japanese Journal of Music Education Research]*32, no. 2, (2003): 2.

²⁰³ « Sakura, Sakura, » YouTube,

https://www.youtube.com/watch?v=AK51LbIcEOw&ab_channel=52telecasterbob

4.2.3.2 Effets sonores

Les effets sonores diffèrent des musiques d'ambiance par leur brièveté et leur lien à des actions internes au jeu²⁰⁴, soit en réponse aux actions du joueur, soit pour traduire des actions sur lesquelles le joueur n'a pas d'emprise. Ces effets sonores ont la capacité « *to enrich virtual environments and impact players' experiences with games*²⁰⁵ ». Certains d'entre eux sont liés aux actions des personnages, incluant l'héroïne. Par exemple, le bruitage de pas traduit la marche ou la course, le frottement de tissu, le dégainement des épées et le fracas de lames traduit un combat²⁰⁶. D'autres reflètent des éléments d'un monde virtuel hors de notre vision, que Medina Gray qualifie de « *acousmatic sounds (sounds without visible sources)* », tel que le vent, les cris d'oiseaux ou le bruissement d'un buisson près de l'héroïne. Leur utilité réside dans leur apport à une construction spatiale qui se libère d'un environnement aplati en deux dimensions. En dernier lieu, il existe également des effets sonores sortant du cadre du récit et qui sont liés aux différents menus auxquels le joueur accède et qui ont comme particularité d'être abstrait. Medina Gray les qualifie de « "earcon" [...] a play on the idea of an icon perceived via the ear rather than the eye²⁰⁷ ».

Un effet sonore, qui résulte directement d'une action prise par le joueur, est lié à l'apparition visuelle d'un pétale de cerisier signifiant un choix augmentant l'affection. À chaque choix menant à la progression d'une barre d'affection d'un personnage, un bref effet sonore accompagne le marqueur visuel. Il est unique et invariable et permet de renforcer l'action spécifique correspondant à l'augmentation de l'affection en le rendant audiblement familier et aisément prévisible²⁰⁸.

²⁰⁴ Medina Gray, « Interacting with Soundscapes, » 179.

²⁰⁵ Medina Gray, 179.

²⁰⁶ Medina Gray, 179.

²⁰⁷ Medina Gray, 179-80.

²⁰⁸ Medina Gray, « Interacting with Soundscapes, » 179-80.

4.2.4 Environnement

Si Fanny Barnabé évoque la catégorie des objets, qu'elle qualifie comme « éléments qui appartiennent intégralement à l'univers du jeu [...] et avec lesquels une interaction est possible (contrairement à l'environnement)²⁰⁹ », il n'en existe aucun dans l'entièreté de *Hakuōki*, ce qui nous mène à analyser par conséquent l'environnement. Cet environnement se traduit par de nombreuses images de *background*, communément basées sur des photographies rappelant un procédé similaire aux manga²¹⁰ et qui apporte des détails spatio-temporels non seulement liés à la narration mais également à l'Histoire :

*Creating a simulation with a realist style entails including numerous detailed historical environments and objects, which are often either virtual replicas of the physical evidence of the past or designed to be historically typical, i.e. designed in a style that is seemingly contemporary to the setting*²¹¹.

4.2.4.1 Décor et narrativité

Bien que les décors ne puissent pas générer d'interaction avec le joueur, ils demeurent des véhicules de notions narratives²¹². Fanny Barnabé souligne dans son ouvrage que « le jeu vidéo étant un médium très axé sur l'aspect visuel, l'apparence des décors y joue un rôle de premier plan dans la représentation des univers qu'il construit²¹³ ». Cela est d'autant plus vrai pour un *Visual Novel* et *Otome*, car comme mentionné dans l'introduction, Cavallaro souligne la nécessité de « *pictorial sumptuousness, vibrant palettes, [...] character design and development [which] are absolutely vital aspects of the medium*²¹⁴ ».

Hakuōki se déroulant durant la période historique du *Bakumatsu*, à la fin d'une ère féodale qui marque l'approchante dissolution des samurai, ce décor se voit conférer un sens qui suggère des notions se rattachant à cette époque spécifique, au Japon, et

²⁰⁹ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 103.

²¹⁰ Brenner, *Understanding manga*, 16.

²¹¹ Chapman, *Digital games as history*, 96.

²¹² Barnabé, 114.

²¹³ Barnabé, 114.

²¹⁴ Cavallaro, *Anime and the visual novel*, 8.

aux samurai²¹⁵ et qui possède par conséquent des « *narrative qualities*²¹⁶ ».



Figure 30 Image de background à Nishi Hongan-ji - *Hakuōki Kyoto Winds*



Figure 31 Photographie du temple Nishi Hongan-ji - source : Kakidai, CC BY-SA 4.0 via Wikimedia Commons

L'exemple du temple de Nishi Hongan-ji (西本願寺) et sa représentation fidèle dans l'environnement de *Hakuōki* servent à entretenir l'esthétique japonaise à

²¹⁵ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 114.

²¹⁶ Chapman, *Digital games as history*, 157.

travers les informations visuelles de l'art et architecture japonaises traditionnels²¹⁷. De plus, ce choix artistique « helps viewers to engage with history but reveals a degree of conscious selection at the level of the game design²¹⁸ ». L'attention portée à la reproduction relativement fidèle de lieux historiques consolide la présence de l'Histoire par le visuel et permet de créer une atmosphère qui correspond et transcrit le récit enchâssé. Des environnements, Chapman souligne : « *Generally environments [...] are visually detailed and show a degree of fidelity to the physical evidence of the past and the everyday world*²¹⁹. » Les environnements s'inscrivent dans le « virtual space²²⁰ », et sont des « visual manifestations of the [developper-]historian's decisions about the story-space²²¹ ». D'autres exemples d'environnements sont disponibles en annexe dans la section correspondante.

4.2.4.2 Espace de jeu et récit enchâssé

Il convient de remarquer, dans un premier temps, que les environnements d'un jeu vidéo n'acquièrent véritablement d'existence, de poids dans l'organisation du récit, que quand ils sont parcourus par le joueur (choisir une route plutôt qu'une autre intègre la première au récit vidéoludique, mais pas la seconde)²²².

4.2.4.2.a Notion de spatialité

Néanmoins, le décor peut également constituer une citation de l'œuvre dans laquelle il se trouve (en déployant visuellement des informations transmises ailleurs par le récit enchâssé)²²³. L'incapacité du joueur à se déplacer librement dans un espace de jeu aplati restreint la notion de spatialité à se traduire uniquement par les images de *background* qui transmettent les éléments spatio-temporels. Elles concrétisent les déplacements spatiaux de l'héroïne, et donc du joueur, en reflétant visuellement les lieux dans lesquels le récit actuel prend place. Cependant, ces images demeurent statiques et ne transposent pas la mobilité de l'héroïne à l'intérieur de ces lieux :

²¹⁷ Andrew James Borecky, « Playing Japan: The Transnational Circulation of Japan in Contemporary Video Game Music » (Diss. The University of North Carolina at Chapel Hill, 2022), 46.

²¹⁸ Kapell et Elliott, *Playing with the past*, 213.

²¹⁹ Chapman, *Digital games as history*, 91.

²²⁰ Chapman, *Digital games as history*, 158.

²²¹ Ibid.

²²² Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 120.

²²³ Barnabé, 115.

marcher dans les rues de Kyoto ne provoquera pas le mouvement de l'image à la façon d'une parallaxe et de ce fait n'évoque pas l'action de marcher graphiquement.

Pourtant, la « *spatial agency*²²⁴ » du joueur, soit sa capacité à pouvoir se déplacer dans l'espace vidéoludique, « *is generally the most significant element in the construction of the ludonarrative*²²⁵ ». Son absence dans *Hakuōki* permet de remettre l'accent, non pas sur « l'exploration » ou les « combats » qui dépendent d'éléments spatiaux, mais sur des « *political, cultural, or intellectual history*²²⁶ ».

4.2.4.2.b Notion de temporalité

L'environnement peut également transmettre une notion de temps, qui se reflète visuellement parfois sans être mentionnée dans le récit même. Cette « narration temporelle²²⁷ » se réalise par le simple changement de luminosité d'une image du *background*. Pour donner un exemple de ces images transmettant un déplacement temporel, les *figures 32* et *33* suivantes mettent en contraste deux lieux identiques.



Figure 32 Image de background, chambre de Yukimura durant le jour - *Hakuōki Kyoto Winds*



Figure 33 Image de background, chambre de Yukimura durant la nuit - *Hakuōki Kyoto Winds*

²²⁴ Chapman, 192.

²²⁵ Chapman, *Digital games as history*, 192.

²²⁶ Chapman, 193.

²²⁷ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 118.

L'environnement permet donc de transmettre au joueur des éléments de temporalité qui peuvent être compris visuellement. À ce sujet, Barnabé note que « ce mode d'organisation du récit a donc pour principal effet de représenter l'histoire, par métonymie, comme un espace à conquérir, à s'approprier : la lecture devient exploration²²⁸. »

4.2.5 *Caméra*

« La place occupée par la « caméra fictive » dans le jeu vidéo ainsi que ses mouvements ont un impact déterminant tant au niveau ludique qu'au niveau narratif²²⁹. »

4.2.5.1 *Cadrage*

Étant donné sa nature de *Visual Novel*, *Hakuōki* restreint le joueur par son cadrage et la position de sa caméra. Loin de la liberté des *MMORPGs* où le déplacement de la caméra est plus libre dû à la capacité de l'avatar de se mouvoir dans l'espace²³⁰, le *Visual Novel* contraint le joueur à évoluer à travers une caméra immobile portant sur un « univers [...] aplati [dans lequel il] se déplace [au travers] d'images fixes²³¹. » Il est impossible pour le joueur d'interagir avec le cadrage, qui se centre sur une image de *background* spécifique à la localisation spatiale et temporelle actuelle de l'héroïne dans le récit. Par cette dissociation entre caméra et mouvements de l'avatar, l'identification primaire, qui est « celle par laquelle le spectateur s'identifie à son propre regard et s'éprouve comme foyer de la représentation²³² », s'oppose à « l'identification secondaire – l'identification au personnage²³³ » et inspire une distance entre le joueur et l'avatar. Cette dissociation est l'une des deux parties qui constituent la dualité de l'identification dans *Hakuōki*. Cette dualité est due à la nature contraignante du *Visual Novel* couplée à la liberté de nommer l'héroïne, à un récit à la

²²⁸ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 121.

²²⁹ Barnabé, 94.

²³⁰ Barnabé, 99.

²³¹ Barnabé, 99.

²³² Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet, *Esthétique du film*, (Paris : Nathan, 1983,) 185. (cité dans Barnabé, 95).

²³³ Barnabé, 95.

première personne, à l'absence de l'avatar et à la perspective [voir *figure 34*] qui renforcent l'identification primaire.

4.2.5.2 *Perspective*

Néanmoins, *Hakuōki* oblige le joueur à voir le monde au travers des yeux de l'héroïne par l'absence de l'avatar dans l'espace, menant à la perception du monde en première personne et à l'impression d'incarner soi-même le personnage malgré une caméra fixe²³⁴, source de dissociation joueur-héroïne. Cette notion est renforcée par la position des *sprites* de personnages présents dans le récit, qui se positionnent dans l'espace en relation avec l'emplacement de Yukimura, ce qui remédie partiellement à l'immobilité de l'avatar.



