

Le JRPG est-il un genre?

L'héritage culturel à l'heure de la globalisation

MENANT Julien[†], SOGA Chiaki[†], YAMAMOTO Kohsuke[†]

概要

JRPG (ジャパニーズ・ロールプレイングゲーム) はゲームの一ジャンルとして成立しうるだろうか? 欧米のゲーム製作者たち, 特にフランスのゲーム製作者たちは彼らの作り出したゲームにJRPGの名を当て, その定義を試みている。しかしながら, この定義は日本では使用されておらず, そもそもJRPGというジャンルのゲームを創作する意図もないように見える。それはなぜか。ここには, グローバル化時代に文化的境界を維持することは妥当か否かという問題が隠れている。

Keywords : JRPG, globalisation, cultures vidéoludiques

Dans « Le JRPG, une passion française », TURCEV relève pas moins de six projets achevés ou en cours de production de « JRPG »¹⁾ élaborés par des studios francophones en 2015 (TURCEV 2015)²⁾. LUCAS, quant à lui, s'il récuse le sigle JRPG pour parler des jeux de rôle sur console en général, pense cependant qu'il est utile de le conserver pour désigner les jeux de rôle sur console japonais (LUCAS 2014, p.XX). Le jeu de rôle vidéo japonais présenterait donc des caractéristiques propres qui pourraient faire de lui un genre à part entière. DIDIER n'hésite d'ailleurs pas à parler du « genre JRPG » dans son livre (DIDIER 2014, p.7) et un article de la quatrième partie abordant l'avenir du JRPG est consacré à *Child of Light*, pourtant développé par Ubisoft Montréal (*ibid.* p.268). Mais si la question de l'acceptation du terme JRPG semble débattue par les occidentaux, la question n'existe pour ainsi dire pas au Japon où le RPG, à la différence

† 大阪産業大学 国際学部国際学科

草稿提出日 11月7日

最終原稿提出日 1月11日

1) JRPG : Japanese Role Playing Game (Jeu de rôle [sur console] japonais)

2) *Evoland* (Shiro Studio éd. 2013) ; *Child of Light*, par Ubisoft (Ubisoft éd. 2014) ; *Zodiac : Orcanon Odyssey* (Kobojo éd. 2015) ; *Shiness*, (Enigami éd. 2017) ; *Monster Boy and the Wizard of Booze* (The Game Atelier éd. 2018) et *Edge of Eternity* (Midgar Studio éd. 2018)

d'autres produits culturels tels que les genres musicaux, n'est pas précédé du « J » caractéristique de l'origine géographique et par tant du particularisme culturel. L'enjeu est davantage de pouvoir décrire ses sous-genres (Action-RPG, Dungeon-RPG, Tactical-RPG, Massively Multiplayer Online-RPG...).

Le JRPG est-il un genre à part dans le paysage du RPG? La question est légitime puisque des studios occidentaux, notamment français, inscrivent leurs jeux dans la lignée des productions japonaises alors que les RPG produits sur l'archipel ne revendiquent pas de spécificités territoriales. Derrière cette question, il s'agit donc de déterminer si une telle dénomination doit-être réservée aux jeux élaborés au Japon ou si elle peut s'étendre aux productions étrangères. À l'heure d'une société globalisée, y a-t-il encore un sens à poser des frontières aux genres des productions culturelles que ce soit au nom de la tradition ou de l'exception culturelle?

Pour examiner cette question, nous analyserons dans un premier temps l'importance de l'influence occidentale dans la production des premiers RPG japonais, puis nous verrons les innovations que leur portage sur console de jeu a pu apporter au genre. Ce constat fait, nous examinerons ensuite la possibilité de définir le genre JRPG, d'abord en soulignant la place de la narration et des personnages, puis l'importance du système de combat et du visuel avant d'aborder la question de l'héritage culturel dans une société globalisée.

L'héritage occidental marqué du RPG japonais

Dans un premier temps, examinons les origines du JRPG pour essayer de déterminer ce qui ferait le particularisme de ce genre. Pour ce faire, nous nous intéresserons principalement à la genèse de *Dragon Quest* (Enix éd. 1986) et *Final Fantasy* (Square soft éd. 1987), le premier pour l'impact qu'il a eu au Japon dès sa sortie (ANDREYEV 2017, p.69), le second pour l'impact qu'il a eu en occident où il a été un « ambassadeur de poids pour les JRPG » (COURCIER et EL KANAFI 2016, p.8).

LUCAS rappelle que *Dragon Quest* n'est pas le premier RPG japonais (LUCAS 2014, p.142)³⁾, ni le premier RPG à sortir sur console (*ibid.*, p.138). De plus, la filiation entre

3) On pourra citer *Dragon & Princess* (Koei éd. 1982) ou encore *The Black Onyx* (Bullet-Proof Software éd. 1984) parmi les premiers succès du RPG Japonais (LUCAS 2014, p.146 et LUCAS

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

Dragon Quest (DQ), *Final Fantasy (FF)* et les productions occidentales du début des années 1980 est évidente pour plusieurs raisons.

La première et non la moindre, c'est que HORII tout comme SAGAGUCHI (respectivement créateurs de *DQ* et *FF*) affirment bien volontiers l'impact qu'ont eu sur eux *Wizardry* (Sir-Tech éd. 1981) et *Ultima* (Origin Systems éd. 1981). HORII aura un « choc » et sera « obsédé » par *Wizardry* (ANDREYEV 2017, pp.53-54) et SAKAGUCHI sera « pris au piège » par *Ultima* (LUCAS 2014, p.115)⁴. D'après les mots mêmes de NAKAMURA, programmeur de *DQ*, « sans *Wizardry* et *Ultima*, *Dragon Quest* n'aurait sans doute jamais existé [...] », (LUCAS 2014, p.153).

