

COLLECTION
JEU / PLAY / SPIEL

La collection *Jeu / Play / Spiel*, dirigée par Véronique Dasen, Björn-Olav Dozo et Sébastien Genvo, publie des ouvrages sur le jeu au sens le plus large, dans toute sa diversité et sa complexité. Multilingue et européenne, elle entend offrir un espace éditorial ouvert et accessible aux différents formats de la recherche contemporaine.

On croyait jouer. On se retrouve à pleurer devant notre écran.

Pourquoi *Clannad*, ce jeu japonais des années 2000, continue-t-il, vingt ans après, à nous émouvoir aux larmes? Que peut un jeu vidéo si pauvre en moyens et si riche en émotions? Que nous dit-il de la fiction japonaise contemporaine, de ses réseaux d'attachement, de ses circuits du sensible? Ce sont les interrogations qui guident *Le Clavier et les Larmes*.

Derrière ses airs de curiosité vidéoludique, ce *visual novel* s'avère une porte d'entrée inattendue vers les logiques profondes du jeu vidéo, de l'*anime* ou du manga contemporains : circulation des personnages d'un média à l'autre, économie du *media mix*, porosité entre création amateur et production industrielle, nouvelles figures du désir et du genre, puissance du mélodrame.

Julien Bouvard et Mathieu Triclot mènent une enquête à la fois théorique et sensible sur cet objet singulier. Ils y interrogent la place du joueur-lecteur, la honte et la tendresse de l'attachement aux figures de fiction, et ce que « jouer à pleurer » révèle des transformations du rapport à l'émotion à l'ère du support informatique.

Au-delà de l'apparente légèreté d'un *visual novel* sentimental, ils découvrent une machine à fabriquer du sensible : un dispositif minimaliste où la pauvreté formelle se renverse en puissance d'émotion. À la croisée de la pornographie et du mélodrame, *Clannad* promeut une masculinité traversée par la féminité, où le soin et la fragilité deviennent des vertus.

Le Clavier et les Larmes est un livre qui permet de comprendre les logiques affectives et esthétiques qui traversent les cultures populaires japonaises contemporaines, souvent incomprises à l'étranger.

Julien BOUVARD est maître de conférences en études japonaises à l'université Jean Moulin Lyon 3. Il est un des spécialistes des cultures populaires japonaises contemporaines.

Mathieu TRICLOT est maître de conférences en philosophie à l'université de Technologie de Belfort-Montbéliard. Il est un des spécialistes de l'étude des jeux vidéo.

PRESSES UNIVERSITAIRES DE LIÈGE

ISBN : 978-2-87562-489-5



9 782875 624895

30,00 €

JEU
PLAY
SPIEL

13

Le Clavier et les Larmes — Julien BOUVARD et Mathieu TRICLOT

COLLECTION
JEU / PLAY / SPIEL

Le Clavier et les Larmes

Comprendre les cultures populaires japonaises à partir de *Clannad*

Julien BOUVARD et Mathieu TRICLOT



Presses Universitaires de Liège

Collection *Jeu / Play / Spiel*
13

Le Clavier et les Larmes

Comprendre les cultures populaires
japonaises à partir de *Clannad*

Julien BOUVARD et Mathieu TRICLOT

Presses Universitaires de Liège
2025

Table des matières

CHAPITRE PREMIER. UN OBSCUR JEU VIDÉO JAPONAIS :	
POURQUOI S'INTÉRESSER À <i>CLANNAD</i> ?	11
1. Comprendre les logiques de la culture populaire japonaise	13
2. Les genres troubles de l'otakisme	15
3. L'énigme du mélodrame	17
CHAPITRE II. <i>CLANNAD</i> EN 10 IMAGES	19
1. Une esthétique <i>bishōjo</i> , dès la boîte de jeu	19
2. Maeda Jun, le créateur de <i>Clannad</i>	20
3. Le dispositif minimaliste du <i>visual novel</i>	21
4. L'importance des points de sauvegarde pour le puzzle <i>Clannad</i>	22
5. Généalogie du <i>visual novel</i> : <i>Snatcher</i> (Konami, 1988)	23
6. Le genre symétrique du <i>bishōjo game</i> :	
<i>Tokimeki Memorial Girl's Side</i> (2002)	24
7. Pluie torrentielle et torrents de larmes : la spécificité de <i>Clannad</i>	25
8. Tomoya et Nagisa : les deux personnages principaux de <i>Clannad</i>	26
9. La fin d'une route alternative « cachée »	
voit le personnage de Ryō se marier avec Kappei.....	27
10. La grand-mère réconcilie Tomoya avec l'histoire de sa famille	28
LA HONTE	29
1. La confession de Mathieu	29
2. La confession de Julien	30
CHAPITRE III. LE GOÛT DES LARMES	31
1. La chimie des émotions	32
2. La communauté des larmes	35
3. Masculinités entravées	40
4. Le problème du méchant	42
5. Genre et mode mélo	44
6. Trop tard !	47
7. Pleurer avec Fūko et Kōko	49