Figure 34 Montage de deux proximités différentes - *Hakuōki Kyoto Winds*

Cette incarnation de l'héroïne à la première personne entraîne un manque d'information et une « limite de la perception²³⁵ » qui restreint le joueur à n'obtenir des « informations sur [le personnage] que grâce aux interventions des autres acteurs²³⁶ ». Ces interventions se traduisent par la rupture de l'environnement afin d'insérer des *CGs* dans lesquels l'avatar, ses émotions, sa posture et ses actes se

²³⁴ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 102.

²³⁵ Barnabé, 100.

²³⁶ Barnabé, 100.

retrouvent dépeints visuellement plutôt que purement textuellement, et qui entraînent une « compétition actancielle entre ces deux instances puisque l'avatar possède une identité qui n'est plus assimilée à celle du joueur²³⁷ ».

4.2.6 Objectifs à atteindre et règles

« L'objectif constitue un aspect fondamental du jeu en général et du jeu vidéo en particulier puisqu'il est l'aboutissement vers lequel tend chaque partie²³⁸. » *Hakuōki* présente plusieurs objectifs au joueur, d'un ordre de grandeur différent. Premièrement, il est nécessaire de noter que le jeu en lui-même n'établit pas d'objectif en tant que tel, hormis celui de progresser dans le récit par la sélection de choix proposés au joueur. Aucune règle n'est radicalement imposée si ce n'est celle implicite de devoir parcourir le récit au sein duquel ces choix doivent nécessairement s'opérer.

Cependant, un joueur expérimenté d'*otome games* peut déterminer dès le commencement de *Hakuōki* l'objectif premier, qui est l'achèvement d'une *Route* pour atteindre un des *Endings* qui y est associés. En effet, la complétion de *Routes* reste l'un des objectifs principaux d'un *otome game*, qui présente habituellement un éventail de *LIs* au joueur et leur *Route* correspondante.

Cela représente pour le joueur l'obligation de réaliser les choix correspondants à la barre d'affection spécifique au personnage choisi, et ce durant aussi bien la *Common Route* que la *Character Route*. Puis, par sa re-jouabilité qui est facilitée grâce à divers outils mis à disposition, le jeu encourage la complétion de toutes les fins liées à la *Character Route*, constituées par les *Good Ending*, *Bad Ending*, *Unrequited Ending*. Rattachée à ces fins, la collection de tous les *CGs* du *LI* est également un objectif secondaire pour le joueur, afin de compléter les diverses collections propres au protagoniste sélectionné.

Subséquent, le jeu incite le joueur à terminer chaque *Route* et chaque *Ending* disponible, pour remplir l'entièreté des collections de chaque protagoniste, non seulement la galerie des *CGs*, mais également les entrées de l'encyclopédie, du

²³⁷ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 101.

²³⁸ Barnabé, 121.

répertoire de musique et du *Record of Service*. La re-jouabilité de *Hakuōki* incite à explorer l'intégralité des récits alternatifs que le joueur a la capacité de produire au travers de ses choix, et de les prolonger par la complétion de collections externes au récit enchâssé²³⁹.

Nous pouvons considérer les fins contenant la mort de l'héroïne, du protagoniste ou des deux, comme une situation d'échec²⁴⁰ causée par une série de choix n'accroissant pas suffisamment l'attribut d'affection ou augmentant l'indicateur de corruption de manière trop élevée. Cela indique, par contraste, qu'atteindre les *Good Endings* est le véritable objectif du jeu, davantage appuyé par une description sur la page Steam de *Hakuōki* : « *Your decisions affect your relationships, so be sure to keep track of your narrative choices to navigate away from bad endings--and win over his heart!*²⁴¹ » Il est possible par conséquent d'extrapoler les conditions de victoire du jeu²⁴² : premièrement de remplir l'attribut de romance d'un personnage, deuxièmement de maintenir un niveau de corruption stable.

Les figures 35 et 36 ci-dessous sont des extraits du *Warrior Record*, un élément de menu qui n'est accessible qu'à l'intérieur d'une partie de jeu, présente ces deux conditions : en haut à gauche, par l'indicateur d'affection dont les options sont *Closed*, *Blooming* et *Full Bloom* et qui est traduit visuellement par la présence d'un cerisier dont la floraison correspond au niveau de romance du personnage ; en bas à gauche, par la présence d'une fiole dont le niveau de liquide correspond à celui de corruption du personnage. Cette dernière ne se déverrouille que lorsque le joueur atteint le premier choix lié à la soif de sang. Par ailleurs, la différence visuelle entre différents stades d'affection est visible en comparant les deux états de floraison des cerisiers, l'un *Budding*, l'autre en *Full Bloom*.

²³⁹ Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 122.

²⁴⁰ Barnabé, 122.

²⁴¹ « *Hakuōki Kyoto Winds*, » Steam,

https://store.steampowered.com/app/589530/Hakuoki_Kyoto_Winds/

²⁴² Barnabé, 122.



Figure 35 Warrior Record - Hakuōki Kyoto Winds



Figure 36 Warrior Record - Hakuōki Edo Blossoms

Il faut noter également des objectifs déterminés en dehors des limites du jeu et qui incitent le joueur à compléter le jeu dans son intégralité : les deux parties de *Hakuōki, Kyoto Winds* et *Edo Blossoms*, comportent sur *Steam*, la plateforme de jeu digitale sur laquelle *Hakuōki* peut être acheté, de nombreux haut-faits. Ces haut-faits, ou *achievements*, sont une « reward mechanic²⁴³ » ne donnant pas de résultats ou

²⁴³ Grufstedt, *Shaping the Past*, 129

d'avantages en jeu, mais qui permettent d'engager le joueur sur d'autres scénarios²⁴⁴. Ce sont des « empirical source of content that contains counterfactuals as a use of history based on all of the available content and mechanics in the games²⁴⁵. »

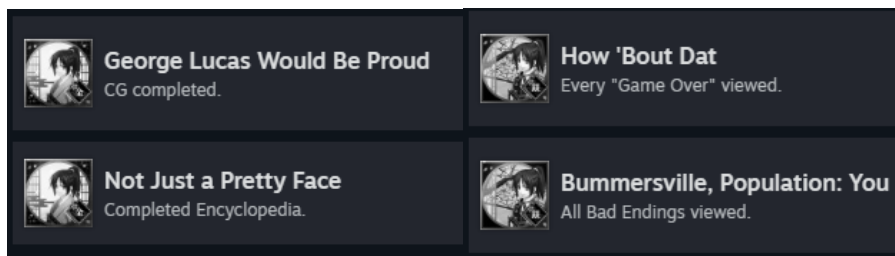


Figure 37 À gauche : hauts-faits liés à *Hakuōki Kyoto Winds* sur la plateforme Steam
Figure 38 À droite : haut-faits liés à *Hakuōki Edo Blossoms* sur la plateforme Steam

4.2.7 Le gameplay

Le gameplay est défini par Fanny Barnabé comme « les possibilités d'action qui sont laissées au joueur à l'intérieur de la structure imposée par le jeu²⁴⁶ », en dehors de toutes représentations graphiques ou sonores qui sont « communs avec d'autres médias²⁴⁷ ». Comme mentionné précédemment, par la nature propre de *Visual Novel* et d'*otome*, la capacité d'action du joueur est hautement limitée si nous gardons à l'esprit des jeux tels que *World of Warcraft*. Ce dernier offre un vaste éventail d'options au joueur, comme la capacité de tuer (ou non) certains personnages et créatures, d'accepter et d'accomplir diverses quêtes, de se rendre dans des donjons ou des raids. Mis à l'opposé de *WoW*, le *gameplay* de *Hakuōki* se retrouve aussitôt minime, dans la mesure où il n'offre que la possibilité d'opter pour un choix parmi une sélection imposée afin d'influencer le déroulement du récit enchâssé.

²⁴⁴ Grufstedt, 130-1.

²⁴⁵ Grufstedt, 131.

²⁴⁶ Grufstedt, 131.

²⁴⁷ Grufstedt, 131.

5. REPRÉSENTATIONS HISTORICO-CULTURELLES

Hakuōki reste un jeu dont le style s'apparente à une « *realist simulation*²⁴⁸ », en ce qu'il présente le passé tel qu'il est vu par les « *historical agents of the time*²⁴⁹ », le terme « *realist* » ne faisant donc pas référence à l'exactitude par laquelle est représenté le passé. Il n'entrave pas non plus la présence d'éléments fantastiques²⁵⁰ parmi lesquels figurent les *oni* ainsi que les *furies*. *Hakuōki* oriente cette représentation autour de la vision de l'héroïne et de sa fréquentation du Shinsengumi, en présentant un contexte qui était d'actualité durant le *Bakumatsu*. Les tensions politiques entre impérialistes et loyalistes Tokugawa, le sentiment anti-étrangers et une ouverture sur le reste du monde menant à une modernisation rapide et forcée du Japon restent des inquiétudes rattachées à son contexte spatio-temporel. Cependant, cette « *realist simulation* » n'implique pas un passage du temps réaliste, sa temporalité reste distincte de celle du joueur : il n'existe aucune pression de temps sur le joueur, ce dernier détenant la possibilité de mettre en pause ou de contrôler le flux du récit par les nombreuses options lui étant proposées [voir 4.1.4.3]. Il n'existe donc aucune « *temporal imperative*²⁵¹ », permettant ainsi au joueur d'accéder aux multiples sources d'informations à sa disposition sans contrainte temporelle, telles que l'encyclopédie [voir 4.1.4.4]. La mobilisation de ces sources d'informations par le joueur permet la création de narrations historiques renforcées par les notions d'histoire apportées par les diverses sources²⁵².

5.1 Représentation temporelle

Le récit de *Hakuōki* prend place sur une durée de 4 à 5 ans, soit entre 1864 et 1868-9, selon le *Love Interest* choisi. Il présente une chronologie partagée, celle qui correspond à la *Common Route*, de 1864 à 1867, où chaque événement se déroule indépendamment des choix effectués par le joueur. Même s'il n'explore pas la branche, les faits se déroulent parallèlement : dans l'exemple donné dans la partie sur les choix

²⁴⁸ Chapman, *Digital games as history*, 91.

²⁴⁹ Chapman, 91.

²⁵⁰ Chapman, 91.

²⁵¹ Chapman, 138.

²⁵² Chapman, 138.

[voir 4.1.4.2], chaque branche qu'il est possible de choisir se produit simultanément, qu'elle soit sélectionnée ou non. Saitō Hajime se rend à Fushimi, Hijikata se déplace dans le cadre de ses fonctions et les patrouilles prennent lieu nonobstant les choix du joueur.

Cette chronologie se scinde en 1867 pour devenir propre au *Love Interest* sélectionné, et si celle-ci maintient des dates historiques dans le récit, elle est cependant orientée autour du *LI*, avec un enchaînement des événements différent. Il n'existe plus, une fois le stade de la *Character Route* atteint, de déroulement de branches en parallèle. Le récit laisse également sous-entendre une chronologie antérieure au récit de *Kyoto Winds* et *Edo Blossoms*²⁵³, créant un monde qui « *portray the game environments as lived-in spaces, built up and occupied long before the player "arrived"* »²⁵⁴ au travers des relations et discours entre les personnages principaux. Cependant, par sa temporalité prenant place sur 4 années, il est impossible pour le jeu de se détacher de la nécessité des ellipses ; les scènes « domestiques » ne relevant pas des événements historiques majeurs sont donc sporadiques et disjointes.

