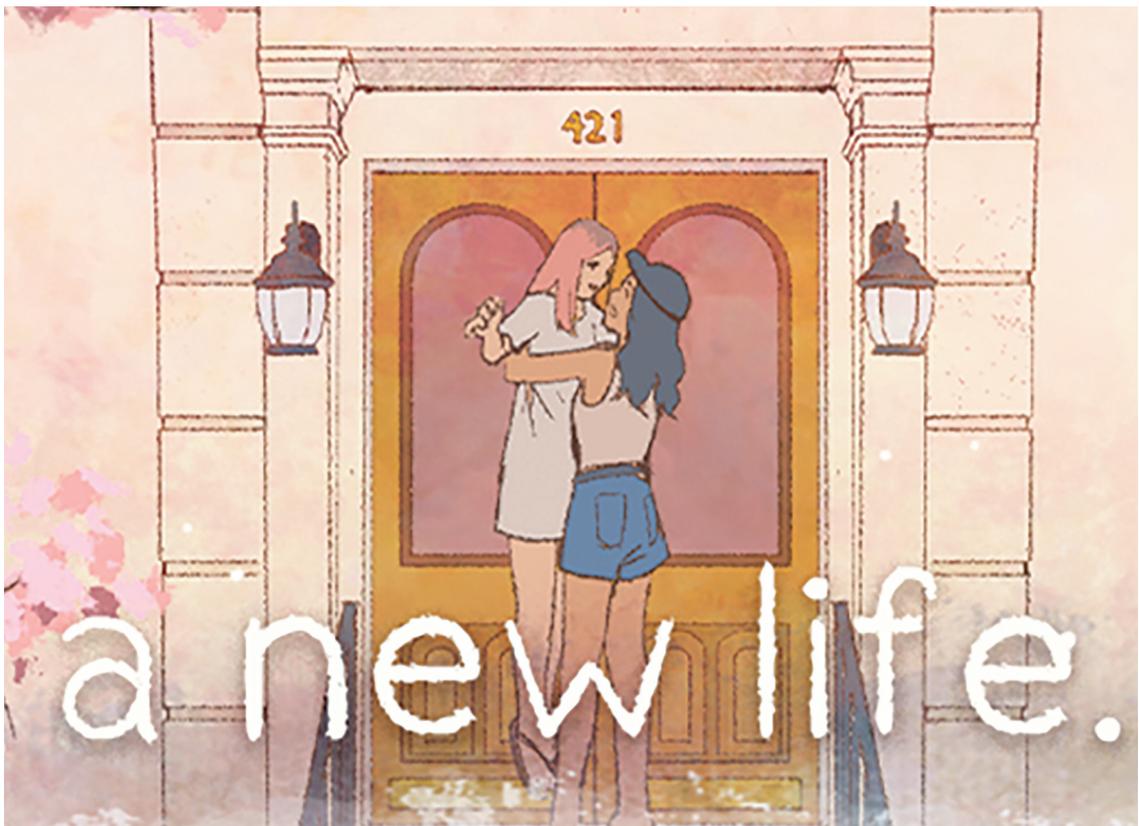


Les dating sim arrivent !

PAR CÉLINE MENECHIN

Ces jeux de simulation de rencontre, très populaires au Japon dont ils sont originaires, sont des jeux de niche ici. « Acclimatés » à l'Occident, ils renvoient une image stéréotypée de la romance, à quelques exceptions près.

↓
A new life (une nouvelle vie)
d'Angela He, Dreamfeel



POUR LE PIRE ET LE MEILLEUR

Les *dating sim*, il y en a pour tous les goûts depuis leur «localisation¹» sur consoles, smartphones et tablettes (ce qui en fait des jeux tout public)... même s'ils sont principalement disponibles en anglais. Les grands ados et jeunes adultes s'y retrouvent déjà et s'y retrouveront d'autant mieux, qu'ils iront au-delà des productions insipides.

Un *visual novel* dédié à la rencontre amoureuse

Ces jeux basés sur le principe du «visual novel» (du «roman interactif») déclinent une histoire «romantique», idéalisée, durant laquelle il s'agit de conquérir l'élu-e de son cœur.

Leur principe est simple : il faut opter pour les meilleures réponses aux questions de protagonistes, afin d'augmenter les affinités et d'obtenir une fin idyllique.

Pour le premier type de «gameplay» c'est-à-dire de «jouabilité», après un prologue introductif, on choisit directement l'élu-e de son cœur et l'histoire défile. Il est ensuite possible de jouer une nouvelle partie avec chacun des autres personnages proposés.

