

LÉA DANTEC
Diplôme d'études supérieures spécialisées en design de jeu vidéo narratif

**REPENSER LA PROTAGONISTE D'OTOME : NÉGOCIATION ENTRE CONVENTIONS GENRÉES ET
ATTENTES DES JOUEUR.SE.S**

Travail de recherche
présenté à

Madame Laura Iseut Lafrance St-Martin
dans le cadre du cours
NAND634 - Essai

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	1
PROBLÉMATIQUE.....	1
CADRE THÉORIQUE.....	6
MÉTHODE.....	8
IDÉATION ET CRÉATION D'UN PROTOTYPE.....	11
ANALYSE	22
PRESENTATION DES RESULTATS	26
CONCLUSION.....	32
BIBLIOGRAPHIE.....	33

INTRODUCTION

Apparus au Japon dans les années 1990, les otome connaissent une expansion forte et rapide hors de l'Asie et à l'international dès les années 2000. Dans ces jeux narratifs centrés sur la romance et destinés à un public essentiellement féminin, le.a joueur.se incarne une protagoniste ayant pour but de terminer son histoire aux côtés du garçon de son choix. Que le jeu consiste à choisir ce garçon comme intérêt amoureux dès le début de l'intrigue et de voir la trame narrative s'articuler autour de lui, ou bien de faire avancer l'histoire avec tous les personnages romancables et de voir duquel la protagoniste sera la plus proche à la fin, l'objectif reste le même : obtenir une fin heureuse, par la romance. Souvent, afin de projeter au mieux le.a joueur.se dans la peau de la protagoniste, l'otome se joue en vue à la première personne, ce qui implique de ne pas ou peu voir la protagoniste. De même, souvent, le.a joueur.se est libre de la renommer à son goût. En fonction des décisions prises par le.a joueur.se tout au long du scénario, la fin sera différente, même si elle prend place avec un même personnage. L'otome a alors très souvent pour trame narrative la romance, obtenue grâce à un système simple de dialogues à choix liés à des visuels souvent proches des mangas : l'otome est par essence très proche du *visual novel*.

Si ce genre a un temps été restreint à un public de niche, il a finalement su s'exporter et se transformer, et trouve aujourd'hui nettement sa place chez les amateur.ice.s d'expériences vidéoludiques narratives, notamment sur mobile. Malgré cette évolution, le cœur de l'expérience otome est resté relativement le même, avec cette recette de protagoniste rencontrant plusieurs personnages romancables et évoluant dans un environnement souvent nouveau où s'enchaînent prises de décisions et dilemmes relationnels. Cependant, cette stabilité apparente repose sur des conventions et structures narratives figées, surtout en ce qui concerne la protagoniste elle-même.

Avec la croissance et la diversification du public cible, ainsi qu'une prise de conscience par rapport aux représentations genrées dans le jeu vidéo en général, nombreux.ses sont les joueur.se.s qui interrogent la figure fixe de la protagoniste d'otome. Vide, passive, trop malléable, ou encore pensée uniquement comme projection du.de la joueur.se, elle subit encore et encore des stéréotypes genrés qui limitent l'expérience narrative et frustrant même parfois certain.e.s joueur.se.s. Ce questionnement soulève aussi un paradoxe central : si les joueur.se.s cherchent à vivre une expérience immersive, iels ne sont pas à l'abri de ressentir une certaine distance, voire une frustration, par rapport au manque de consistance de la protagoniste jouée.

Dans ce contexte, il semble alors essentiel de repenser la manière dont l'on peut concevoir une protagoniste d'otome, sans pour autant trahir les attentes associées à ce genre. En effet, même si les joueur.se.s expriment une volonté de changement et de renouveau, iels sont aussi largement attaché.e.s à certains codes, par exemple au niveau des choix narratifs ou de la narration romantique. Il ne s'agit alors pas de rompre totalement avec les stéréotypes, mais de les réinterroger avec nuance, en tenant compte des attentes spécifiques à l'otome.

PROBLÉMATIQUE

Les jeux vidéos narratifs ont depuis toujours été un terrain fertile pour le développement et l'évolution de personnages complexes. Cependant, la représentation des personnages féminins dans ces jeux est longtemps restée ancrée dans des stéréotypes bien précis. Ces derniers reflètent des attentes culturelles et commerciales spécifiques, et tendent à réduire ces personnages féminins à des archétypes prévisibles et limités, quel que soit leur rôle au sein de l'intrigue. Bien que cette tendance ait évolué ces

dernières années, les personnages et protagonistes féminins positifs et non influencés par le *male gaze* sont toujours très rares.