Il est important de noter qu'il existe deux temporalités, le « *user time* » et le « *narrative time* »²⁵⁵. Le « *user time* » se définit par le temps que le jeu accorde au joueur, ainsi que la capacité d'influencer le temps narratif²⁵⁶. Cela se traduit par la présence de paramètres de gestion du rythme [voir 4.1.4.3], permettant au joueur de contrôler le temps narratif par le biais de l'interface [voir 4.2.2] ; cette dernière capacité est qualifiée de « *participation time* »²⁵⁷.

Le temps narratif, quant à lui, désigne une « *dual temporality* »²⁵⁸ entre temps de participation et temps du récit. Le temps du récit est défini par le développeur, inchangeable par les actions du joueur : *Hakuōki* se déroule durant le *Bakumatsu*, son

²⁵³ Cette chronologie est montrée par un préquel, *Hakuōki Reimeiroku* (薄桜鬼 黎明録), dont le héros est masculin, et dont le récit se déroule durant la période où le Shinsengumi était le Rōshigumi.

²⁵⁴ Andrew B.R. Elliott, *Remaking the Middle Ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world* (McFarland, 2014), 55.

²⁵⁵ Lluís Anyó, « Narrative time in video games and films: from loop to travel in time. » *The Italian Journal of Game Studies*, no. 4, (2015): 65.

²⁵⁶ Anyó, « Narrative time in video games, » 65.

²⁵⁷ Anyó, 65.

²⁵⁸ Anyó, 65.

récit rattaché aux dates historiques des événements liés au Shinsengumi. Le temps de participation est dépendant des actions que le joueur effectue dans le cadre que les règles et le système permettent²⁵⁹. La possibilité d'effectuer des choix [voir 4.1.4.2] permet au joueur d'influencer le temps narratif d'un certain degré durant la *Common Route*, qui se renforce lors de la *Character Route* [voir 4.1.4.1.b]

5.2 Représentation spatiale

Une représentation spatiale historique est également à souligner. Si, comme nous l'avons mentionné dans la partie sur l'environnement [voir 4.2.4], la notion de spatialité dans *Hakuōki* est restreinte à la superposition de *sprites* sur des images de *background*, elle n'en demeure pas moins un véhicule considérablement puissant de notions historico-culturelles. Certains lieux clés étant encore aujourd'hui accessibles et en bonne condition de conservation ont été représentés avec un degré de justesse élevé, comme le montre la *figure 39* ci-dessous : ils reproduisent virtuellement des témoignages matériels du passé²⁶⁰. D'autres dépeignent des monuments ou lieux qui ont été détruits ou endommagés tels que le quartier général du Shinsengumi à Toba-Fushimi et de ce fait se fondent davantage sur des représentations « *designed to be historically typical*²⁶¹ », lesquelles possèdent une apparence associée à la période à laquelle elle correspond, ici celle du Japon féodal.

Ces représentations, dans un esprit de « *visual "realism"*²⁶² », servent de lien entre le présent du joueur et le passé vécu par les personnages²⁶³ par leur nature référentielle, en créant des reproductions imagées des espaces du passé²⁶⁴. Elles sont alimentées par de nombreux détails permettant de maintenir le monde fictif de *Hakuōki* arrimé au passé historique²⁶⁵ : l'architecture japonaise, les uniformes des samurai loyalistes et impérialistes, les *katana*, les objets du quotidien qui sont représentés dans les images de *background*, etc. Le visuel n'est pas la seule source de construction de

²⁵⁹ Anyó, « Narrative time in video games, » 66.

²⁶⁰ Anyó, 96.

²⁶¹ Anyó, 96.

²⁶² Anyó, 92.

²⁶³ Chapman, *Digital games as history*, 242.

²⁶⁴ Chapman, 244.

²⁶⁵ Chapman, *Digital games as history*, 96.

cette représentation spatiale, les effets sonores [voir 4.2.3.2] contribuent également à son élaboration. Ils enrichissent l'expérience du joueur²⁶⁶ et participent à l'ancrer dans l'actualité du récit, ce qui a pour effet de diminuer la distance entre l'audience et l'Histoire ; dans le prolongement des effets sonores, les musiques [voir 4.2.3.1] aident également à créer une ambiance en accord avec le récit.



Figure 39 Comparaison entre une scène du jeu *Hakuōki Kyoto Winds* et son emplacement réel - source : [twitter.com](https://twitter.com/aoimong)²⁶⁷

5.3 Une idéologie pro-shogunale

Par la focalisation que *Hakuōki* impose sur le Shinsengumi au cours du récit, les opinions de l'héroïne se retrouvent imposées au joueur qui est obligé de partager ses pensées. Les limites entre les valeurs de Yukimura, sa vision et sa personnalité et celles du joueur s'estompent²⁶⁸ par les différents procédés visant à réduire la distance : un narrateur à la première personne²⁶⁹, la capacité de nommer l'héroïne et la non-

²⁶⁶ Medina Gray, « Interacting with Soundscapes, » 179.

²⁶⁷ « Comparaison entre lieux réels et en jeu, » Twitter,

https://twitter.com/aoimong/status/437198167189114881?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwetembed%7Ctwterm%5E437198167189114881%7Ctwgr%5E8f09fad9988ce75ca36e9f1e596b38f4ff16cd26%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fajin-movie.com%2Fhakuouki-seitijyunrei%2F

²⁶⁸ Tom Cutterham, « Irony and American historical consciousness in *Fallout 3*, » dans *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, eds. Matthew Wilhelm Kapell, et Andrew BR Elliott. (Bloomsbury Publishing USA, 2013), 323.

²⁶⁹ Therrien, « Illusion, idéalisation, » 48.

représentation de l'avatar durant les phases de textes. Ces éléments qui contribuent à une identification primaire, qui, pour rappel, est « celle par laquelle le spectateur s'identifie à son propre regard et s'éprouve comme foyer de la représentation²⁷⁰ », ancrent le joueur dans une position interne au récit dans laquelle il est susceptible d'éprouver des émotions associées à l'interaction avec les personnages²⁷¹. Par « l'inclusion répétée des personnages²⁷² » dans des situations romantiques, le joueur s'investit d'affection pour ceux-ci et ainsi partage leur perspective²⁷³ : celle d'un soldat loyal au *bakufu* se battant pour ses idéaux dans un contexte de conflit et d'instabilité. Cette perspective est appuyée par la place de l'héroïne qui, par son rôle de support dans le Shinsengumi, impose une position idéologique résultant du contexte historico-social dans lequel elle s'inscrit et dont elle porte les valeurs.

Cette perspective pro-shogonale investit l'entièreté du récit du jeu, au travers des actions et discours des personnages principaux de *Hakuōki*, faisant écho à la position historique du Shinsengumi. Conséquemment, de par l'idéologie enveloppant la narration dans laquelle le joueur s'identifie, la réception de notions d'Histoire est biaisée. La représentation historique se retrouve dépendante de la volonté du développeur, qui par la mise en place de « *temporal and spatial structures*²⁷⁴ », contrôle la narration et les données présentées au joueur.

5.4 Une représentation du genre

Hakuōki présente une forte séparation des genres tout au long du jeu, initiée dès lors du prologue par le transvestisme de l'héroïne. D'une part, la narration agence un récit masculin par la simple focalisation sur le Shinsengumi : l'organisation jouit d'une grande popularité au Japon, à l'inverse de l'impact historique qu'elle eût durant le *Bakumatsu*²⁷⁵, principalement due à la fascination japonaise pour les perdants au

²⁷⁰ Aumont, Bergala, Marie et Vernet, *Esthétique du film*, 185 (cité dans Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, 95).

²⁷¹ Barnabé, 60-1.

²⁷² Barnabé, 60.

²⁷³ Barnabé, 60.

²⁷⁴ Chapman, *Digital games as history*, 158.

²⁷⁵ Lee, « Romanticising Shinsengumi; » 169.

destin tragique mais au courage et à la sincérité extrêmes²⁷⁶ et davantage appuyée par les nombreuses œuvres liées au Shinsengumi²⁷⁷.

Le Shinsengumi représente les idéaux, valeurs et traditions liés à la classe des samurai²⁷⁸. Ceux-ci incluent la loyauté, le devoir et le courage, jusqu'à l'extrême dévotion au supérieur menant à la mort²⁷⁹ et la volonté de se dédier, jusqu'au point du sacrifice, pour une cause juste²⁸⁰. Ces valeurs infusent le récit de *Hakuōki*, par la loyauté des membres de l'organisation envers leurs supérieurs directs et indirects (pour les commandants, les capitaines ainsi qu'envers le Shogun qui est la figure de proue de leur parti politique), mais également par leur rôle de protecteurs et leur dévotion pour le shogunat durant le *Bakumatsu* et dans la guerre civile du *Boshin*²⁸¹. D'autant plus que la notion de guerre, de violence et de combat sont associés à l'idée de l'homme et de masculinité²⁸², des éléments réunis au sein des samurai du Shinsengumi par leur rôle en tant que milice pro-shogunale. Hasegawa, elle, commente sur l'idée d'une identité nationale en tant que construction masculine²⁸³.

D'une autre part, la position de la femme dans la période féodale d'Edo se reflète sur la capacité d'action de l'héroïne, ses pensées, ses discours et son attitude, et par celles des autres personnages envers Yukimura. Dans une société où les valeurs confucéennes sont communes, la place de la femme était principalement exclue du monde des hommes pour se concentrer sur la sphère domestique²⁸⁴ dans laquelle elles exerçaient la majorité de leur pouvoir.

Ces notions reflètent une partie conséquente de la position de Yukimura au sein du Shinsengumi, prisonnière mais dont les activités se résument à l'entretien du

²⁷⁶ Ivan I. Morris, *The nobility of failure* (Kurodahan Press, 2014), 12-3.

²⁷⁷ Hasegawa, « Falling in love with history, » 142-43.

²⁷⁸ Hasegawa, 143.

²⁷⁹ G. Cameron Hurst, « Death, Honor, and Loyalty: The Bushidō Ideal, » *Philosophy East and West* 40, no. 4 (1990): 515.

²⁸⁰ Anatoliy Anshin, *Truth of the Ancient Ways: A Critical Biography of the Swordsman Yamaoka Tesshū* (Kodenkan Institute, 2012), 65.

²⁸¹ Totman, *Collapse of the Tokugawa Bakufu*, 359.

²⁸² R. Brian Ferguson, « Masculinity and war, » *Current Anthropology* 62, S23 (2021): 112.

²⁸³ Hasegawa, « Falling in love with history, » 143.

²⁸⁴ Chizuko Ueno, « The position of Japanese women reconsidered, » *Current Anthropology* 28, S4 (1987): 76.

ménage composé des protagonistes principaux du jeu, par des tâches domestiques telles que la lessive, la préparation du thé et de la nourriture. Ces actes s'alignent avec ce qui était attendu d'une femme à l'époque d'Edo si nous prenons comme référence le texte *Onna shikimoku* (女式目, Règles pour les femmes) qui proclament « *that it is a woman's duty to be other-oriented, suppressing herself and thinking only of the well-being [...], that as household managers women should be active yet restrained, authoritative yet obedient*²⁸⁵. » Rares sont les passages où Yukimura sort du cadre de femme de l'ère Tokugawa pour s'imposer en force dans une situation, et lorsqu'elle le fait, l'utilisation de son épée s'accorde avec la même thématique de la protection. Cependant, le développeur Fujisawa souligne dans une de ses interviews que le choix de rendre l'héroïne militairement impuissante et dépendante des soldats pour sa protection était scénaristique. Selon lui, la rendre apte au combat aurait détourné et affaibli la position des samurai du Shinsengumi²⁸⁶. Cela aurait eu pour effet d'amoinrir la narration masculine présente dans *Hakuōki*, en supprimant le rôle de mère et d'aidante de Yukimura.