De plus, si l'on examine les univers et les systèmes proposés par les RPG produits au Japon, on pourra également marquer la filiation avec les œuvres occidentales. COUDIÈRE explique qu'un JRPG ne se construit pas uniquement avec un système de combats tour par tour et des phases d'exploration. On y trouve un bestiaire riche et loufoque, des phases de village pour s'équiper et gagner en expérience (DIDIER 2014, p.10). Examinons ces différents aspects.

Dans *DQ*, il y a une rupture entre les phases d'exploration et de combat, la raison en est que ses créateurs ont choisi le meilleur des deux mondes que sont *Wizardry* et *Ultima* (ANDREYEV 2017, p.55). Autrement dit, ils ont gardé la vue de dessus d'*Ultima* pour faciliter les phases d'exploration, car la vue du joueur n'y est pas bloquée par les obstacles, et ils ont choisi la vue à la première personne de *Wizardry* pour les combats, plus immersive et permettant d'afficher les informations nécessaires à la gestion du combat (*ibid.*).

Les classes de personnages et le gain d'expérience sont deux éléments classiques des RPG occidentaux, issus d'ailleurs du jeu de rôle papier *Donjons et Dragons (D&D)* (GYGAX et ARNESON 1974) (LUCAS 2014, p.160). Les classes avancées des personnages de *FF* sont « quasi-identiques » à celles de *Wizardry* et les occupations de départ sont, à l'exception de deux, présentes dans *D&D* (LUCAS 2017, p.129).

Le bestiaire et l'univers n'ont rien d'innovants non plus car ils s'inscrivent, dans un

2017, p.18).

4) On pourra noter ici un désaccord entre ANDREYEV et LUCAS sur le jeu qui passionne HORII, pour LUCAS, c'est plutôt NAKAMURA (programmeur de *DQ*) qui était fan de *Wizardry* tandis que HORII était « accro à *Ultima* » (LUCAS 2014, p.153). Reste que les deux jeux passionnaient les deux concepteurs de *DQ*.

premier temps du moins, dans une *heroic fantasy* somme toute classique. Ainsi, le « slime », monstre devenu mascotte de la série *DQ*, est inspiré par un monstre de *Wizardry* (ANDREYEV 2017, p.64). Le bestiaire du premier volet de *FF* est lui une « copie pure et simple » de celui de *D&D*, d'autant plus que « certains designs d'AMANO paraissent à leur tour des copies conformes de dessins de ces créatures diffusés dans lesdits manuels [ceux de *D&D*] » (LUCAS 2017,p.136). C'est pourquoi certains adversaires seront retouchés ou renommés pour éviter tout procès avec la maison d'édition de *D&D* (*ibid*, p.137). LUCAS souligne par ailleurs les influences occidentales dans les traits d'AMANO, notamment celle de Frazetta (*ibid*).

De même, les affinités élémentaires qui semblent aujourd'hui si caractéristiques aux JRPG sont inspirées de ce qu'on trouve déjà dans *D&D* où certaines créatures seront plus vulnérables au feu, comme les trolls de glace (LUCAS 2017, p.54).

Ainsi, le système ou l'univers sont des héritages directs des productions occidentales et ils sont d'ailleurs revendiqués par leurs auteurs, ce qui ne permet pas de distinguer le JRPG comme un genre en soi. Cependant, leur objet était de porter sur console un genre de niche qui n'existait alors que sur PC (ANDREYEV 2017, p.54). Or, ce portage aura des répercussions importantes sur la perception du RPG.

La traduction du C-RPG⁵⁾ sur console.

TRICLOT estime qu' « avec le JRPG, la NES⁶⁾ transforme en profondeur le grand genre de bureau pour produire une forme d'expérience à nulle autre pareille » (TRICLOT 2011, p.176). De quels changements s'agit-il?

TRICLOT souligne d'abord un double déplacement : un changement géographique d'un genre qui passe des États-Unis au Japon, mais surtout, un « déplacement à l'échelle microgéographique », celui de l'espace domestique où le RPG passe du bureau au salon (*ibid.*, p.174). Si le premier déplacement n'a pas vraiment modifié le RPG sur ses fondamentaux, comme nous l'avons vu précédemment, le portage du C-RPG sur console, c'est-à-dire sur une machine qui n'a pas été pensée pour ça, va lui nécessiter

5) C-RPG : Computer RPG (RPG sur ordinateur).

6) NES : Nintendo Entertainment System, équivalent de la « Famicom » japonaise. Elle s'en distingue cependant par son apparence et ses couleurs.

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

des modifications profondes dans son ergonomie, son *gameplay* et sa narration (LUCAS 2014, p.138).

ANDREYEV relève la difficile gestion de la mémoire. Pour faire tenir *DQ* sur l'espace mémoire d'une cartouche de la console de Nintendo, il a fallu qu'HORII abandonne toute une partie des *katakana*s (ANDREYEV 2017, p.62). L'équipe de *FF* a quant à elle cherché à diminuer le nombre de *sprites* différents en répétant ceux déjà créés, les retournant, etc. pour optimiser l'espace mémoire (LUCAS 2017, p.51).