Parmi ces archétypes récurrents, on retrouve celui de la demoiselle en détresse, qui ne peut s'en sortir sans l'aide d'un homme, comme la Princesse Peach initialement (*Super Mario Bros.*, 1985). On observe aussi la femme-objet, aux habits inadaptés au jeu dans lequel elle se trouve mais pensés pour plaire à un public masculin (*Mortal Kombat*, 1992). Parfois, la femme est reléguée au rang d'acolyte et/ou d'intrigue romantique potentielle pour le protagoniste masculin (Perreault et al., 2018) : elle n'est alors là que pour appuyer ou compléter l'histoire de l'homme. D'après Dill et Thill (2005), on distingue trois portraits et stéréotypes majeurs dans la représentation féminine vidéoludique : les femmes sont soit sexualisées, soit très légèrement vêtues, soit particulièrement belles. Cette étude rapporte aussi que plus de 80 % des personnages féminins correspondent à l'un de ces critères, et que plus d'un quart rentre même dans les 3 catégories. En 1998, Tracy L. Dietz reportait que « sur un échantillon de trente-trois jeux de Sega et Nintendo datés de 1995, 41 % ne contiennent pas de personnage féminin et 28 % d'entre eux illustrent les femmes comme des objets sexuels », montrant comment l'industrie avait du chemin à parcourir. Bien que cette tendance ait bien évolué depuis lors, on remarque toujours des stéréotypes propres à des genres vidéoludiques très précis, comme l'otome.

Du japonais 乙女ゲーム (*otome gēmu*), littéralement « jeu de fille » ou « jeu de jeune femme », le terme otome réfère donc aux jeux narratifs orientés vers un public féminin et appartenant au genre du visual novel. Tel que définis par Tanikawa and Asahi :

Otome game means love simulation game for women in Japanese. The word 'Otome' means a young girl, and this word also suggests a virgin indirectly. The player handles a girl who is the heroine of the story, meeting handsome men of various characters. The player can enjoy virtual love with one of them. (2013)

Alors centrés sur l'engagement émotionnel et les interactions romantiques, les otome sont devenus depuis leur création un sujet d'intérêt en *game studies* en ce qui concerne la narratologie genrée et l'immersion du/de la joueur.se à ce sujet. L'engagement émotionnel des joueur.se.s est renforcé par l'utilisation de la perspective à la première personne, qui brouille la frontière entre fiction et réalité, ce qui permet de s'identifier fortement à la protagoniste et renforce l'identification au côté sentimental du genre (Gao et al., 2025). Les otome apparaissent au Japon dans les années 1990, et sont originellement désignés et pensés pour palier à la domination masculine du public cible de l'industrie vidéoludique (Cote, 2018), et donc attirer un public féminin niche. Pour cela, ces jeux développent des scénarios romantiques extrêmement stéréotypés et des protagonistes passives. L'essence des otome repose sur des mécaniques de choix narratifs influençant la progression de l'histoire et orientant le/a joueur.se vers l'une des différentes fins possibles.

Les otome gagnent très rapidement en popularité, dès la sortie d'*Angelique* (Koei, 1994), considéré comme le pionnier du genre, et grâce à l'essor des plateformes mobiles et des visual novels. Le genre devient accessible et connu d'un plus grand public, mais garde pourtant ses conventions stéréotypées, notamment à propos de la protagoniste : une dynamique qui reflète les attentes culturelles d'une autre époque, et qui au fil du temps, a fini par devenir logique et instinctive pour le genre.

Le développement international des otome et donc la diversification de son audience a mené à une remise en question de ces codes et du caractère limitant des stéréotypes genrés, notamment au sein des communautés de joueur.se.s. Ces dernier.e.s, aux envies et sensibilités différentes, ont exprimé de nouvelles attentes en matière de personnages féminins dans ce genre. Que ce soit pour les otome ou non, le besoin de protagonistes plus nuancées et réalistes reflète une prise de conscience globale sur la

diversité et l'inclusivité dans les médias vidéoludiques (Cote, 2018). De plus, les otome ne se limitent plus à un public exclusivement féminin, car des joueur.se.s de tous genres explorent ces récits, ce qui renforce l'importance d'une représentation plus variée. Ces dernières années, les joueur.se.s appuient donc de plus en plus sur ce besoin de protagonistes féminines complexes qui se défont des normes genrées qui leur étaient imposées jusque là, et cela se reflète peu à peu sur l'industrie elle-même. Les attentes sont alors celles d'un *storytelling* plus nuancé, d'une meilleure représentation.