L'intérêt du *Love Interest* Kazama pour l'héroïne, possédant la capacité à procréer et en tant que probable mère, souligne davantage une vision des genres ancrée dans le passé et qui, de plus, épaula la narration masculine du récit de *Hakuōki*²⁸⁷. La mise en avant de l'héroïne comme génitrice concorde avec les attentes portées envers les femmes durant l'époque d'Edo : « *a woman's womb is just something that is borrowed*²⁸⁸. » Yukimura possède un rôle de support malgré son statut d'héroïne et est, pour une grande majorité du récit, impuissante dans les événements qui l'entourent. Il est fréquent de lire des commentaires sur des forums et blogs lamentant la docilité et l'obéissance essentiellement immuables de l'héroïne, des attributs qui sont

²⁸⁵ Marcia Yonemoto, « The Perils of the 'Unpolished Jewel': Defining Women's Roles in Household Management in Early Modern Japan, » *U.S.-Japan Women's Journal*, no. 39 (2010): 43.

²⁸⁶ « Producer Tsunekiyo Fujisawa interview, » Denfaminiogamer, Septembre 2018, <https://news.denfaminiogamer.jp/interview/180912a>

²⁸⁷ Hasegawa, « Falling in love with history, » 144.

²⁸⁸ Shizuko Koyama, *Ryōsai Kenbo: The Educational Ideal of 'Good Wife, Wise Mother' in Modern Japan* (Brill, 2012), 20.

certainement exacerbées par une vision et un jugement effectués au travers du prisme moderne.

Pourtant, il existe bien des femmes dans le récit du jeu qui peuvent être qualifiées de puissantes et émancipées des valeurs de l'époque, mais celles-ci sont des *oni* et éduquées en tant que telles, à l'opposé de Yukimura. Cela suggère une scission entre une éducation japonaise de l'époque et celle *oni*, par les caractéristiques fantastiques et surnaturelles qui y sont associées, et qui trace donc une délimitation entre les deux mondes, fantastique et traditionnel, et les personnages qui en descendent.

5.5 Histoire Globale contre Histoire Locale

La réception de *Hakuōki* n'est pas la même dépendant de l'audience qui se prête à y jouer, qu'elle soit japonaise ou internationale. Le *Shinsengumi* présente au Japon un intérêt particulier, à tel point que l'organisation est présente dans une Histoire populaire qui se traduit au travers de festivals, de *drama* télévisés, de romans ou encore de jeux vidéo et d'anime. Pour les Japonais, le récit de *Hakuōki* possède une nature référentielle, faisant l'écho de la fascination qu'ils éprouvent pour le *Shinsengumi* et les valeurs que cela représente : les derniers vestiges des traditions féodales japonaises ainsi que les derniers samurai²⁸⁹. Pourtant, une audience internationale ne possède pas, en règle générale, ces notions liées à une Histoire culturelle japonaise²⁹⁰ mais dont l'intérêt résiderait davantage dans une appréciation globale du Japon, de sa culture et de son histoire²⁹¹. L'attrait du jeu peut également être lié à la simple possibilité de courtiser des figures historiques²⁹² ou bien encore à la simple présence de certains *Voice Actors*, qui comme mentionné dans l'introduction, possède une forte base de fans les suivant de jeu en jeu. La possibilité de courtiser ces figures historiques permet aux Japonais de parcourir un passé qui s'inscrit dans leur cadre de référence²⁹³ tout en explorant leur sexualité²⁹⁴.

²⁸⁹ Susana Tosca, et Elizabeth Evans, « The Construction of Transmedial Characters, » 212.

²⁹⁰ Morris, « Love transcends all, » 261.

²⁹¹ Morris, 262.

²⁹² Morris, 262.

²⁹³ Morris, 261.

²⁹⁴ Morris, 262.

5.6 Histoires contrefactuelles partielles

Les Histoires contrefactuelles dans *Hakuōki* sont prédéterminées par le développeur, dont la création des scénarios dépend. Le joueur évolue dans une narration où chaque branche accessible du récit est un script inaltérable et dont l'accès est paramétré pour correspondre à une série de choix. De ce fait, les Histoires contrefactuelles « *can be considered designed instances*²⁹⁵ », c'est à dire qu'elles ne sont pas le résultat d'une série d'actions non-scriptées comme pourrait l'être une Histoire générée par les actions prises dans un jeu de stratégie et de gestion²⁹⁶. Cela limite grandement le joueur dans sa capacité à produire des Histoires contrefactuelles, qui sont donc se limiter à celles prévues par le développeur : ce que Chapman appelle « *linear narrative garden* », soit la structure narrative de *Hakuōki*, par ses limitations spatiales et sur l'*agency*, transfère le contrôle de la production narrative historique dans les mains du développeur²⁹⁷. C'est ce dernier qui fixe la trame narrative, l'ordre des événements et la manière par laquelle le joueur peut interagir avec²⁹⁸, soit la fréquence de l'apparition de choix au détour de chaque branche du récit. Par la nature « *deterministic* » de la structure du récit de *Hakuōki*, le joueur est limité à produire des « *ludonarratives* » ayant l'incapacité d'influencer « *the broader construction of the historical (framing) narrative*²⁹⁹ ». En effet, le joueur n'est pas en mesure de gouverner le résultat de la guerre du Boshin, d'influencer le sort du Shinsengumi en tant qu'organisation, même s'il conserve la capacité d'orienter le sort d'un des personnages. Pourtant, et ce malgré la rigidité de la structure de *Hakuōki*, le joueur engendre par les choix qu'il réalise une narration historique, qui existe par l'interaction entre l'*agency* du joueur et le scénario du « *developer-historian*³⁰⁰ ». La présence de multiples branches de récits à explorer permet par la même occasion de produire différentes narrations historiques dont la focalisation dépend du *Love Interest* choisi. Ces histoires

²⁹⁵ Grufstedt, *Shaping the Past*, 157.

²⁹⁶ Grufstedt, 157.

²⁹⁷ Chapman, *Digital games as history*, 147-48.

²⁹⁸ Chapman, 193

²⁹⁹ Chapman, 193.

³⁰⁰ Chapman, 170.

contrefactuelles restent cependant ancrées dans des « historical understandings »³⁰¹ et sont basées sur des événements historiques avérés en ce qui concerne le Shinsengumi.

De plus, les objectifs, qu'ils soient internes au jeu ou non, encouragent le joueur à explorer davantage de branches du récit, et donc à être acteur dans la production de contrefactuelles. En parallèle de l'exploration du récit, le joueur remplit les entrées des diverses collections, permettant ainsi un développement des connaissances de celui-ci s'il opte pour découvrir et parcourir ces nouvelles notions.

La présence de contrefactuelles permet, selon Elliott et Kapell, d'obtenir une compréhension « *not just of facts, dates, people, or events, but also of the complex discourse of contingency, conditions, and circumstances* »³⁰². Lier cela avec le côté ludique retrouvé dans *Hakuōki* permet de développer des connaissances et un apprentissage de l'Histoire japonaise dans un contexte de récréatif, qui sort de la rigidité académique imposée par des cours et des ouvrages d'historiens³⁰³.

5.6.1 Justesse des faits et authenticité

Par ailleurs, les questions liées à la justesse des faits et à l'authenticité se posent quant au récit de *Hakuōki*. Si le jeu se prévaut d'un certain degré de justesse des faits, par son adhérence aux dates clés historiques liées au Shinsengumi, son objectif n'est néanmoins pas de se conformer ou d'imiter des ouvrages d'histoire académiques³⁰⁴. Analyser *Hakuōki* par une approche historiographique, comme l'était au départ notre intention, n'est donc pas efficace lorsque cette approche n'est pas couplée à d'autres formes d'analyse³⁰⁵. À l'opposé de la justesse, nous retrouvons l'authenticité, qu'Elliott définit comme étant fondée sur une connexion entre le jeu et ce qu'il nomme « *“the spirit of the period”* »³⁰⁶. Cette connexion est établie au travers de ce que Elliott qualifie de « *historicons* », un terme qu'il a lui-même inventé, et qui correspondent à

³⁰¹ Grufstedt, *Shaping the Past*, 159.

³⁰² Kapell et Elliott, *Playing with the past*, 13.

³⁰³ Kapell et Elliott, *Playing with the past*, 13.

³⁰⁴ Elliott, *Remaking the Middle Ages*, 207.

³⁰⁵ Elliott, 208.

³⁰⁶ Elliott, 209.

des éléments iconiques liés à une période ou un évènement historique³⁰⁷. Ces « *historicons* » de Elliott font écho aux éléments renforçant le « *virtual realism* » de Chapman, mentionné plus haut [Représentation Spatiale], et servent à la réalisation d'un monde existant dans un passé (et non pas *le* passé)³⁰⁸ : il est impossible de recréer « *very detail of the past as it appeared*³⁰⁹ ».

Leur présence permet l'élaboration d'un « monde » auxquels les joueurs peuvent se référer à travers leurs perspectives et attentes par rapport à la période représentée³¹⁰. Si ces attentes ne sont pas satisfaites, l'audience est incapable d'identifier le jeu comme authentique, peu importe l'exactitude de ce qui est représenté³¹¹. Les attentes du joueur lorsque *Hakuōki* se prétend être situé dans une période féodale du Japon sont rattachés à la manière dont ils conçoivent celle-ci : la tenue vestimentaire, les armes [voir 4.1.3.4], l'architecture japonaise, les temples [voir 4.2.4 et *annexes Environnements*], etc. Par la présence de ces éléments correspondant à l'horizon d'attentes de l'audience, *Hakuōki* peut se prévaloir d'une authenticité en parallèle d'une certaine exactitude des faits : si les dates historiques sont respectées, il est néanmoins impossible de représenter *le* passé sans créer une narration contenant des éléments fictifs, dû à l'incapacité de connaître chaque faits et gestes, pensées et décisions des acteurs historiques.

5.7 Partage et apprentissage d'une Histoire

Hakuōki permet au joueur de prendre un rôle actif dans l'apprentissage de l'Histoire du Japon féodal, spécifiquement la partie liée au *Bakumatsu*, bien qu'il apporte également des notions plus générales sur l'époque d'Edo³¹². Il est cependant important de noter que cet apprentissage se fait au travers d'une idéologie spécifique qui influence la vision que le joueur se crée en parcourant le récit vidéoludique de *Hakuōki*³¹³. Les diverses branches du récit, et les quatre possibles *Endings* (*Good*

³⁰⁷ Elliott, 224.

³⁰⁸ Elliott, 211.

³⁰⁹ Chapman, *Digital games as history*, 91.

³¹⁰ Elliott, 215.

³¹¹ Elliott, 215.

³¹² Kapell et Elliott, *Playing with the past*, 362-63.

³¹³ Kapell et Elliott, 363.