Le passage du clavier à la manette n'est pas non plus anodin. Ainsi, si *Ultima* utilise la quasi-totalité des lettres du clavier pour gérer les interactions avec l'environnement dont de multiples nuances inutiles (*ibid.*, p.163-164), *DQ* ne garde lui que l'essentiel de ses commandes pour n'en garder que huit : parler, [jeter] sort, [vérifier] statut, [utiliser] objet, [monter/descendre] escaliers, [ouvrir/fermer] porte, chercher et prendre. Sa suite automatisera les actions avec les escaliers et les portes pour réduire encore ce menu (LUCAS 2014, p.154). Dans *FF*, toutes les interactions avec le monde sont automatisées à l'aide d'un seul bouton (LUCAS 2017, p.164).

Avec sa traduction sur console, les créateurs de *DQ* et *FF* vont donc chercher à guider l'expérience du joueur et lui faciliter l'accès à un genre qui n'était jusque-là qu'un genre de niche. HORII veut rendre *DQ* intuitif à quelqu'un qui jouerait au jeu sans lire le manuel sans pourtant perdre en richesse de *gameplay* (LUCAS 2014, p.154). De son côté, *FF* va tenter de faciliter la lisibilité des combats en remplaçant l'affichage de textes pour préciser les états (blessé, saigné,...) par leur représentation visuelle (*sprite* à genoux ou allongé). De même, les classes sont visuellement distinctes, ce qui est loin d'être toujours le cas à cette époque (LUCAS 2017, pp.128-129).

Quant à l'avatar du joueur, dans *DQ*, comme dans la plupart des RPG japonais, il est donné d'entrée au joueur et celui-ci n'a pas à passer par l'étape de création et de personnalisation de la plupart des RPG occidentaux qui peut s'avérer chronophage. Ainsi, la création d'un personnage dans *Morrowind* (Bethesda Softworks 2002) nécessite de répartir des points dans les attributs, les compétences majeures, mineures et diverses où il était très facile de commettre des erreurs par méconnaissance (EXTANASIÉ 2017, p.49). Si dans *FF* le choix est donné au joueur de composer son équipe de quatre personnages, le choix de la classe suffira à lui seul pour déterminer pouvoirs, caractéristiques, points de vie, etc. (LUCAS 2017, p.129).

Les premiers contacts du personnage avec son environnement sont eux aussi guidés pour ne jamais laisser le joueur seul et perdu comme cela peut-être le cas dans *Ultima* (*ibid.*, p.147). Le monde est là pour guider le joueur. Ainsi, dans *DQ*, si le jeu est conçu comme un monde ouvert, des ennemis imbattables « pour le moment » sont présents afin de l’orienter et ces ennemis sont clairement indiqués par un symbole indiquant leur supériorité (ANDREYEV 2017, p.63-64). Les quêtes sont là pour dire au joueur où aller. En plaçant le joueur à côté d’une ville, les développeurs indiquent au joueur où se rendre et cette dernière est alors l’occasion de la première rencontre avec le monde, l’occasion de discuter avec des villageois qui lui donneront des quêtes afin de faciliter son exploration ultérieure, faire des achats, améliorer son équipement (LUCAS 2017, p.146). D’ailleurs, le passage en ville peut-être perçu comme un moment où le temps se fige (BECHLER 2010). Dans les RPG occidentaux, de nombreuses intrigues y prennent place et les combats n’y sont pas absents⁷⁾. BECHLER explique que les nombreuses informations qui sont données en ville, par les écriteaux ou les habitants avec une allure encyclopédique, renforce cette idée de stase temporelle dans l’aventure (*ibid.*, p.84). Ce contraste peut s’expliquer par le double impératif du RPG japonais : le dépaysement et la prévisibilité : « il s’agit de « promener » le joueur : lui faire visiter monuments et panoramas, mais il faut le tenir par la main et lui faire savoir à tout moment que le safari est encadré [...] » (*ibid.*).

L’accent du RPG japonais est donc mis sur l’histoire. On veut contenir le joueur pour lui donner une expérience plus intense (LUCAS 2017, p.148). Or, si le joueur est autant guidé, c’est aussi parce que le public auquel ces premiers RPG sur console japonais s’adressent ne connaît pas les C-RPG et est surtout plus jeune. Ce rajeunissement du public a pu avoir un impact sur le visuel⁸⁾, mais surtout sur la narration. Parmi les

7) On pourra citer, entre autres, *Baldur’s gate* (Black Isle Studios 1998) et sa suite (2000) dont la ville éponyme est le lieu de nombreuses quêtes, combats et rencontres.

8) TRICLOT estime que le passage de l’écran d’ordinateur à la télévision a imposé un style plus *cartoon*, une esthétique *kawaii*, aux personnages et en donne pour exemple le design du slime de *DQ* (TRICLOT 2011 : 175). Néanmoins, s’il est vrai que le dessin de TORIYAMA, créateur de la mondialement célèbre série de manga *Dragon Ball* et *character designer* de *DQ*, est plutôt arrondi et humoristique, il n’en va pas nécessairement de même pour les traits d’AMANO, dessinateur aux traits plus anguleux et à l’influence occidentale plus marquée, pour *FF* (COURCIER et EL KANAFI 2016, p.111 ;). De plus, il a fallu attendre les années 90 pour que les images du jeu ressemblent aux illustrations sur la boîte (KUROSE Y. in AZUMA éd. 2018).

clichés sur les RPG japonais, il y a en effet celui de l' « âge de Cristal » : tous les personnages sont des adolescents (une quinzaine d'années), si ce sont des vétérans, ils auront dix-huit ans, à partir de 22 ans, ils estiment que leur temps est passé et souhaitent passer la main aux plus jeunes (*ibid.*, p.165). Rajeunir les personnages permet certes de faciliter l'identification, mais cela permet surtout de créer une analogie entre la relation que le héros entretient avec le monde et celle que le joueur a avec le jeu. « Se rendre compte que les personnages que l'on est censé contrôler en savent plus que nous ("l'esprit" qui dirige l'équipe) va à l'encontre de la volonté d'immersion » (*ibid.*, p.166).