Le second gameplay propose un scénario dans lequel affinités et dialogues orientent vers tel ou tel autre personnage au gré des rencontres. Lors de nouvelles parties, on effectue d'autres choix et débloque de nouvelles «routes²».

Les «bishōjo game» s'adressent aux adolescents et jeunes hommes et les «otome game» à leurs comparses féminines.

Comme dans les mangas, la vie lycéenne pour cadre

Les productions destinées aux adolescent-es mettent principalement en scène l'âge des premiers émois amoureux.

Les amateurs de mangas sont là en terrain connu... Ils retrouvent la vie lycéenne, rythmée par les cours, la participation aux clubs, la fête du lycée et les sorties scolaires, autant de chances de faire des rencontres.

Certains clichés, attendus, visent à guider les choix. Ainsi, des traits de caractère stéréotypés se rencontrent presque toujours : le ou la timide, l'enthousiasmé-e, le ou la sportive, le personnage au lourd passé, le ou la charismatique, etc.

Les «free-to-play», fabrique à clichés

Si l'arrivée des smartphones et tablettes a permis de démocratiser le genre, elle a malheureusement aussi favorisé l'apparition d'une foule de jeux gratuits à la qualité déplorable, fonctionnant sur le principe «free-to-play». Les *dating sim* sont des jeux narratifs sur fond d'images fixes qui coûtent peu à produire. Ils représentent une manne pour les productions de «freemium» dont le seul but est d'inciter les joueurs à payer ou à regarder des publicités pour avancer dans la trame.

Histoires dépourvues d'intérêt, ces jeux «freemium» véhiculent tout un tas de clichés sexistes, accentuant à l'extrême les traits de caractères stéréotypés décrits ci-dessus.

Céline Meneghin

Conservatrice en chef des bibliothèques et responsable de la bibliothèque départementale du Loir-et-Cher, l'autrice participe depuis 2010 au comité de sélection «Applis et jeux vidéo» de notre revue.

Entre soumission de la femme réduite au rang de potiche énamourée de bellâtres et valorisation de comportements frisant le harcèlement sexuel, mieux vaut passer son chemin !

La plupart des adolescent·es ne sont pas dupes et y trouvent surtout un exutoire fictionnel à leur quotidien. Mais la diffusion de ces clichés véhiculent un message regrettable à un âge où l'on se construit sentimentalement. Entre soumission de la femme réduite au rang de potiche énamourée de bellâtres et valorisation de comportements frisant le harcèlement sexuel, mieux vaut passer son chemin !

Certains *freemium* tirent néanmoins leur épingle jeu et proposent des histoires plus nourries. Parmi eux, *Mystic Messenger*, jeu coréen développé par Cheritz, est basé sur les chats et les réseaux sociaux. La clef de son succès : des notifications pour avancer dans l'histoire, une immersion réaliste et proche des pratiques des adolescent·es.

Autre exemple, *Amour sucré* du studio français Beemoov, qui revendique pas moins de 11 millions de joueurs (et des mangas dérivés) ! Parti d'une blquette lycéenne, le jeu a évolué avec son public. Il aborde à présent des problématiques telles que le harcèlement scolaire, la maltraitance parentale, les pathologies alimentaires ou encore l'homosexualité. Il délivre des messages positifs et des conseils avisés sous couvert de la fiction.

Au-delà des blquettes, la « vraie vie »

Certains *dating sim* sortent des sentiers battus, abordant la relation sentimentale avec profondeur ou traitant de thèmes tels que le handicap, les interrogations sur le genre, la vie de parent solo, homo...

Katawa shōjo, créé par des fans des quatre coins du monde — réunis en collectif, le « Four Leaf studio » — est un bon « bishōjo » pour qui souhaite vivre une intense mais virtuelle « romance », c'est-à-dire une histoire d'amour idéalisée (telle qu'en proposent aussi les mangas). Une réserve toutefois : il a été initialement conçu pour un public mature, mais il est possible de désactiver les quelques scènes explicites pour les grands collégiens et lycéens. S'en priver serait dommage car *Katawa shōjo* aborde avec délicatesse la question de l'amour et du handicap. C'est un véritable phénomène et les fans du monde entier contribuent à le traduire, grâce à quoi il est disponible en français.

Hatoful boyfriend de PigeoNation Inc. est quant à lui totalement décalé, et pour cause ! Il s'agit d'un jeu de simulation de drague avec des pigeons ! Sous des abords farfelus, un scénario mêle habilement romance et science-fiction, et aborde avec intelligence l'acceptation des différences. Son succès international lui a valu d'être « localisé » dans de nombreuses langues, dont le français. Il est disponible sur toutes les plateformes.