Ending, *Bad Ending*, *Game Over*, *Unrequited Ending* [voir 4.1.4.1]) permettent d’enseigner au joueur des notions de « *contingency*³¹⁴ », avec des choix orientant le cours de l’Histoire à l’intérieur du récit, avec par exemple la mort du *LI* et de l’héroïne lors d’un *Game Over*.

En dehors du cadre vidéoludique, *Hakuōki* exerce une influence sur la diffusion de l’Histoire en touchant la sphère du réel au travers de fans effectuant un pèlerinage sur les lieux historiques présents dans le jeu. Plusieurs articles³¹⁵ proposent des guides sur les lieux correspondants à ceux diffusés représentés en images de *background* dans les jeux ou encore dans les épisodes d’anime. Un de ces articles avance même des statistiques selon lesquelles le taux de fréquentation des sites historiques liés à *Hakuōki* aurait augmenté après la commercialisation du jeu.

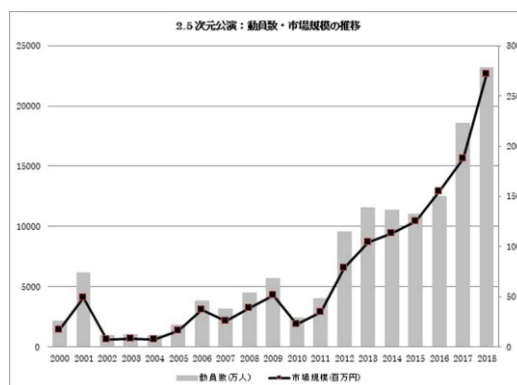


Figure 40 Graphique des fréquentations de lieux historiques depuis les années 2000 - source : https://pex.jp/point_news/0c7ab80f681795aac6f628591c9973b

De plus, des guides de voyage ont été publiés afin de permettre de retracer les pas du Shinsengumi, de fournir des informations historiques sur l’ère Tokugawa et de proposer des routes de pèlerinage³¹⁶. La portée de *Hakuōki* est telle qu’il nous a été

³¹⁴ Kapell et Elliott, 363.

³¹⁵ « Pèlerinage des sites historiques liés à Hakuōki, » Ajin Movie, Septembre 2020, <https://ajin-movie.com/hakuouki-seitijyunrei/>

« Pèlerinage des sites historiques liés à Hakuōki, » Kyo Talk, Décembre 2018, https://kyo-talk.jp/hakuouki_seitijyunrei/

« Pèlerinage des sites historiques liés à Hakuōki, » Pex, Août 2020, https://pex.jp/point_news/0c7ab80f681795aac6f628591c9973b

³¹⁶ « Guide de pèlerinage basé sur Hakuōki, » JTB Publishing, Mars 2017, <https://books.jtbpublishing.co.jp/book/60001-20170300686-000/>

possible de retrouver lors de notre visite au musée du Shinsengumi à Hino, au Japon, des produits dérivés du jeu qu'il était possible d'acheter dans le magasin lié au musée.

5.8 Héritage culturel japonais

Hakuōki apporte au cours de son récit de nombreuses informations liées à l'héritage culturel japonais. Celui-ci peut être défini « *as the full range of symbolic and artistic materials, delivered to each culture from the past to the present*³¹⁷ », rassemblant sous son appellation plusieurs aspects ayant attiré à la culture. En prenant le tableau, disponible en *annexe 13* et résumant ces divers aspects comme support, nous essayerons de rendre compte de la présence de cet héritage au sein du jeu.

Pour la catégorie des *Tangible Dimensions*³¹⁸, l'architecture japonaise³¹⁹ est présente tout au long du récit, représentée dans les images de *background* [voir 4.2.4 et *annexes Environnements*]. De l'utilisation de sites historiques encore de nos jours préservés tels que le temple Nishi Hongan-ji [voir 4.2.4.1], à la représentation des cuisines datant de l'époque d'Edo, les représentations architecturales sont omniprésentes et renforcent la notion d'un espace de jeu situé géographiquement et temporellement dans un Japon féodal.



Figure 41 À gauche : cuisinière datant de l'époque d'Edo - source : Michiko Kimura Young, et David Young, *Introduction to Japanese architecture* (Tuttle Publishing, 2012), 81.

³¹⁷ Majed S. Balela, et Darren Mundy, « Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games, » In *DiGRA Conference* (2015): 3.

³¹⁸ Balela et Mundy, « Analysing Cultural Heritage, » 3.

³¹⁹ Michiko Kimura Young, et David Young, *Introduction to Japanese architecture* (Tuttle Publishing, 2012), 81.

Figure 42 À droite : cuisinière dépeinte dans une image de background - *Hakuōki Kyoto Winds DLC*

Les tenues vestimentaires [voir 4.1.3.4] sont quant à elles généralement représentatives d'un Japon traditionnel, à quelques exceptions près. L'utilisation du kimono, ou *kosode* comme il était appelé à l'époque d'Edo³²⁰, consolide la notion d'authenticité présente dans *Hakuōki*. Celle-ci est soutenue par les *haori* (une veste à manche longue), les *hakama* (une sorte de pantalon ample) ainsi que la présence d'une insigne héraldique (家紋 *kamon*) sur les vêtements de certains membres du Shinsengumi (un exemple de *kamon* est visible sur la *figure 11* du 4.1.3.4)³²¹. Il faut pourtant noter que, durant la deuxième moitié de l'ère Tokugawa, le *bakufu* mit en place des restrictions vestimentaires dans le but de maintenir l'ordre social du *shinōkōshō*, en prohibant certains matériaux et couleurs³²². Si ces restrictions semblent respectées dans la sobriété des vêtements traditionnels que portent une partie des *Love Interests*, elles ne le sont pas dans les représentations vestimentaires les plus excentriques. Plus spécifiquement, celles de Tōdo Heisuke, Harada Sanosuke et Nagakura Shinpachi semblent les plus éloignées de « “*spirit of the period*”³²³ » avec des hauts dénudés dont l'utilité réside davantage dans le *fan service* (ファンサービス, *fan sābisu*) ; le *fan service* « *refers to images calculated for sexual excitement or titillation that are unnecessary to the story*³²⁴. »

³²⁰ Constantine Nomikos Vaporis, *Samurai: An Encyclopedia of Japan's Cultured Warriors* (ABC-CLIO, 2019), 68-70.

³²¹ Vaporis, *Samurai: An Encyclopedia*, 68-70.

³²² Vaporis, 68-70.

NISHIMURA 西村, Yasuko 鞍子. « Edo jidai ni okeru ifuku kisei henshen no gaiyō to seikaku, » 江戸時代における衣服規制変遷の概要と性格 [« The Restrictive Laws of Clothing in the Edo Period The Outline of Its Transition and Characteristics, »] *Kaseigaku zasshi* 家政学雑誌 [*Journal of Home Economics*] 31, no. 6 (1980): 438.

³²³ Elliott, *Remaking the Middle Ages*, 209.

³²⁴ Thomas Lamarre, « Platonic sex: Perversion and shōjo anime (Part one), » *Animation* 1, no. 1 (2006): 58.



Figure 43 Sprites de Sanosuke Harada à gauche, Nagakura Shinpachi à droite - *Hakuōki Kyoto Winds*

Le Shinsengumi présente à lui seul, comme discuté plus haut, un lien avec une culture historique japonaise encore aujourd'hui d'actualité, accentuant la dimension historique de *Hakuōki*. Si l'organisation est le rouage principal dans le procédé d'élaboration d'une authenticité et d'une justesse des faits, elle n'en est néanmoins pas la seule : au moyen des entrées de l'encyclopédie [voir 4.1.4.4], le jeu met en avant de nombreux acteurs politiques du *Bakumatsu*. Bien que ces derniers n'apparaissent pas visuellement en jeu, ils permettent de construire une image plus complète et précise de la situation à cette époque. En mentionnant des figures clés de l'Histoire japonaise, *Hakuōki* mobilise ou, dans le cas de joueurs internationaux peu expérimentés, favorise l'apprentissage d'une Histoire japonaise qui ne se cantonne pas à la période sollicitée durant le récit du jeu.

Dans la catégorie *Intangible Dimensions*³²⁵, l'apport culturel de la musique d'ambiance présente dans *Hakuōki* a été analysé dans la section des Sons [voir 4.2.3], notamment pour sa mobilisation d'instruments traditionnels japonais qui viennent renforcer la dimension authentique de la culture japonaise. La philosophie confucéenne a également été développée sous forme de l'analyse de la représentation du genre, en prenant comme focalisation l'héroïne ci-dessus.

³²⁵ Balela et Mundy, « Analysing Cultural Heritage, » 3.

CONCLUSION

Ce travail a mobilisé de multiples disciplines afin de rendre compte des innombrables éléments constituant *Hakuōki* et participant à l'élaboration du récit vidéoludique, avant de se pencher sur l'Histoire et son rôle dans la petite histoire.

La première partie de ce mémoire a rassemblé diverses sources afin de rendre compte de l'état des savoirs actuels dans le domaine des *Historical Game Studies*, domaine étudiant la présence de l'Histoire dans les jeux vidéo. Il a également souligné quelques notions importantes sur les jeux vidéo de manière générale, avant de présenter des travaux déjà effectués sur *Hakuōki* et sur le *Shinsengumi*, organisation autour de laquelle s'oriente le récit vidéoludique du jeu vidéo en question.

La deuxième partie de ce mémoire s'est concentrée sur le relevé des éléments de *Hakuōki* selon une méthodologie basée sur l'ouvrage de Fanny Barnabé : *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. Celle-ci s'est scindée d'une part en les éléments de la diégèse (scènes cinématiques, avatar, personnages, textes), de l'autre sur ceux de la ludiégèse (écran-titre et temps de chargement, interface, son, environnement, caméra, objectifs et règles, ainsi que le *gameplay*), afin de proposer une vue d'ensemble sur l'objet d'étude de ce mémoire. Si cette méthodologie rend bien compte de l'aspect vidéoludique de *Hakuōki*, elle a également montré ses limites quant à l'analyse d'un des aspects importants d'un *Visual Novel* : la narration. En effet, la narration omniprésente dans le jeu aurait nécessité la modification de la méthodologie pour la renforcer par des notions de narratologie afin de pouvoir examiner de plus près les éléments textuels. Cependant, une telle approche aurait probablement demandé un autre mémoire à part entière par la longueur du récit du jeu et les multiples branches que le joueur peut parcourir.

La dernière partie s'est focalisée, quant à elle, sur l'analyse historique et culturelle basée sur les éléments relevés selon la grille d'analyse de Fanny Barnabé. Nous avons tenté d'apporter des réponses quant à l'utilisation et l'utilité de l'Histoire au sein de *Hakuōki*. Cela s'est traduit par des analyses sur la temporalité et la spatialité liés au sein du récit vidéoludique, avant de se pencher sur les questions de l'idéologie et du genre et leur corrélation avec la situation historique de l'époque d'Edo. Puis, il

fût question d'une Histoire dépendante des connaissances de son audience, avec une disparité entre joueur international et local. Suite à cela, nous nous sommes penchée sur la présence d'Histoires contrefactuelles prenant appui sur des faits historiques, en prenant soin de mentionner la divergence entre justesse des faits et notion d'authenticité. Nous avons avancé que la présence et l'utilisation de l'Histoire dans le médium vidéoludique permettait d'en faire la transmission et l'apprentissage. Subséquemment, nous avons tenté de montrer la présence d'éléments culturels qui fortifient la création d'un « monde » auquel le joueur peut se référer si ce premier satisfait les attentes de son audience.