Ainsi, on peut estimer que le passage de l'ordinateur à la console n'a pas été un simple transfert de règles d'un support à un autre, mais une véritable « traduction », terme utilisé par ROBINETT pour décrire un tel portage (LUCAS 2014, p.138). JUUL préfère lui les termes d' « implémentation » et d' « adaptation » d'un jeu, cette dernière se rapprochant de la traduction que nous venons d'évoquer. En effet, l'implémentation est le fait de pouvoir transposer la totalité des règles et des éléments d'un jeu tandis que l'adaptation implique la perte de nombreux détails. Si un jeu de cartes peut-être implémenté dans un jeu vidéo, ce n'est pas le cas du football (JUUL 2005, p.49). Dans une traduction, il y a des pertes mais il peut aussi y avoir des compensations (ECO 2007, p.111 et *sq.*) et c'est ce qui s'est passé lors du portage du C-RPG sur console : il a y eu des pertes, parfois absolues, comme la diminution de l'espace mémoire, mais aussi des compensations qui naissent de ces pertes et renforcent l'accessibilité, la simplification des interactions avec le monde en est un des exemples.

Les RPG japonais présentent donc des caractéristiques qui les distinguent de leurs cousins sur ordinateurs mais est-ce suffisant pour en faire un genre alors que, aujourd'hui, la plupart des RPG occidentaux fonctionne aussi bien sur ordinateur que sur console et que de nombreux RPG japonais sont portés sur PC en Occident? En d'autres termes, si la différence fondamentale entre les JRPG et le C-RPG tient à leur support, qu'en est-il quand ceux-ci fusionnent?

L'importance de la narration

Nous avons examiné les emprunts qu'ont fait les RPG produits au Japon à leur origine et les modifications qui leur ont été apportées lors de leur traduction sur consoles de jeux. Il faut à présent chercher à déterminer s'il y a un sens ou non à parler de JRPG.

Dans l'introduction, nous avons indiqué la définition que donne LUCAS : « jeu de rôle sur console japonais » et soulignons que le titre complet du livre dirigé par DIDIER est « JRPG, l'âge d'or du jeu de rôle japonais sur console » (DIDIER 2014). Cependant, aujourd'hui, le recours au support pour distinguer les JRPG des RPG n'est plus pertinent pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les architectures des consoles des dernières générations se rapprochent de plus en plus de celles des PC et c'est d'ailleurs sur ces derniers que les jeux sont développés le plus souvent. De plus, depuis le début des années 2000, l'offre ludique se recoupe et les exclusivités sont rares (le même jeu sera présent sur différents supports : PC, *PlayStation* de Sony, *Xbox* de Microsoft) et permet ainsi aux développeurs de rentabiliser davantage leurs jeux. De nombreux RPG produits au Japon sont à présent disponibles sur Steam, plateforme communautaire et magasin utilisé massivement par les joueurs PC, comme c'est le cas pour les *FF* (COURCIER et EL KANAFI 2016, pp.102-103). Enfin, de plus en plus de joueurs PC utilisent des manettes pour jouer et non plus seulement les traditionnels clavier/souris. Ainsi, l'expérience PC et console tend à se rejoindre et il en va de même pour la jouabilité (EXTANASIÉ 2017, p.48).

Genron 8 quant à lui présente une autre définition : « un RPG produit au Japon où l'accent est porté sur la narration » (AZUMA éd. 2018, p.20)⁹⁾. Ici, ce qui est mis en avant, c'est la narration, même si cela va de pair avec la diminution de la liberté. On a donc l'approche du RPG japonais – dirigiste – qui, en évitant les déviations, permet de se concentrer sur l'histoire principale et de l'autre les RPG occidentaux, favorisant l'immersion par la liberté du joueur au détriment de l'écriture du personnage principal, comme c'est le cas dans *Skyrim* (Bethesda Softworks 2011) (EXTANASIÉ 2017, p.43 ; LUCAS 2014, p.165). Paradoxalement pourtant, dans les RPG japonais, les histoires

9) 「日本独自に発展した物語性の強いRPG」

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

peuvent demeurer simplistes et contenir des erreurs d'écriture comme c'est encore le cas dans *FF VII* (COURCIER et EL KANAFI 2016, p.112) ; les synopsis de *DQ* peuvent eux être qualifiés de « triviaux » (ANDREYEV 2017, p.117).

Pour comprendre l'importance accordée à la narration, il faut il faut revenir sur le moment où le public occidental a commencé à vraiment avoir accès aux RPG japonais. Le public français a pour ainsi dire découvert le JRPG avec *FF VII* et sa localisation ; quant au public américain, s'il avait pu découvrir des épisodes de *FF* publiés sur son territoire, cela ne l'a pas été de manière systématique¹⁰⁾ (COURCIER et EL KANAFI 2016, p.114). *DQ* sera édité en Europe à partir du huitième opus et la fusion de Square et Enix a joué un rôle important pour son exportation (ANDREYEV 2017, p.117). Dès lors, c'est à partir de 1997 que le public occidental va véritablement découvrir les JRPG et cela influencera sa compréhension du genre.