Mais pourquoi les protagonistes d'otome tendent-elles à être stéréotypées ou si vides ? Elles le sont pour des raisons d'efficacité narrative et d'identification. En effet, en créant des personnages plus effacés ou malléables, les développeur.se.s facilitent la projection des joueur.se.s (Clave, 2024). Cependant, cette stratégie tend de plus en plus à avoir des effets négatifs, car elle affecte la profondeur narrative et rend ces personnages moins engageants (Nunez, 2018). L'absence de traits distinctifs, de profondeur ou encore d'agentivité refroidit certain.e.s joueur.se.s, qui recherchent des héroïnes avec lesquelles s'identifier, mais aussi pouvant être admirables et inspirantes, par leur complexité et leur évolution. Nous mentionnions plus tôt les archétypes féminins omniprésents dans le jeu vidéo. L'otome n'y échappe pas, et a même son propre archétype bien ancré : la jeune fille innocente, naïve, timide, maladroite (Perreault et al., 2018). C'est une jeune fille ordinaire, qui n'a souvent rien de spécial, et qui découvre un monde incroyable. Ce modèle est utilisé car il simplifie la construction de l'histoire en créant des dynamiques prévisibles entre la protagoniste et les personnages masculins, et cela entraîne malheureusement la création d'une dynamique de pouvoir malsaine au sein de ces relations : cela dépeint la protagoniste, et plus largement la femme, d'une manière très négative. Mais cette simplicité narrative ne satisfait plus, elle dessert l'expérience ludique et limite la richesse des interactions : l'engagement émotionnel du.de la joueur.se est inévitablement réduit (Clave, 2024). De même, ces protagonistes sont souvent dépeintes comme effacées pour ne pas éclipser les personnages romancables : les personnages féminins s'effacent au profit de leurs interlocuteurs masculins. Leur manque d'agentivité fait qu'elles se contentent de réagir aux événements plutôt que de les influencer. Ce manque d'initiative limite leur développement personnel et réduit l'impact émotionnel de l'histoire (Nunez, 2018). Même si le but originel était de créer une coquille vide pour que le.a joueur.se s'y projette, lorsque le personnage principal devient si vide, on prend le risque d'entraver cette identification, et également de faire persister des dynamiques de genre malsaines, même parfois violentes.

La complexité des représentations est donc primordiale si l'on veut enrichir l'expérience ludique et réellement privilégier les attentes des joueur.se.s. Des personnages féminins bien développés peuvent non seulement renforcer l'intérêt des amateur.ice.s du genre, offrir des récits plus captivants et variés, mais aussi créer des figures type importantes et fortes pour l'image de la femme (Perreault et al., 2018). Cependant, dépasser les stéréotypes tout en répondant aux attentes des joueur.se.s représente un défi pour les développeur.se.s : il faut combiner et équilibrer identification et complexité narrative. Même si les stéréotypes féminins des otome ont historiquement facilité l'identification des joueur.se.s, ils limitent aujourd'hui l'engagement et la diversité des récits. Il est alors primordial de comprendre comment dépasser ces conventions pour concevoir des héroïnes plus nuancées, en phase avec les attentes d'un public en constante évolution.

En ce qui concerne ces attentes, celles-ci varient en fonction des cultures et des évolutions sociétales. Si traditionnellement, les joueur.se.s recherchent des héroïnes dans lesquelles iels peuvent se projeter facilement, cette dynamique a bien évolué avec son public : les études montrent que les joueur.se.s modernes attendent des protagonistes plus assertives et complexes, capables de véritables arcs narratifs et d'agentivité (Ganzon, 2022). D'une culture à l'autre, la réception varie : par exemple, alors que le public japonais est souvent plus tolérant envers les héroïnes passives, les joueur.se.s occidentaux.ales valorisent des personnages plus indépendants et actifs (Diniz et al., 2023). En Asie, les avis divergent malgré tout. Liu évoque dans son étude de 2024 l'exemple de la culture chinoise, où les