Enfin, ce mémoire a été une tentative d'examiner la présence, au sein du jeu vidéo, de l'Histoire ainsi que les éléments culturels qui y sont liés et l'influence sur l'audience que celle-ci possède.

Prolongements

Comme mentionné plus haut dans la conclusion, l'analyse de *Hakuōki* au prisme de la méthodologie de Fanny Barnabé a montré ses limites quant à la catégorie des Textes. Il n'a pas été possible de rendre compte de manière significative de l'étendu du récit, qui est pourtant un aspect important du récit vidéoludique dans un *Visual Novel*. Il serait donc intéressant de compléter cette approche en mobilisant des notions narratologiques plus poussées et de procéder à un approfondissement de cette analyse.

Un autre prolongement, qui s'éloignerait du médium vidéoludique, serait de s'intéresser aux éléments dérivés de *Hakuōki*, pour les fans, ainsi que par les fans. Les produits dérivés sont nombreux et variés, un simple passage dans un Book-Off au Japon nous l'aura fait comprendre : les figurines, les porte-clés, les posters ou bien encore les stickers sont abondants. Ces produits restent liés au jeu auquel ils se rattachent et continuent de véhiculer et de renforcer le récit de *Hakuōki* tout en maintenant une dimension affective directement associée à la romance interne au récit. Ils portent également un intérêt à être étudié quant à leur apport économique en comparaison des ventes du jeu *Hakuōki*.

Puis les productions des joueurs relatives à *Hakuōki* peuvent également être sujet à analyse. Les fanfictions, soit des fictions écrites par les fans et s'appropriant le récit et les personnages d'une œuvre dans le but de produire du contenu destiné à leurs pairs, représentent un intérêt en ce qu'elles produisent de nouvelles Histoires contrefactuelles et incitent les auteurs à se renseigner davantage sur la période sur laquelle ils écrivent. Au même titre, la production de manga, d'illustrations et de contenu dérivé perpétue la diffusion du récit et de l'histoire.

BIBLIOGRAPHIE

Corpus principal

Hakuoki: Edo Blossoms. Version Steam pour PC, Idea Factory International, mars 2018.

Hakuoki: Kyoto Winds. Version Steam pour PC, Idea Factory International, août 2017.

Articles

Adriaansz, Willem. « Music and Tradition of the Edo Period. » *The World of Music* 20, no. 2 (1978): 69-75.

Anyó, Lluís. « Narrative time in video games and films: from loop to travel in time. » *The Italian Journal of Game Studies*, no. 4, (2015): 63-74.

Apperley, Thomas H. « Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. » *Simulation & gaming* 37, no. 1 (2006): 6-23.

Balela, Majed S., et Darren Mundy. « Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. » Dans *DiGRA Conference* (2015): 1-16.

Benghozi, Pierre-Jean, et Philippe Chantepie. « Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI e siècle. » *Nectart* 8, no. 1 (2019): 46-55.

Broadbridge, Seymour. « Economic and Social Trends in Tokugawa Japan. » *Modern Asian Studies* 8, no. 3 (1974): 347-372.

Chapman, Adam, Anna Foka, et Jonathan Westin. « Introduction: what is historical game studies?. » *Rethinking History* 21, no. 3 (2017): 358-371.

Clarke, Rachel Ivy, Jin Ha Lee, et Neils Clark. « Why video game genres fail: A classificatory analysis. » *Games and Culture* 12, no. 5 (2017): 445-465.

Esposito, Nicolas. « A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. » Dans *DiGRA Conference*, (2005).

Ferguson, R. Brian. « Masculinity and war. » *Current Anthropology* 62, S23 (2021): 112-124.

Ganzon, Sarah Christina. « Growing the otome game market: Fan labor and otome game communities online. » *Human Technology* 15, no. 3 (2019): 347-66.

- Honjo, Eijiro. « Changes of Social Classes During the Tokugawa Period. » *The Kyoto University economic review* 3, no. 1 (1928): 56-74.
- Hurst, G. Cameron. « Death, Honor, and Loyalty: The Bushidō Ideal. » *Philosophy East and West* 40, no. 4 (1990): 511-27.
- Kazui, Tashiro, et Susan Downing Videen. « Foreign relations during the Edo period: Sakoku reexamined. » *Journal of Japanese Studies* 8, no. 2 (1982): 283-306.
- Koide Harutoko 小出治都子, and Takashi Ohana 尾鼻崇. « Otome gēmu' no rekishi-teki kenkyū: Kyarakutā bunseki o chūshin ni. » 「乙女ゲーム」の歴史的研究: キャラクター分析を中心に [« Historical Study of Otome Games: Focusing on Character Analysis. »] *Ōsakashōin joshidaigaku kenkyū kiyō* 大阪樟蔭女子大学研究紀要 [Bulletin of Osaka Shoin Women's University] 8 (2018): pp. 70-1.
- Lamarre, Thomas. « Platonic sex: Perversion and shōjo anime (Part one). » *Animation* 1, no. 1 (2006): 45-59.
- Lee, Rosa. « Romanticising Shinsengumi in Contemporary Japan. » *New Voices* 4, (2011): 168-187.
- Natkin, Stéphane. « Sébastien Genvo, Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo. Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2003, 89 p. » *Questions de communication* 4 (2003): 454-455.
- NISHIMURA 西村, Yasuko 鞍子. « Edo jidai ni okeru ifuku kisei hensen no gaiyō to seikaku. » 江戸時代における衣服規制変遷の概要と性格 [« The Restrictive Laws of Clothing in the Edo Period The Outline of Its Transition and Characteristics. »] *Kaseigaku zasshi* 家政学雑誌 [Journal of Home Economics] 31, no. 6 (1980): 432-438.
- Olkkonen, Milla. « Hakuōki: Translating the experience of an otomegame. » 2022.
- Pawlowski, Camila, et Rosilane Ribeiro da Mota. « Do You Choose Him or Does He Choose You?-Analyzing Character Archetypes in Otome Games. » *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. (SBC, 2022): 351-360.
- Rabino, Thomas. « Jeux vidéo et Histoire. » *Le Débat* 177, no. 5 (2013) : 110-116.
- Saito, Kumiko. « From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. » *Arts* 10, no. 3 (2021).
- Sakai, Robert K. « The Satsuma-Ryukyu trade and the Tokugawa seclusion policy. » *The Journal of Asian Studies* 23, no. 3 (1964): 391-403.
- Sidre, Colin. « Le contexte d'émergence d'une industrie du jeu vidéo en France (1975-1988) Logiques de production et modèles éditoriaux. » *Réseaux* 224, no. 6 (2020): 31-58.

- Shimada, Yumi 嶋田 由美 . « Shōka ‘sakura sakura’ no kenkyū » 唱歌「さくらさくら」の研究 [« ‘Sakura, Sakura’ - a study of its development and popularisation into a school song. »], *音楽教育学 Ongaku kyōiku-gaku [Japanese Journal of Music Education Research]* 32, no. 2 (2003.): 1-14.
- Spring, Dawn. « Gaming history: computer and video games as historical scholarship. » *Rethinking History* 19, no. 2 (2015): 207-221.
- Tosca, Susana, et Elizabeth Evans. « The Construction of Transmedial Characters by Fans and Industry. » *Narrative* 30, no. 2 (2022): 210-224.
- Ueno, Chizuko. « The position of Japanese women reconsidered. » *Current Anthropology* 28, S4 (1987): 75-84.
- Yonemoto, Marcia. « The Perils of the ‘Unpolished Jewel’: Defining Women’s Roles in Household Management in Early Modern Japan. » *U.S.-Japan Women’s Journal*, no. 39 (2010): 38–62.
- Yuri 由利. « Joshi gakusei ni okeru wahei no inshō hyōka. » « 女子学生における和柄の印象評価. » [« Évaluation de l'impression des motifs japonais chez les étudiantes. »] *文化学園大学紀要. 服装学・造形学研究 Bunkagakuen daigaku kiyō. Fukusō-gaku zōkei-gaku kenkyū [Bulletin de l'Université Bunka Gakuen. Études sur la couture et études formatives]* 46 (2015): 25-31.

Chapitres d’ouvrages

- Chapman, Adam, et Jonas Linderöth. « Exploring the limits of play: A case study of representations of Nazism in games. » Dans *The Dark Side of Game Play: Controversial issues in playful environments*, édité par T. E. Mortensen, J. Linderöth et A. M. Brown, 137-153. Routledge, 2015.
- Cutterham, Tom. « Irony and American historical consciousness in Fallout 3. » *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, édité par Matthew Wilhelm Kapell, et Andrew BR Elliott, 313-326. Bloomsbury Publishing USA, 2013.
- Ernkvist, Mirko. « Down many times, but still playing the game: Creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986. » Dans *History of insolvency and bankruptcy: From an international perspective*, édité par Karl Gratzner et Dieter Stiefel, 161-191. Södertörns högskola, 2008.
- Hasegawa, Kazumi. « Falling in love with history: Japanese girls’ otome sexuality and queering historical imagination. » Dans *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, édité par Matthew Wilhelm Kapell, et Andrew BR Elliott, 135-149. Bloomsbury Publishing USA, 2013.

- Ishida, Minori. « Sounds and Sighs: “Voice Porn” for Women. » Dans *Shōjo Across Media: Exploring “Girl” Practices in Contemporary Japan*, édité par Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike et Fusami Ogi, 283-299. Springer, 2019.
- Yoshida, Kaori. « Mediating Otome in the Discourse of War Memory: Complexity of Memory-Making Through Postwar Japanese War Films. » *Shōjo Across Media: Exploring “Girl” Practices in Contemporary Japan* (2019): 155-179.
- Medina Gray, Elizabeth. « Interacting with Soundscapes. Music, Sound Effects and Dialogue in Video Games. » Dans *The Cambridge Companion to Video Game Music*, édité par Fritsch, Melanie, et Tim Summers, 176-192. Cambridge University Press, 2021.
- Morris, Lucy. « Love transcends all (geographical) boundaries: The global lure of romance historical otome games and the Shinsengumi, » Dans *Digital Love: Romance and Sexuality in Games – 1st Edition*, édité par Heidi McDonald, 253-263. AK Peters/CRC Press, 2017.
- Stevens, R. C. « The inherent conflicts of musical interactivity in video games. » Dans *The Cambridge Companion to Video Game Music*, édité par Fritsch, Melanie, et Tim Summers, 74-93. Cambridge University Press, 2021.
- Trépanier, Nicolas et Joshua D. Holdenried. « Dominance and the Aztec Empire: Representations in Age of Empires II and Medieval II: Total War. » Dans *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, édité par Adam Chapman, 107-19. Bloomsbury Publishing USA, 2013.
- Zagal, José P., et Sebastian Deterding. « Definitions of “role-playing games”. » Dans *Role-playing game studies: Transmedia foundations*, édité par Zagal et Deterding, 19-51. Routledge: 2018.

Ouvrages

- Anshin, Anatoliy. *Truth of the Ancient Ways: A Critical Biography of the Swordsman Yamaoka Tesshū*. Kodensha Institute, 2012.
- Barnabé, Fanny. *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*. Liège: Presses universitaires de Liège, 2018.
- Brenner, Robin E. *Understanding manga and anime*. Greenwood Publishing Group, 2007.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. (Le masque et le vertige)*. Gallimard, 1958.
- Cavallaro, Dani. *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland, 2009.
- Chapman, Adam. *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. Routledge, 2016.