Cette rencontre tardive aura d'abord une influence parce que les œuvres auxquelles il sera confronté ne seront pas des œuvres naissantes, comme c'était le cas pour les premiers *DQ* et *FF*, mais des œuvres plus matures. En effet, avec le passage de la Famicom à la Super Famicom (SFC), c'est à nouveau un changement de public qui s'opère au Japon : les enfants qui étaient visés par la première génération a grandi et le public de la SFC est composé d'adolescents et jeunes adultes aux attentes différentes (AZUMA éd. 2018, p.20). De fait, cette période voit des RPG plus matures sortir, parmi lesquels *Romancing SaGa* (Square 1992), *Ogre Battle : The March of the Black Queen* (Quest 1993), *Shin Megami Tensei* (Atlus 1992), jeux qui exploitent les fins multiples et abordent des thématiques difficiles (*ibid.*). D'ailleurs, ce qui a motivé HASHINO, créateur de *Persona 5* (Atlus 2016), à entrer chez Atlus, c'est que la proposition narrative de *Shin Megami Tensei* ne se résumait pas à la simple lutte du bien contre le mal mais qu'elle imposait au joueur de choisir entre le bien et le mal via un système invisible (AZUMA éd. 2018, p.163).

De même, si l'histoire principale de *FF VII* peut être résumée au destin d'un jeune homme qui sauve la planète, le début de l'aventure offre l'occasion au joueur de s'interroger sur les notions de bien et de mal et sur les motivations d'un personnage principal motivé par l'argent et appartenant à un groupe terroriste (COURCIER et EL

10) *FF I*, *FF IV* et *FF VI*

KANAFI 2016, p.113). De plus, une des scènes les plus marquantes du septième opus est la mort irrévocable d'un personnage féminin important : Aerith. Ce n'est pas historiquement la première fois qu'un tel évènement a lieu dans un RPG, ni même dans un *FF* (*ibid.*, p.100), mais il a pu marquer les joueurs francophones par l'attachement créé avec le personnage et l'analogie établie entre le personnage de Cloud, rongé par la culpabilité et menacé de folie jusqu'à perdre le contrôle de lui-même, et le joueur qui se retrouve privé pour un temps du contrôle dudit protagoniste et qui peut se demander s'il ne va pas le perdre à son tour (*ibid.*, p.237).

Le rapport du public occidental au RPG japonais est donc biaisé par le fait que ce dernier est doublement coupé de sa filiation : les joueurs qui le découvrent en 1997 sur console n'en connaissent pas ses différentes itérations, ni les évolutions qu'il a connues sur l'archipel. Il ignore également tout de ses origines occidentales, développées sur PC et ciblant un public adulte. Un tel regard ne peut être qu'ébloui et profondément marqué par la nouveauté radicale qui émerge devant lui : du jamais joué. Il lui faut donc un outil pour distinguer cette expérience vidéoludique des autres, ce sera le terme JRPG.

Par ailleurs, au-delà des contraintes imposées par le portage sur console, deux raisons semblent pouvoir expliquer cet accent mis sur l'aspect narratif dans les RPG japonais : l'importance des maisons d'édition et la rupture avec le jeu de rôle papier ou les wargames. En effet, les jeux vidéo entretiennent un lien fort avec le milieu de l'édition, notamment celui des mangas. Dans la première moitié des années 90, les nouveaux joueurs vont baigner dans une culture cross media où jeux vidéo, mangas et animés se nourriront mutuellement, encourageant le public d'une œuvre à se tourner vers ses autres formes de publications (AZUMA éd. 2018, p.22). Durant cette même période, les jeux vidéo vont devenir peu à peu des キャラクターゲーム (*character games*) et la deuxième génération de joueurs va trouver du plaisir à passer des heures pour suivre les histoires de ces personnages. Or, la culture cross-media japonaise est dominée par les maisons d'édition qui orientent les contenus (*ibid.*, p.23). En créant un lien affectif entre le lecteur/joueur et les personnages, on l'encourage à consommer d'autres produits où ils sont présents. Plus que le scénario, la narration insiste donc sur les protagonistes et sur leurs relations.

Concernant la rupture avec le jeu de rôle papier, contrairement à l'Occident où son

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

héritage persiste dans des titres comme *Skyrim*, les RPG japonais se sont très vite tournés vers le support spécifique qu'est le jeu vidéo et se sont attachés à modeler, optimiser, une expérience vidéoludique particulière (LUCAS 2017, p.144). Malgré les moyens techniques de l'époque, les C-RPG tendent à vouloir renforcer l'immersion du joueur en palliant les manques graphiques par du matériel physique livré dans la boîte : cartes, ouvrages sur le monde, livre de sort, etc. (*ibid.*, p.142) Cette volonté de donner vie à un univers au-delà de l'expérience du jeu est typique de la pratique du jeu de rôle papier où le monde peut-être décrit sur des générations et continue d'évoluer au-delà du simple cadre du jeu. Le JRPG quant à lui fait table rase de cette pratique et présente des univers qui n'existent que pour la campagne qui est jouée. Dès lors, c'est par son personnage que le joueur va découvrir le monde et se l'approprier. Un court texte permet de lancer le joueur dans l'aventure et l'interaction avec le jeu suffira au joueur à comprendre le système.

En examinant ces premières définitions, nous avons pu examiner comment, par son accès tardif, le public occidental et en particulier les Français, ont pu voir dans les RPG produits au Japon un genre de jeu en soi. Il y a vu une expérience particulière centrée sur la narration et des personnages. Néanmoins, de nombreux jeux occidentaux proposent aujourd'hui des jeux à la narration plus élaborée, par exemple les séries *The Witcher* (CD Project 2007) ou *Mass Effect* (BioWare 2007), jeux qui abordent des thématiques difficiles, comme la ségrégation raciale pour la première ou l'eugénisme pour le second. Le JRPG a-t-il d'autres caractéristiques qui le distinguerait nettement du reste de la production?