femmes sont très exposées à des problématiques de sexisme et d'inégalités de genre, notamment dans le domaine du travail. Des formes de divertissement médiatique, comme l'otome, sont alors devenues populaires pour l'échappatoire que cela représentait. En effet, vivre cette romance, bien que fictive et par procuration, procure à ces femmes un effet thérapeutique court mais positif. Bien que ce soit de manière consumériste, certaines femmes voient alors en l'otome une forme de micro-protestation féministe au niveau individuel. L'otome pourtant à priori fermé et patriarcal pourrait-il devenir un outil d'émancipation, à travers la création de protagonistes fortes et confiantes ? Tout le monde n'est pas de cet avis : des joueur.se.s se définissant comme féministes radicaux.ales considèrent l'otome comme indissociable d'un hétéropatriarcat qui apprend aux femmes à sacrifier leur individualité et leurs rêves au profit de leurs relations amoureuses hétérosexuelles. Même au niveau de l'industrie du jeu, si l'otome a ouvert des portes à des game designers féminines, le genre lui-même échoue à démanteler la structure genrée mise en place jusqu'ici (Liu, 2024).

On note aussi des tensions avec les valeurs féministes de certain.e.s joueur.se.s, les otome étant profondément ancrés dans des valeurs patriarcales et la représentation d'une société fondée sur ces valeurs (Liu, 2024). Les schémas narratifs des otome tendent à retranscrire des dynamiques hétéronomées et à dépeindre les femmes comme des demoiselles en détresse et dépendantes des hommes, alors qu'elles sont censées être les protagonistes de leur propre histoire (Gao et al., 2025).

L'héroïne et sa profondeur jouent un rôle majeur dans la réception de l'histoire par les joueur.se.s. Iels tendent à accorder beaucoup d'importance à l'histoire du jeu, mais s'iels ne développent aucune affection pour la protagoniste, voire s'iels développent une certaine aversion pour elle, iels tendent par conséquent à moins apprécier l'histoire. La qualité et la complexité de l'héroïne sont donc des facteurs déterminants dans l'appréciation de l'expérience globale d'un otome (Tanikawa et Asahi, 2013).

Les otome, de par les sujets traités dans leurs intrigues et la manière dont ces sujets sont abordés, influencent également beaucoup les joueur.se.s, d'où l'importance de meilleures représentations. Parmi ces sujets, l'on retrouve l'intimité et la perception des relations romantiques dans le monde réel (Gao et al., 2025), la perception de soi en tant que femme et d'un « idéal féminin » (Dill & Thill, 2017), une perception fantasmée des standards et actions romantiques (Liu, 2024), ou encore la notion de féminité (Dill & Thill, 2017). Les joueur.se.s valorisent également les relations parasociales avec les personnages masculins, car celles-ci offrent une forme de soutien émotionnel sans les risques du monde réel (Lei et al., 2024). Ces dynamiques de projection sont renforcées par le fait que les joueur.se.s tendent à oublier qui iels incarnent et à retenir uniquement les personnages romancables proposés par l'Otome : ceux-ci sont tellement mis en avant au détriment de la protagoniste que les attentes des joueur.se.s finissent par se focaliser sur eux plutôt que sur l'héroïne (Clave, 2024).

L'image du *gamer* ayant toujours été forgée comme masculine, l'otome avait ce potentiel d'être plus qu'un « jeu de fille » et de permettre aux joueur.se.s de repenser les normes de genre, qu'elles soient issues du monde primaire ou secondaire. Si l'archétype propre à l'otome n'est pas celui de la femme sexualisée mais celui de la femme naïve et influençable, il ne reste pas moins problématique comme modèle féminin auquel s'identifier (Cote, 2018). En effet, si l'hyperféminité est mise en avant dans les autres jeux à la vision plus masculine, elle est également présente dans les otome, bien que sous une autre forme : plutôt que sur la sexualité, ces jeux mettent davantage l'accent sur la dépendance de la femme envers l'homme, la faiblesse et la naïveté. Retrouver ces caractéristiques concentrées en un même personnage donne une vision dépassée des normes de genre, surtout quand l'héroïne est considérée comme incarnant des valeurs féminines fondamentales (Dill & Thill, 2017 ; Perreault et al., 2018).

Cette diversité d'attentes pose un défi aux développeur.se.s qui cherchent à concevoir des jeux pour un public international. Ce dilemme s'inscrit dans le grand débat sur la représentation des femmes

dans le jeu vidéo, qui ne concerne pas seulement les otome. Des études ont montré que l'exposition à des jeux véhiculant des stéréotypes sexistes peut influencer les attitudes des joueur.se.s (Breuer et al., 2015). Le challenge repose peut être donc dans la réappropriation de l'otome, de ses codes, et leur évolution positive.