CHAPITRE IV. PLEURER EN JEU VIDÉO : MÉLO IMPOSSIBLE ? ... 57

1. Le mélodrame introuvable	58
2. Le jeu contre le mélo	61
3. <i>Clannad</i> ou l'emploi du temps	63
4. Remédiations	66
5. Le dynamisme de l'image fixe	68
6. Kotomi et les petits riens qui font tout	72

CHAPITRE V. LE *MALE GAZE* DÉTRAQUÉ :

DU PORNO AU MÉLO.....	79
1. Porno, mélo	80
2. <i>Male gaze</i> (du) détraqué	82
3. L'énigme du mélo	86
4. <i>Otaku</i> , <i>gender trouble</i>	89
5. Stigmates et revendications	95
6. Ce que dit <i>Clannad</i> des/aux <i>otaku</i>	96

CHAPITRE VI. LE GARÇON ÉMOTIONNÉ :

LA PUISSANCE DES CULTURES FÉMININES	99
1. Une histoire de harems	100
2. Juri, Tomoya et Kapppei	101
3. Le monologue intérieur des garçons	105
4. <i>Clannad</i> et l'esthétique de l'intériorité	107
5. L'histoire des fractures entre filles et garçons	108
6. Bataille par pornographies interposées	111
7. « C'est pour les filles »	113
8. <i>Clannad</i> vs Ghibli	115

CHAPITRE VII. LE SEXE QUI BLESSE :

MORALE DES SENTIMENTS	119
1. Les tourments de Tomoya.....	119
2. Le sexe qui blesse	123
3. Le risque de la dépression.....	125
4. Chaînes de <i>care</i>	127
5. Éthique de la fiction	132

CHAPITRE VIII. LE <i>MEDIA MIX</i> DE <i>CLANNAD</i> EN 10 IMAGES	137
1. L'étendue du <i>media mix</i>	137
2. Le distributeur de petits pains	139
3. <i>NETANNAD</i> : le <i>media mix</i> avant le <i>media mix</i>	140
4. Les défis <i>try not to cry</i>	141
5. Tourisme 2,5D	142
6. Rejouer la fiction	143
7. La place de la musique	144
8. Le passage au manga	145
9. Écouter le drame	146
10. Partager des <i>dango</i>	147
CHAPITRE IX. DÉCHIFFRER LE CODE DU <i>MEDIA MIX</i> :	
<i>KYARA</i> , <i>ASSETS</i> ET PROGRAMME	149
1. <i>Clannad</i> contre <i>Matrix</i>	152
2. L'original et la copie	156
3. « Programme » et « base de données »	158
4. Fragments et répétition	162
5. L'art de la répétition	167
6. Des <i>kyara</i> partout	169
CHAPITRE X. RÉPARER LA BÉANCE ANIMÉTIQUE :	
LA FORMULE <i>KYOANI</i>	173
1. Premier effet : le jeu des différences	174
2. Deuxième effet : narration et mise en scène	177
3. Troisième effet : radicaliser le <i>superflat</i>	180
4. Quatrième effet : un nouveau mélo	185
5. Cinquième effet : bascule de genre	187
6. Le style <i>KyoAni</i>	189
7. Réparer l'intervalle animétique	195
CONCLUSION	203
BIBLIOGRAPHIE	215
COPYRIGHTS	223