Le JRPG comme espace de créativité

Si le JRPG peut se distinguer des RPG occidentaux par une narration et une importance donnée aux personnages, notamment secondaires, cela ne suffit pas pour l'en démarquer totalement.

Lors de l'entretien avec HASHINO, intitulé « 経験装置としてのJRPG » (Le JRPG comme outil d'expérience), les intervenants définissent une nouvelle fois le JRPG en précisant que cette expression est surtout utilisée lorsque l'on compare les productions japonaises et occidentales. En plus de l'importance accordée à l'histoire et aux

personnages, cette nouvelle définition souligne la spécificité du système de combat en tour par tour (AZUMA éd. 2018, p.169). Ce système de combat au tour par tour hérité du JRPG est un élément revendiqué par les jeux que nous avons cités en introduction. Ainsi, *Zodiac, Oracón Odyssey* s'adresse au joueur en lui disant : « préparez-vous à (re) découvrir un style de combat au tour par tour dans la plus pure tradition des JRPG d'antan »¹¹⁾. Le projet *The Next World*, actuellement en cours de financement sur la plateforme de financement participatif Ulule, précise sur sa page de présentation que son style de *gameplay* est le JRPG et que les combats sont au tour par tour et dynamiques¹²⁾.

Même si le tour par tour est également utilisé en Occident, comme c'est le cas pour la série *Fallout* (Black Isle Studios et Interplay 1997) ou plus récemment avec celle de *Divinity : Original Sin* (Larian Studios 2014), ce qui distingue les productions japonaises, c'est l'utilisation systématique d'une arène pour jouer les combats là où les séries que nous venons de citer les intègrent à l'exploration. Dans un JRPG, le joueur explore une zone, rencontre volontairement ou de façon aléatoire un ennemi, un écran de transition apparaît pour marquer le début du combat et les adversaires se font face attendant les ordres de l'utilisateur. Il n'y a donc pas à prendre en compte le terrain ni même moyen de l'exploiter en utilisant le relief et les décors pour se cacher ou en attirant un ennemi vers un piège auparavant placé. C'est cette approche du combat en arène que l'on retrouve dans *Child of Light, Zodiac : Oracón Odyssey, Edge of Eternity* ou encore *Shiness*, même si ce dernier ne propose pas des combats au tour par tour.

Ce qui frappe également l'attention quand on observe les projets de JRPG élaborés en dehors de l'archipel, c'est le visuel choisi qui s'inscrit dans la continuité des animés/mangas/jeux vidéo japonais. Dans une vidéo où les développeurs présentent *Zodiac : Oracón Odyssey* avant son annonce officielle au TGS de 2014¹³⁾, ces derniers affirment très clairement leur filiation avec les JRPG, tant pour le *gameplay*, que pour la gestion de l'expérience et le visuel¹⁴⁾, ce dernier aspirant à la qualité des productions

11) <http://zodiac.kobojo.com/fr/gameplay>

12) <https://fr.ulule.com/the-next-world/>

13) TGS : Tokyo Game Show

14) <https://www.gamekult.com/jeux/zodiac-oracón-odyssey-3050336059/video-3050338795.html#player>

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

Vanillaware Ltd¹⁵). D'ailleurs, des artistes japonais ont participé à cette création, notamment pour le scénario (NOJIMA) et la musique (SAKIMOTO)¹⁶). On retrouve aussi des personnages au design mélangeant des traits animaliers et humains (*Shiness, The Next World*). Or, l'influence japonaise chez les développeurs hexagonaux qui ont grandi dans les années 80 et 90 peut s'expliquer par le fait qu'ils ont baigné dans la culture japonaise (BITTERLIN 2017). On est donc ici en présence d'un exemple d'une génération marquée par la mondialisation : ayant grandi avec des référents culturels japonais, l'imaginaire de ces Français a donc été en partie façonné par ces univers colorés et devenus adultes, il est naturel que leurs productions s'inscrivent dans cet héritage, que ce soient les mangas, par exemple la série *Radiant* de Tony VALENTE¹⁷, l'animation ou les jeux vidéo. Paradoxalement, il est donc probable que par ces visuels, les créateurs cherchent moins à suggérer un quelconque exotisme qu'évoquer un sentiment de familiarité, voire de nostalgie. Néanmoins, là encore, un jeu ne suit pas ce schéma et *Child of Light*, plus qu'un visuel japonais, cherche à évoquer les illustrations des livres de contes de fées.

Ainsi, les jeux cités en introduction, s'ils évoquent tous quelque chose du RPG japonais, ne satisfont pas aux différents critères que nous essayons de déterminer pour définir le genre. Pour autant, cela n'empêche pas le JRPG d'être défini comme un genre. Dans l'épisode « Qu'est-ce qu'un vrai FPS? Parlons de genres »¹⁸), l'équipe du podcast explique que le genre est un outil autant qu'un besoin (Game Next Door 2017). Le genre permet en effet de dégager un paradigme qui va permettre d'échanger plus vite et dans les jeux vidéo, les genres sont distingués par les mécaniques (vue, gameplay, etc.) plus que par l'univers. Le podcast précise enfin que les genres sont rétrospectifs, c'est-à-dire qu'ils sont déterminés d'après les jeux qui existent et par conséquent qu'ils ne constituent pas une norme fixée et définitive (*ibid.*). C'est donc un besoin et un outil car ils permettent d'établir un socle commun de connaissances qui évitera de se perdre dans les détails de chaque production et permettra de se concentrer sur ce que le jeu

15) <http://vanillaware.co.jp/index.htm>

16) NOJIMA est célèbre pour son travail sur la série *FF* et *Kingdom Hearts* ; SAKIMOTO l'est lui pour son travail sur *Ogre Battle : The March of the Black Queen* et des épisodes *FF*.