Plusieurs approches narratives et méthodes de design peuvent être employées pour dépasser les stéréotypes des héroïnes dans les otome. L'objectif présenté aux chercheur.se.s et acteur.ice.s de l'industrie est de concevoir une protagoniste plus engageante, qui ne soit pas reléguée à un rôle passif et qui ne se définisse pas uniquement par sa relation aux personnages masculins.

Morris (2017) suggère d'augmenter l'agentivité du personnage principal en lui permettant de faire des choix significatifs qui influencent réellement le déroulement de l'histoire. Si l'on introduit des dilemmes moraux complexes, des dialogues plus nuancés ou des scénarios moins linéaires pour la protagoniste, on ouvre la voie pour la rendre plus engageante. Dans les otome actuels, certaines actions sont frustrantes pour les joueur.se.s en raison de leur manque de liberté. Par exemple, au niveau des choix du jeu, les options forcent parfois à répondre uniquement ce que le personnage romanesque aimerait entendre, limitant ainsi l'expression de la protagoniste, et son existence en tant d'individu. De plus, l'apparence de l'héroïne est souvent déterminée par le regard masculin, comme dans *Amour Sucré* (Beemove, 2011), où elle doit s'habiller selon les goûts de l'être aimé pour chaque rendez-vous si elle veut que ça soit une réussite (Nunez, 2018). Une protagoniste plus affirmée devrait pouvoir imposer sa propre personnalité et être aimée comme telle, sans être uniquement définie par la perception des personnages masculins.

Si la protagoniste s'avère décevante dans la plupart des otome, il pourrait malgré tout être intéressant d'emprunter certains codes d'autres personnages féminins du genre, notamment la rivale ou la vilaine. Nam (2023) définit cette dernière comme une figure qui s'oppose traditionnellement à la protagoniste féminine dans un otome ou un *shōjo*¹. Cependant, de plus en plus de récits renversent cette dynamique en plaçant la vilaine au centre de l'histoire, mettant ainsi en avant des personnages féminins qui valorisent l'indépendance et l'accomplissement personnel plutôt que la romance : c'est par exemple quelque chose de bien réussi avec Lucette, la protagoniste de *Cinderella Phenomenon* (Dicesuki, 2016), qui est initialement présentée comme une vilaine qui évolue moralement et émotionnellement tout au long de son aventure.

By transforming the narratives of games and cartoons in this way, the villainous heroine affirms women who live their lives faithfully and independently without attaching importance to dating, and foregrounds the narratives of such women. (Nam, 2023).

Traditionnellement, la romance dans les otome et les *shōjo* valide la protagoniste à travers un prisme masculin. Cependant, dans les récits avec l'archétype de la vilaine, l'héroïne refuse ce destin prédéterminé et cherche à écrire sa propre histoire. Contrairement aux otome classiques où la protagoniste est une page blanche, ici, elle a une personnalité affirmée et des ambitions. Ce type de structure narrative peut être une inspiration pour concevoir une héroïne plus engageante, qui place sa propre évolution au centre du récit et ne se définit pas uniquement par ses relations amoureuses, sans qu'elle ne penche dans le rôle de la vilaine.

Outre la personnalité de l'héroïne, certaines études suggèrent de retravailler ses codes visuels pour lui donner autant de « personnalité » que ses interlocuteurs masculins. Son caractère doit s'affirmer, et son apparence doit suivre (Nunez, 2018), afin de mieux capter l'intérêt du/de la joueur.se. À la manière

¹ manga d'amour orienté vers les femmes

de personnages féminins non traditionnels et forts comme Ellie de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) ou Jodie de *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), il faut transformer l'héroïne en une femme confiante et auto-suffisante, qui contribue à sa propre évolution et survie au lieu de se reposer sur les autres – ou sur les hommes (Perreault et al., 2018). Il est nécessaire de travailler des traits de personnalité et des comportements qui rejettent le sexisme sous-jacent mis en place par l'archétype de la fille pure, docile et faible, car ils renforcent une vision problématique de la femme (Perreault et al., 2018).