- Elliott, Andrew B.R. *Remaking the Middle Ages: the methods of cinema and history in portraying the medieval world*. McFarland, 2014.
- Graham, Patricia. *Japanese Design: Art, Aesthetics & Culture*. Tuttle Publishing, 2014.
- Grufstedt, Ylva. *Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2022.
- Hall, John W., ed., *The Cambridge History of Japan: Volume 4. Early Modern Japan*. Cambridge University Press, 1991.
- Hillsborough, Romulus. *Shinsengumi: The Shogun's Last Samurai Corps*. Tuttle Publishing, 2013.
- Kapell, Matthew Wilhelm, et Andrew BR Elliott, eds. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury Publishing USA, 2013.
- Kent, Steven L. *Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and beyond ... the Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Crown Publishing Group, 2010.
- Koyama, Shizuko. *Ryōsai Kenbo: The Educational Ideal of 'Good Wife, Wise Mother' in Modern Japan*. Brill, 2012.
- Lebowitz, Josiah, et Chris Klug. *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Taylor & Francis, 2011.
- Morris, Ivan I. *The nobility of failure*. Kurodahan Press, 2014.
- Rouse, Richard. *Game Design: Theory & Practice, Second Edition*. Wordware Pub., 2005.
- Rufat, Samuel, et Hovig Ter Minassian. *Les jeux vidéo comme objet de recherche. Questions théoriques*, 2011.
- Summers, Tim. *Understanding video game music*. Cambridge University Press, 2016.
- Totman, Conrad. *A History of Japan*. 2nd ed, Blackwell Publishing, 2005
- Totman, Conrad. *The Collapse of the Tokugawa Bakufu: 1862-1868*. University of Hawaii Press, 1980.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des Jeux vidéo*. Éditions La Découverte, 2017.
- Vaporis, Constantine Nomikos. *Samurai: An Encyclopedia of Japan's Cultured Warriors*. ABC-CLIO, 2019.
- Wolf, Mark J.P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, 2008.

Young, Michiko Kimura, et David Young. *Introduction to Japanese architecture*. Tuttle Publishing, 2012.

Dissertations

Borecky, Andrew James. « Playing Japan: The Transnational Circulation of Japan in Contemporary Video Game Music » Diss., The University of North Carolina at Chapel Hill, 2022.

Steponaviciute, Agne. « Vijuarukey ni okeru Nihontekina imēji no hyōgen: Oni to sakura no hyōshō o megutte. » ヴィジュアル系における日本的なイメージの表現: 鬼と桜の表象を巡って. [« Representation of Japanese images in visual kei: Representation of demons and cherry blossoms. »] Dissertation, Niigata University, 2011.

Therrien, Carl. « Illusion, idéalisation, gratification: l'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo. » (2011).

Sources internet

Ajin Movie. « Pèlerinage des sites historiques liés à Hakuōki. » Septembre 2020.
<https://ajin-movie.com/hakuouki-seitijyunrei/>

Becos. « Motifs traditionnels japonais. »
https://journal.thebecos.com/dentomonyou/#index_id37

Denfaminicogamer. « Producer Tsunekiyo Fujisawa interview. » Septembre 2018.
<https://news.denfaminicogamer.jp/interview/180912a>

Foster Grant. « Word counts of the most popular books in the world. » Août 2017.
<https://blog.fostergrant.co.uk/2017/08/03/word-counts-popular-books-world/>

Gamestop. « Hakuōki Kyoto Winds. »
<https://www.gamestop.com/ps-vita/games/products/hakuokikyoto-winds---ps-vita/147497.html>

Gamestop. « Ventes du jeu Skyrim. » Janvier 2014.
<https://www.gamespot.com/articles/the-elder-scrolls-v-skyrim-sells-20-million-copies/1100-6417363/>

Government of Japan. « Drapeau national et hymne. »
<https://www.japan.go.jp/japan/flagandanthem/index.html>

Idea Factory. « Ventes des jeux de la série Hakuōki. » Octobre 2016.
<https://www.ideaf.co.jp/news/?num=20161007>

- Idea Factory International. « Hakuōki. »
<http://ideafintl.com/hakuoki-kyoto/chara/>
- IGN. « Hakuōki Kyoto Winds. »
<https://www.ign.com/games/hakuoki-kyoto-winds>
- IMDb. « Hakuōki anime. »
<https://www.imdb.com/title/tt1658978/>
- Japan Novelty. « Origin and meaning of Japanese patterns. » Mai 2017.
<https://japan-novelty.jp/column/638/>
- JTB Publishing. « Guide de pèlerinage basé sur Hakuōki. » Mars 2017.
<https://books.jtbpublishing.co.jp/book/60001-20170300686-000/>
- Kobijutsu. « Arts de la laque japonaise. »
https://www.kobijutsu.ne.jp/user_data/tmakie
- Kotobank. « Okita Sōji. »
<https://kotobank.jp/word/%E6%B2%96%E7%94%B0%E7%B7%8F%E5%8F%B8-451505>
- Kotobank. « Rasetsu. »
<https://kotobank.jp/word/%E7%BE%85%E5%88%B9-147284>
- Kyo Talk. « Pèlerinage des sites historiques liés à Hakuōki. » Décembre 2018.
https://kyo-talk.jp/hakuouki_seitijyunrei/
- Maloney, Evan. « You can't speed read literature. » Dans The Guardian, Décembre 2009.
<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2009/dec/14/you-can-t-speed-read-literature>
- Marv. « Comédie musicale de Hakuōki. » 2022.
<https://www.marv.jp/special/m-hakuoki/shinkai-saito-2022/>
- Metacritic. « Hakuōki Kyoto Winds. »
<https://www.metacritic.com/game/playstation-vita/hakuoki-kyoto-winds>
- Ministère des Affaires étrangères Japonais. « Drapeau du soleil levant. »
https://www.mofa.go.jp/a_o/rp/page22e_000892.html
- Ministère Français de la Culture. « Chiffres clés, statistiques de la culture et de la communication : édition 2022. » Décembre 2022.
<https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/Chiffres-cles-2022-Jeu-video-Fiche.pdf>
- Ministère Français de la Culture. « Chiffres clés, statistiques de la culture et de la communication : édition 2022. » Décembre 2022,

https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/Chiffres-cles-2022-Secteurs-culturels-marchands-et-crise-sanitaire-en-2021_Fiche.pdf2

Otomate. « Hakuōki Kyoto Winds. »

<https://www.otomate.jp/hakuoki/shinkai/>

Otomate. « Hakuōki Tenun no Shō. »

<https://www.otomate.jp/hakuoki/shinkai/tenun/info/>

Otomate. « Hakuōki PS2. »

https://www.otomate.jp/home/game/spec/?hard=ps2&title=hakuoki_ps2

Otome Obsessed. « Interview – Creating Hakuoki with Series Director, Mr. Fujisawa. » Octobre 2017.

<https://otomeobsessed.com/hakuoki-interview/>

Pex. « Pèlerinage des sites historiques liés à Hakuōki. » Août 2020.

https://pex.jp/point_news/0c7ab80f681795aacf6f628591c9973b

Soundcloud. « Playlist des musiques d’ambiance de Hakuōki Kyoto Winds.

» <https://soundcloud.com/andarinanaa/16-into-the-red-light?in=andarinanaa/sets/hakuoki-kyoto-winds-ost>

Steam. « Hakuōki Kyoto Winds. »

https://store.steampowered.com/app/589530/Hakuoki_Kyoto_Winds/

Twitter. « Comparaison entre lieux réels et en jeu. »

https://twitter.com/aoimong/status/437198167189114881?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E437198167189114881%7Ctwgr%5E8f09fad9988ce75ca36e9f1e596b38f4ff16cd26%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fajin-movie.com%2Fhakuouki-seitijyunrei%2F

Visual Novel Database. « Hakuōki. »

<https://vndb.org/v1715>

YouTube. « Hakuōki Shinkai Opening. » Juillet 2015.

<https://youtu.be/aTKv5hLowyc>

YouTube. « Sakura, Sakura. »

https://www.youtube.com/watch?v=AK51LbIcEOw&ab_channel=52telecasterbob

ANNEXES



Annexe 1 Tags associés à Hakuōki Kyoto Winds sur Steam

タイトル	薄桜鬼 真改 万葉ノ抄
対応機種	Nintendo Switch™ Nintendo Switch™ Lite
ジャンル	女性向け恋愛アドベンチャーゲーム
発売日	2023年8月10日予定
価格（税込）	通常版：7,480円 特装版：9,680円 DL版：7,480円
CERO	B（12才以上対象）

Annexe 2 Tags associés à Hakuōki Shinkai Manyō no shō sur otomate.jp

Developer: Idea Factory
Genre(s): Adventure, General, General, Visual Novel
of players: No Online Multiplayer
Cheats: [On GameFAQs](#)
Rating: M
More Details and Credits »

Annexe 3 Tags associés à Hakuōki sur Metacritic

Gameplay

Genre	RPG
-------	-----

Annexe 4 Tags associés à Hakuōki sur gamestop

Genres
[Adventure](#), [Visual Novel](#)

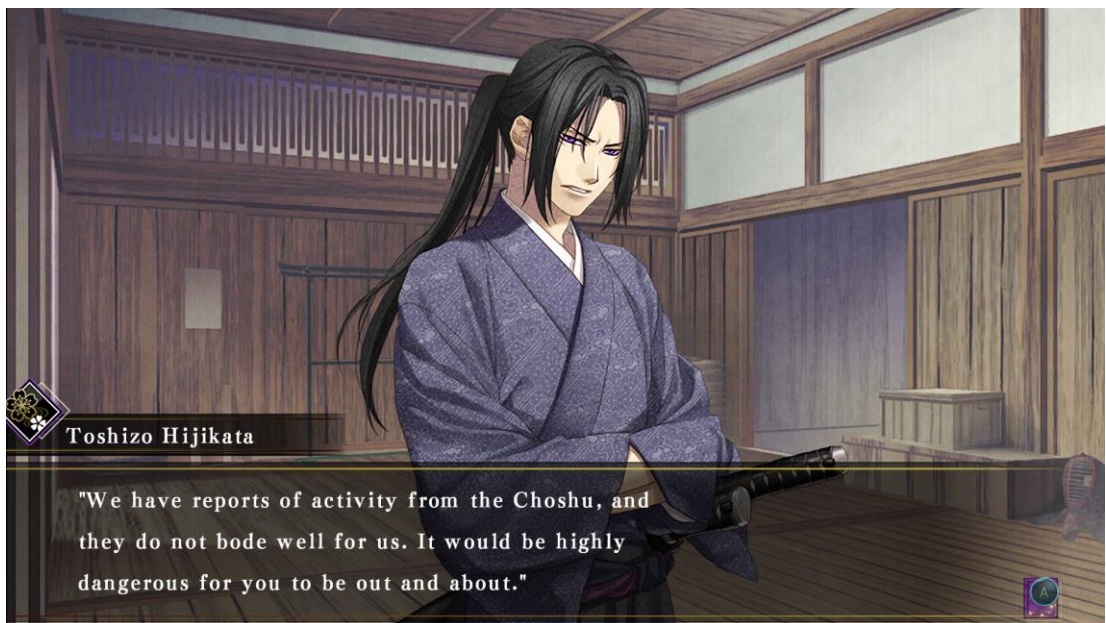
Annexe 5 Tags associés à Hakuōki sur ign