17) La série *Radiant* a d'ailleurs fait l'objet d'une adaptation animée par la NHK et sa diffusion a commencée en octobre 2018.

18) FPS : First Person Shooter

apporte au genre. Le genre est fait pour être exploré dans ses limites plutôt que simplement suivi et en ce sens, c'est un concept qui évolue et se transforme (EXTANASIÉ 2017, p.144).

PABERZ, conclut dans son article que le jeu vidéo ne forme pas un univers cloisonné et qu'il est important de rendre compte de son ancrage local car il se construit en dialogue avec une société locale (COAVOUX *et al.* 2012, p.256). Il n'y a donc pas une mais des cultures vidéoludiques différentes puisque chaque territoire va entretenir une histoire différente avec le jeu vidéo en fonction de son contexte social et économique, du support privilégié pour jouer ou de la place des productions étrangères dans son paysage. La « galapagosisation »¹⁹⁾ du RPG au Japon peut s'expliquer par différentes raisons que nous avons évoquées : changement de support, changement de public à deux reprises, lien avec les maisons d'édition, rupture avec la filiation des jeux de rôle papier et des wargames. Le déclin du marché des consoles de salon au Japon depuis la PS3 au profit du mobile explique également la prise de conscience tardive des spécificités des RPG japonais. En France, la localisation tardive des JRPG sur le territoire a ciblé un public plus jeune, baignant déjà dans la culture japonaise avec la diffusion massive d'animés à la télévision et de mangas présents même dans les rayons des supermarchés. Les œuvres japonaises ont donc façonné la sensibilité de nombreux jeunes Français qui, devenus créateurs, retranscrivent naturellement cela dans leurs productions. Sur d'autres territoires, comme aux États-Unis, il est possible que le rapport avec les JRPG soit différent et qu'ils y prennent une valeur péjorative totalement absente des discussions francophones²⁰⁾. Tout au plus, s'inscrire dans l'héritage du JRPG peut amener le studio français à souffrir de la comparaison avec ses illustres aînés japonais.

Le JRPG est donc un genre et il serait triste que le « J » restreigne son acception au seul territoire japonais, risque que ne possédait pas le terme « manga ». Aujourd'hui,

19) 「ガラパゴス化」, expression utilisée par KUROSE (AZUMA éd. 2018, p.21)

20) KUROSE soulève le problème de l'aspect péjoratif de l'expression JRPG avant de donner la définition que nous avons proposée plus haut : « JRPGと言う言葉は否定的な意味を込めて使われることもあります [...] » (l'expression JRPG est parfois utilisée dans un sens péjoratif) (AZUMA éd. 2018, p.20). LUCAS relève lui aussi une autre dénomination du JRPG avec le LRPG (Light RPG) qui insiste sur la simplification opérée par les RPG japonais (LUCAS 2014, p.165).

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

comme nous l'avons dit, il y a des mangas français et même si les conditions de réalisation et de publication ne sont pas exactement les mêmes qu'au Japon, ses œuvres se démarquent suffisamment des BD et des comics pour mériter une appellation particulière. De la même manière, le JRPG peut constituer un espace de créativité pour les développeurs de RPG français et plus généralement occidentaux, espace où ils peuvent explorer un genre qu'ils connaissent et qui les a nourris pour leur permettre de créer des univers pouvant s'affranchir des diktats de la fantasy (bestiaire, imagerie médiévale, etc.) ou même des catégories imaginaires occidentales en mélangeant des éléments d'inspiration diverses, comme *FF VII* mélange *cyberpunk* et *fantasy* (COURCIER et EL KANAFI 2016, p.238) ou encore dans *Persona 5*, un jeu d'*urban fantasy* où les *personas* (ce sont des invocations) peuvent être inspirées de la littérature (Carmen, Arsène,...), de personnages historiques (ISHIKAWA Goemon) ou de différentes mythologies : Anzu (Summer), Isis (Égypte), Jack O'Lantern (Irlande), Angel (judéo-christianisme), etc.

De la même manière, il ne faudrait pas que les créateurs japonais, en ayant une conscience trop aiguë des particularités du JRPG restreignent leur imagination à la simple reproduction d'un schéma ou de recettes qu'ils croient deviner. Ce serait faire du JRPG non plus un genre vivant, mais une tradition, appelée à disparaître. C'est peut-être et même sûrement le destin de cette expression qui, si les productions occidentales qui s'inscrivent dans sa continuité se multiplient, en viendra à être dénommée autrement car le « J » ne fera plus sens. D'ailleurs, quand les studios japonais s'accrochent trop aux fondamentaux du genre, il manque leur cible comme cela l'a été pour *I Am Setsuna* (Tokyo RPG Factory 2016) et son accueil plutôt réservé. Plus exactement, la production d'un RPG au Japon doit éviter deux écueils : celui que nous venons de signaler, à savoir la simple reproduction d'un schéma sans innovation, et celui de la tentation de produire un jeu à l'occidentale qui n'aurait pas la saveur japonaise (AZUMA éd. 2018, p.168-169).