Certains jeux comme *Mr. Love: Queen's Choice* (Papergames, 2017) offrent un soutien émotionnel et une validation sociale aux joueur.se.s, ce qui pourrait être une piste pour le développement de protagonistes plus engageantes (Lei et al., 2024) : plutôt que de se limiter au réconfort fourni par la romance, l'histoire pourrait proposer une héroïne qui s'appuie également sur des relations féminines fortes, mettant en avant des valeurs de sororité et d'accomplissement personnel.

De manière plus large, les otome sont à la fois un espace de consommation et un lieu d'affirmation des attentes des joueur.se.s en matière de représentation. Ces jeux constituent un échappatoire dans une réalité souvent marquée par des discriminations de genre (Lei et al., 2024). Si les otome doivent continuer à offrir cet espace de liberté, alors la représentation des héroïnes devrait être cohérente avec cette ambition, en proposant des figures féminines inspirantes et valorisantes.

L'état actuel de la recherche met en évidence un besoin d'évolution dans la conception des protagonistes d'otome. Cette limitation dans la représentation des héroïnes prend sa source dans des normes genrées dépassées, qui sont alors en décalage avec les attentes croissantes du public en quête de récits plus nuancés : les joueur.se.s veulent rompre avec les stéréotypes traditionnels qui ont longtemps dominé le genre. Les critiques récurrentes sur les représentations genrées dans les jeux vidéo ainsi que leur évolution montrent qu'il est autant possible que nécessaire de repenser la manière dont ces héroïnes sont conçues.

Face à ce constat, ma recherche propose d'analyser comment concevoir une protagoniste d'otome qui dépasserait ces conventions et resterait fidèle aux demandes des joueur.se.s. L'objectif sera alors d'identifier des stratégies narratives et surtout des piliers de design qui permettront de créer un personnage féminin plus complexe et représentatif. La pertinence de ma recherche vise alors à contribuer à l'évolution de l'otome en tant que genre, et à offrir des pistes pour des représentations féminines plus riches et positives dans les jeux vidéo narratifs. Ainsi, nous nous demanderons comment concevoir une protagoniste d'otome qui s'éloigne des stéréotypes traditionnels, tout en répondant aux attentes des joueur.se.s.

CADRE THÉORIQUE

Afin de mener à bien cette recherche et d'encadrer cet essai, nous mobiliserons deux concepts essentiels pour la compréhension du sujet. En effet, certains aspects des jeux vidéos vont influencer la perception et la réception des personnages pour les joueur.se.s, et il est alors important de les définir.

Lorsqu'il s'agit de la construction des protagonistes féminines, que ce soit dans le jeu vidéo de manière globale, ou spécifiquement dans l'otome, la notion de stéréotype est très présente et influence grandement la perception de ces personnages. Traditionnellement, le terme stéréotype renvoie à un ensemble de représentations figées et partagées au sein d'une même culture. Tel que défini par Dill & Thill (2017), le stéréotype permet aussi de comprendre comment les conventions narratives façonnent les

personnages féminins, et par extension comment cela influence leur réception par les joueur.se.s ainsi que la socialisation des normes de genre. En effet, comme évoqué précédemment et détaillé par Dill & Thill dans leur étude de 2017, les personnages féminins sont souvent limités à des archétypes bien précis, parmi lesquels l'on retrouve la demoiselle en détresse, la femme fatale ou encore la guerrière hypersexualisée. Ces archétypes répondent à des normes genrées, qui influencent d'une part la représentation féminine dans le jeu vidéo mais également la perception que les joueur.se.s en tirent. Cette étude montre alors que les personnages féminins tendent à être massivement sexualisés, et qu'ils sont souvent réduits à des rôles passifs ou hyperféminisés. A l'opposé, les personnages masculins y incarnent des idéaux de puissance et d'agressivité. Cette représentation genrée contribue alors à renforcer des normes sociales négatives qui limitent la diversité et la complexité des personnages féminins dans les jeux vidéo, et par extension l'existence de représentations féminines positives, inspirantes et fortes dans ce médium.