Plus récemment, les *dating sim* ont commencé à traiter de genre et d'homosexualité, permettant aux adolescents d'appréhender des identités sexuelles multiples. Dans *Hustle cat* de Nite Dato, on incarne un employé de bar à chats non binaire qui cherche l'amour avec un grand A. Le jeu porte un regard inclusif et sans jugement.

Dans un autre registre, *Dream daddy : a dating dad simulator* de GameGrumps suit les amours d'un père de famille homosexuel. Léger, ce jeu permet aux adolescent·es de s'identifier à la fille du protagoniste et d'évoquer les familles homo et monoparentales.

LES « VISUAL NOVEL » ET JEUX D'AVENTURE PARLENT EUX AUSSI D'AMOUR

En dehors de ces rares exceptions, pour trouver des intrigues abouties, il faut quitter le monde des *dating sim* pour celui des *visual novel* romantiques. À la fois romans interactifs et jeux d'aventure, ils déploient une histoire, une ambiance et des personnages plus travaillés. Impossible de les évoquer sans parler de *Clannad* du célèbre studio japonais Sekai-Project, dont le portage est disponible sur Switch. Le succès est tel que le jeu a connu plusieurs adaptations en manga et en anime. Soutenu par un récit fantastique entre deux mondes, le jeu mêle vie lycéenne, amitiés, liens familiaux dissolus par le deuil et l'alcoolisme, et bien sûr, romance. Chaque personnage est intelligemment campé, immergeant le jeune joueur qui peut ainsi s'identifier facilement.

Dans un autre style, *Code: Realize* d'Idea Factory mobilise des personnalités littéraires tels Arsène Lupin ou le docteur Frankenstein dans un monde « steampunk ». De là à encourager les adolescent·es à se plonger dans ces classiques, il n'y a qu'un pas !

Bien d'autres titres pourraient être cités tant les studios japonais sont prolifiques. Et les studios européens indépendants s'en inspirent désormais.

De plus en plus de *visual novel* occidentaux et ancrés dans notre culture voient le jour, avec une patte graphique BD, à l'image de *Iffound*³ du studio Dreamfeel ou *Une nouvelle vie* d'Angela He. Ces jeux abordent les questions de transidentité, de liens familiaux et de différence. Nul doute que d'autres *visual novels* occidentaux de qualité voient le jour prochainement.

Les Japonais sont tellement friands de *dating sim*, qu'il n'est pas rare d'en retrouver la mécanique dans des jeux d'un tout autre genre, en particulier dans les J-RPG (« Japanese Role Playing Game » jeu vidéo de rôle japonais). Dans *Persona*⁴, un héros lycéen peut vivre, en parallèle de la trame principale, une idylle avec chacun des personnages féminins qu'il rencontre, voire plusieurs... à ses risques et périls ! Dans l'opus 3DS *Fire Emblem : awakening*, l'amour entre les membres de l'équipe fait partie intégrante du scénario : l'un des objectifs étant de marier les protagonistes pour qu'ils aient des enfants, « jouables » dans la seconde partie du jeu. Enfin, la série des *Sakura wars*, entre Histoire et fantasy, assume totalement de s'inspirer des scénarios de *dating sim*.

Si les *dating sim* et autres *visual novel* romantiques rencontrent ce succès croissant en France, c'est qu'en pleine transition vers l'âge adulte, les adolescent·es y trouvent écho à leurs questions et sentiments. Les adaptations en manga ou en animation en témoignent aussi.

Avec le succès de la console Switch, nouveau vecteur de popularité du genre, et l'effort d'éditeurs occidentaux qui ont à cœur de localiser des titres de qualité, la romance dans les jeux vidéo n'a pas susurré son dernier mot ! ●

Certains dating sim sortent des sentiers battus, abordant la relation sentimentale avec profondeur ou traitant de thèmes tels que le handicap, les interrogations sur le genre, la vie de parent solo, homo...

1. Terme employé pour définir la traduction, l'adaptation et la commercialisation de jeux vidéo, « anime », c'est-à-dire animations japonaises, films ou encore mangas et comics dans un autre pays que le pays d'origine. Les *dating sim* et *visual novel* sont principalement disponibles en anglais.

2. Terme employé spécifiquement dans les *visual novel* pour désigner les différentes ramifications de l'histoire principale.

3. Critique parue dans le n° 314 de la revue.

4. Critique parue dans le n° 313 de la revue.