Nous pouvons conclure que le JRPG est un genre vivant et que les développeurs occidentaux peuvent l'explorer et le nourrir à leur tour pour qu'il continue de vivre et d'évoluer. Néanmoins, un changement d'expression serait le bien venu pour effacer une frontière culturelle qui n'a pas lieu d'être et pour ne pas restreindre la créativité des développeurs japonais. Le JRPG, comme les autres genres, doit demeurer un espace de

créativité, quelle que soit l'origine du studio qui le développe.

Conclusion

Le JRPG est-il un genre? Assurément, même si la référence à un espace territorial physique risque de lui porter préjudice. En effet, le JRPG a beau puiser largement son inspiration dans les C-RPG et les jeux de rôle papier à ses débuts, son portage sur console et le contexte économique social japonais a pu le voir évoluer dans une direction différente des productions occidentales, en insistant notamment sur la narration et les personnages. La localisation tardive des JRPG en Occident et en France en particulier lui a permis de proposer une expérience vidéoludique radicalement nouvelle et appelant une dénomination spéciale. Cependant, quand un public a grandi et baigné dans la culture japonaise, il est tout à fait normal que les développeurs cherchent à s'exprimer à l'aide de ses codes et ce même en dehors du territoire japonais, s'affranchissant ainsi de diktats de leur imaginaire traditionnel local. L'expression est donc défectueuse de par le « J », mais c'est la caractéristique même d'un genre qui appelle à évoluer. À l'heure de la mondialisation, il n'est plus temps de mettre de frontières pour la définition des objets culturels et il serait bon de pouvoir trouver une expression neutre quant à l'origine géographique.

Bibliographie

- ANDREYEV, Daniel. 2017. *La Légende de Dragon Quest*, Epub.Third éditions.
- AZUMA Hiroki (éd.). 2018. 『ゲンロン8 【ゲームの時代】』 (*Genron 8 - The Age of Games*).
- BECHLER, Antonin. 2010. « À la recherche des... Foyers perdus », *Les Cahiers du jeu vidéo*, n° 3 : 78-91.
- BITTERLIN, Kévin. 2017. *Le jeu vidéo japonais existe-t-il ?*, <https://www.gamekult.com/actualite/le-jeu-video-franponais-existe-t-il-3050798275.html>: consulté le 6 novembre 2018.
- COAVOUX, Samuel, Samuel RUFAT et Hovig TER MINASSIAN. 2012. *Espace et temps du jeu vidéo*, Paris, Questions théoriques.
- COURCIER, Nicolas et Mehdi EL KANAFLI. 2016. *La légende Final fantasy VII: création, univers, décryptage*, Epub., Toulouse, Third éditions.
- DIDIER, Lionel. 2014. *J-RPG l'âge d'or présente les meilleurs J-RPG sortis sur consoles de salon*

Le JRPG est-il un genre? L'héritage culturel à l'heure de la globalisation (MENANT · SOGA · YAMAMOTO)

et portables., Japan's Doors.

ECO, Umberto. 2007. *Dire presque la même chose: expériences de traduction*, Paris, B. Grasset.

EXTANASIÉ, Franck. 2017. *Skyrim: les parchemins de Tamriel : création, univers, décryptage*, Epub. Third éditions.

GAME NEXT DOOR. 2017 *C'est quoi un vrai FPS ? Parlons de genres.*, Game Next Door La chronique n° 15, Podcast vidéo diffusé sur YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=2Dq-XR_NxJ0

JUUL, Jesper. 2005. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MassMIT Press.

LUCAS, Raphaël. 2014. *L'Histoire du RPG: passés, présents et futurs*, Toulouse, Pix'n love éditions.

LUCAS, Raphaël. 2017. *La Légende Final Fantasy I, II, III: création, univers, décryptage*, Epub. Third éditions.

TRICLOT, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Editions la Découverte.

TURCEV, Nicolas. 2015. *Le J-RPG, une passion française - Actus jeux - Gamekult*, <http://www.gamekult.com/actu/le-j-rpg-une-passion-francaise-A145085.html>: consulté le 1 décembre 2016.

Jeux cités²¹⁾

Baldur's Gate, Black Isle Studios, 1998

Child of Light, Ubisoft, 2014

Divinity : Original Sin, Larian Studios, 2014

Donjons & Dragons, GYGAX et ARNESON, 1974

Edge of Eternity, Midgar Studio, prév. 2018

Evoland, Shiro Studio, 2013

Fallout, Black Isle Studios et Interplay, 1997

Mass Effect, BioWare, 2007

Monster Boy and the Wizard of Booze, The Game atelier, prév. 2018

Morrowind, Bethesda Softworks, 2002

Shiness, Enigami, 2017

Skyrim, Bethesda Softworks, 2011

21) Pour des raisons de simplicité, nous ne précisons que le premier opus des séries.

The Witcher, CD Projekt Red, 2007

Ultima, Origin Systems, 1981

Wizardry, Sir-Tech, 1981

Zodiac : Orcanon Odyssey, Kobojo, 2015

いけにえと雪のセツナ (*I am Setsuna*), Tokyo RPG Factory, 2016

ザ・ブラックオニキス (*The Black Onyx*), Bullet-Proof Software, 1984

ドラゴン&プリンセス (*Dragon & Princess*), Koei, 1982

ドラゴンクエスト (*Dragon Quest*), Enix, 1986

ファイナルファンタジー (*Final Fantasy*), Square soft, 1987

ペルソナ5 (*Persona 5*), Atlus, 2016

ロマンシングサ・ガ (*Romancing SaGa*), Square, 1992

伝説のオウガバトル (*Ogre Battle : The March of the Black Queen*), 1993

新・女神転生 (*Shin Megami Tensei*), Atlus, 1992