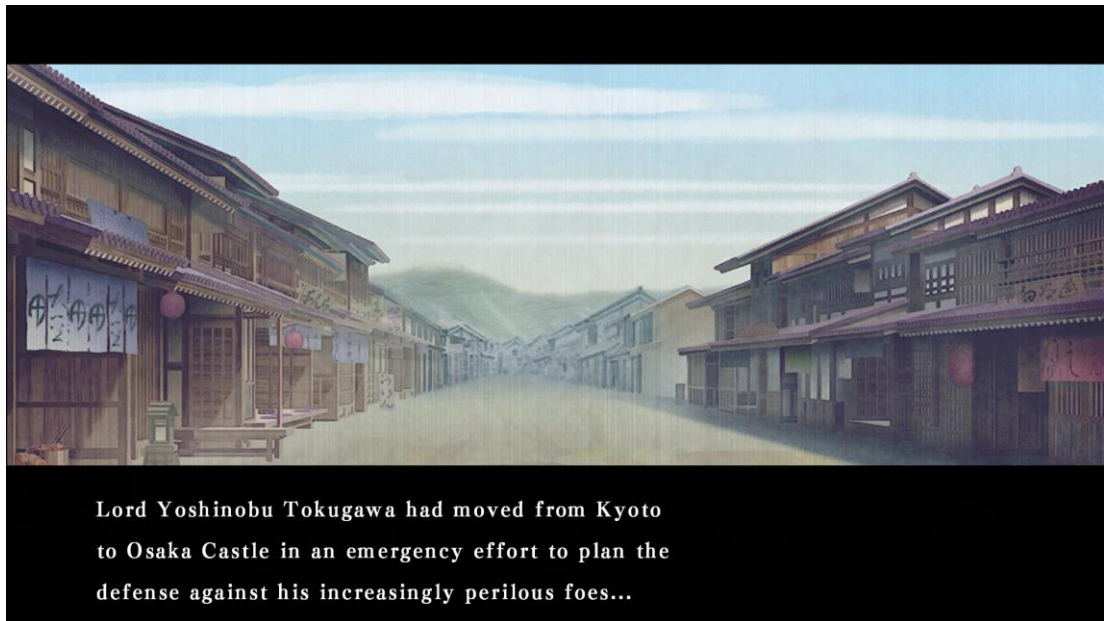
Annexe 6 CG de Saitō Hajime et Okita Sōji durant une partie - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 7 Sprites de Kaoru à gauche et de l'héroïne Yukimura à droite - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 8 Discussion avec Hijikata Toshizō- Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 9 Résumé de la situation historique en début de chapitre - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 10 Exemple d'otome game où l'avatar de l'héroïne est omniprésent - NORN9 Var Commons source : otomate.jp

Annexe 11 Tableau basé sur les données du site officiel de Hakuōki en anglais et complémenté par précisions du site japonais.

Nom	Rôle	Description
Hijikata Toshizo 土方歳三	Vice-commandant du Shinsengumi	Known to his men as the "Demon Vice-Commander", he has a tough, disciplinarian nature. However, his thoughtfulness and maturity make him stand out from the rest of the Shinsengumi, and he takes great pride in acting as a rigid foil to Kondou's lighthearted leadership.
Sannan Keisuke 山南 敬助	Colonel	The Shinsengumi's Colonel, and former Sendai Domain warrior. Sannan may smile and act politely to his men in public, but behind the scenes, he has no problem moving men with the coldness of his gaze.
Saitō Hajime	Capitaine de la troisième division	Hajime Saito is a man of few words who acts as the captain of the

<p>斎藤一</p>		<p>Shinsengumi's 3rd Division.</p> <p>Known for his lone-wolf nature, Saito is opposed to conversation he deems meaningless. He is a master of the sword-style iai despite being a lefty and is considered one of the best of the Shinsengumi.</p>
<p>Nagakura Shinpachi 永倉新八</p>	<p>Capitaine de la deuxième division</p>	<p>Shinpachi Nagakura is a native of Edo that is the acting captain of the 2nd Division of the Shinsengumi. He is passionate about swordsmanship, alcohol and women.</p> <p>He is greatly opposed to dishonesty of all kinds, and his central ambition is to attain status as a true samurai.</p> <p>Nakagura's swordsmanship is generally regarded to be among the best in the Shinsengumi.</p>

<p>Harada Sanosuke 原田左之助</p>	<p>Capitaine de la dixième division</p>	<p>He is easily agitated and prone to profane outbursts, but he is better known for his loyalty and jovial nature.</p> <p>Unlike many others in the Shinsengumi, his wapon-of-choice is a spear, and he is often tasked with guarding the rear units on the battlefield.</p>
<p>Okita Sōji 沖田総司</p>	<p>Capitaine de la première division</p>	<p>Okita is considering to be something of a genius with the sword.</p> <p>He like to make jokes—frequently at the expense of his comrades—and often wears a wry smile, but in battle he holds nothing back and his devotion to the Shinsengumi and Kondou is unparalleled.</p>
<p>Tōdō Heisuke 藤堂平助</p>	<p>Capitaine de la huitième division</p>	<p>Heisuke Todou is the youngest member of the Shinsengumi, despite</p>

		<p>begin the captain of the 8th Division.</p> <p>He is know as an Edokko, meaning he is incredibly proud of his Edo heritage.</p> <p>Heisuke's amiable nature makes him popular in social situations, reflected in his love of attending festivals around the country.</p> <p>However, he can be a little hot-headed in battle.</p>
<p>Iba Hachirō 伊庭 八郎</p>	<p><i>Hatamoto</i>, vassal du Shogun</p>	<p>Master of the Shingyoto-Ryu sword style.</p> <p>His experience granted him the role of begin the shogun's guard among the Okuzune. He's know the Shinsengumi men since the Edo days. He especially respects Hijikata.</p>
<p>Kazue Sōma 相馬主計</p>	<p>Page</p>	<p>Chief's page and the protagonist's first student.</p>

		<p>A young warrior whose pride drives him to become the strongest warrior he can be. After meeting Kondou, he is eagerly invited to join the Shinsengumi, and he eventually learns of the numerous secrets hidden deep within the group.</p>
<p>Yamazaki Susumu 山崎 烝</p>	<p>Espion, service de renseignements</p>	<p>Susumu Yamazaki is a proud warrior of the Shinsengumi, as well as a member of The Watch.</p> <p>He is a diligent scout for the Shinsengumi, working in the shadows to obtain intelligence reports on behalf of Hijikata. He holds much respect for Hijikata for guiding the group.</p>
<p>Sakamoto Ryōma 坂本龍馬</p>	<p>Samurai du domaine Tosa, politique anti-<i>Bakufu</i></p>	<p>Sakamoto Ryouma is a former ronin of the Tosa Domain, allegedly cooperating with the Shinsengumi's enemy, the Imperial Nationalist party.</p>

		<p>Their fates become entwined as the revelation on the Furies comes to light.</p> <p>Known for his stark realism and casual demeanor, Sakamoto prefers a gun over a sword.</p>
<p>Kazama Chikage</p> <p>風間千景</p>	Oni	<p>A mysterious warrior hired by the Satsuma Domain to attack the Shinsengumi. For some reason, he takes a special interest in Chizuru.</p>



Annexe 12 Écran-titre - Hakuōki Edo Blossoms

Tangible Dimensions					
		No Evidence	Limited Evidence	Satisfactory Evidence	Significant Evidence
Arts and Artifacts	Architecture; Sculpture; Visual Image; Documents and Writing; Performance Arts; Clothes; Design Ethos; Other Arts				
Environment	Places of Scenic Interest; Landscape				
People	People				
History	Historic Sites; Historic Artifacts; Historic People				
Intangible Dimensions					
Arts and Artifacts	Language; Music; Folklore				
Environment	Climate				
People	Behaviour				
History	Religion; Customs; Time; Ages				

Annexe 13 Tableau reprenant des notions culturelles et historiques - source : Balela, Majed S., and Darren Mundy. « Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. » DiGRA Conference. 2015, p. 4.

Environnements



Annexe 14 Image de background, premier quartier général du Shinsengumi - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 15 Image de background, intérieur du premier quartier général du Shinsengumi - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 16 Image de background, Rue de Kyoto - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 17 Image de background, devanture d'une maison de thé à Kyoto - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 18 Image de background, intérieur d'une maison de thé à Kyoto - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 19 Image de background, allées de Kyoto - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 20 Image de background, devanture de Ikeda-ya - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 21 Image de background, devanture du Magistrat Toba-Fushimi - Hakuōki Kyoto Winds



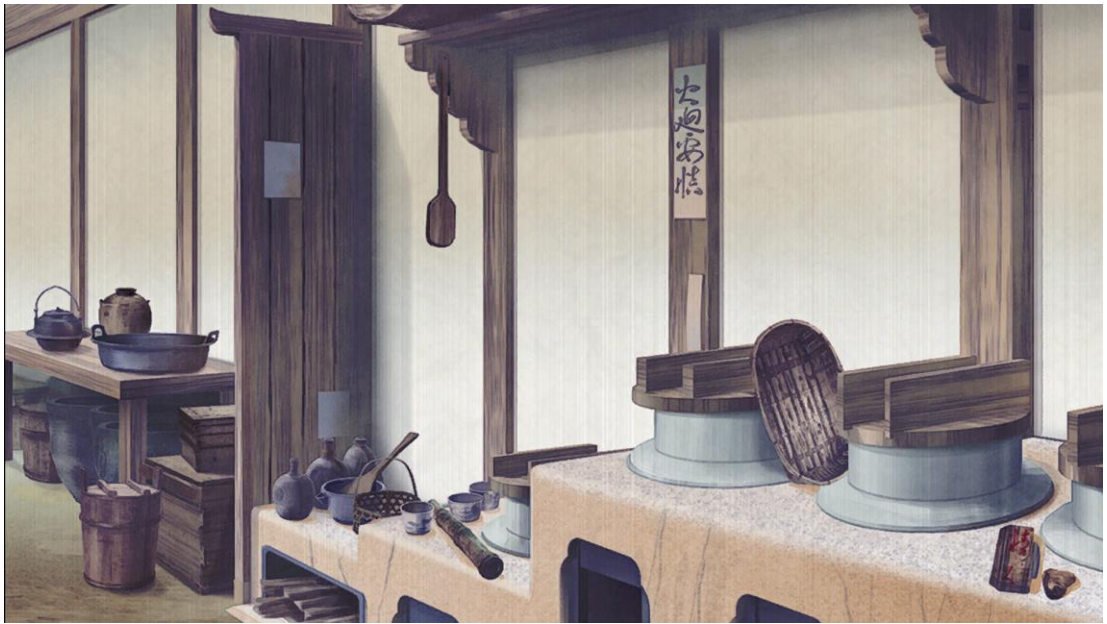
Annexe 22 Image de background, camp pour les soldats - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 23 Image de background, porte de Hamaguri - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 24 Image de background, devanture de la Terada Inn à Fushimi - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 25 Image de background, cuisine du Shinsengumi - Hakuōki Kyoto Winds DLC



Annexe 26 Image de background, cour intérieure dans le premier quartier général du Shinsengumi - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 27 Image de background, Nishi Hongan-ji - Hakuōki Kyoto Winds



Annexe 28 Image de background, Nijo Castle - Hakuōki Kyoto Winds