Le genre de l'otome n'échappe malheureusement pas à ces stéréotypes et possède même son propre archétype récurrent : celui de l'héroïne passive, malléable, à la neutralité très présente car imaginée pour renforcer l'identification ou la projection du.de la joueur.se. Bien que ce modèle soit fonctionnel dans le cadre du genre, il s'avère limitant en ce qui concerne l'agentivité et le développement narratif du personnage. Au delà de ça, l'attention des joueur.se.s d'otome tend à se concentrer sur les personnages romanesques plus que sur la protagoniste, ce qui est induit par ce stéréotype, et renforce en parallèle son effacement dans le récit. L'héroïne d'otome va alors rarement avoir une personnalité marquée et sera caractérisée par sa tendance à subir les événements plutôt qu'à les provoquer ou à les influencer. De plus, elle montre souvent des signes de dépendance émotionnelle envers les personnages masculins romanesques. Si nous nous appuyons sur une conception plus nuancée des personnages féminins, il serait alors possible de concevoir une héroïne qui ne serait pas uniquement l'avatar du.de la joueur.se, mais bien un personnage avec sa personnalité propre, une évolution narrative significative et surtout un rôle actif dans l'intrigue.

L'analyse de ces stéréotypes est essentielle dans le cadre de ma recherche, car elle permet d'identifier les conventions dont il faut idéalement s'éloigner pour proposer une héroïne plus engageante et réaliste, tout en conservant les codes du genre. En effet, les attentes des joueur.se.s vis-à-vis de ces jeux étant historiquement façonnées par ces conventions, toute tentative de s'éloigner de ces stéréotypes doit être menée avec prudence afin de ne pas rompre l'expérience espérée. Si ces stéréotypes propres aux otome sont présents en réponse à des normes historiquement ancrés, leur remise en question fait donc malgré tout émerger une volonté de renouvellement du genre. L'enjeu est alors de proposer des héroïnes plus engageantes, présentes et développées, sans pour autant effacer les fondements du genre. Afin de reformer ces stéréotypes et de développer cette réflexion, il est alors nécessaire d'interroger un second concept clé, celui d'horizon d'attente.

L'horizon d'attente désigne le cadre de référence à travers lequel un public perçoit une œuvre. Tel que défini par Jauss :

Le système de références objectivement formulable qui, pour chaque oeuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'oeuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne. (1978, 1990)

Appliqué aux otome, cette notion d'horizon d'attente se structure autour de conventions bien établies, à la fois d'un point de vue narratif et interactif : c'est à dire une intrigue centrée sur la romance, des choix interactifs impactant la suite du récit, et une héroïne pensée comme un avatar du.de la

joueur.se. Dans le cadre de cet essai, nous nous concentrerons sur la définition de l'horizon d'attente appliqué aux otome tel que vu par Giard (2023). L'étude concernée met en lumière un paradoxe à ce sujet. En effet, même si les otome fonctionnent comme un espace à la fois de projection et d'évasion, ils véhiculent aussi des représentations genrées, parfois perçues comme aliénantes. Cette notion d'aliénation peut être ici comprise comme la perte d'un pouvoir d'action ou même d'identification sincère au sein du récit, où les normes représentées deviennent trop rigides et stéréotypées, ou peut-être même déconnectées des désirs individuels. La tension entre la promesse de liberté offerte au.à la joueur.se par le genre, autant d'aimer, de choisir, que de se projeter, et les contraintes imposées par les conventions narratives de plus en plus datées crée une certaine dissonance. Certain.e.s joueur.se.s y adhèrent malgré tout sans problèmes, y voyant parfois presque un cadre rassurant, là où d'autres en développent une lecture critique des dynamiques narratives alors imposées et gardant une distance : dans les deux cas, ces éléments influencent fortement la réception des œuvres par les joueur.se.s, et par extension leur tolérance à d'éventuelles innovations narratives. Giard souligne que les joueur.se.s naviguent entre une attente de romantisme idéalisée, et une conscience critique des dynamiques patriarcales sous-jacentes aux récits de l'otome. A cela s'ajoute le fait que les otome fonctionnent comme des espaces de projection pour les joueur.se.s, où ceux.elles-ci peuvent expérimenter des dynamiques relationnelles fictives, bien que sous l'influence de normes sociales et culturelles préexistantes.

Pour compléter les propos de Giard, nous pouvons aussi nous pencher sur la manière dont Arsenault (2023) aborde l'horizon d'attente, c'est à dire à travers le prisme des genres vidéoludiques. Ces derniers structurent les attentes des joueur.se.s, et influencent par conséquent leur expérience de jeu. Arsenault explique que les genres ne sont pas des catégories fixes, mais bien des constructions culturelles en constante évolution. Il s'agit d'un consensus culturel très présent entre développeur.se.s, éditeur.ice.s et joueur.se.s. De la même manière, cet horizon d'attente représente un référentiel commun, c'est à dire que les joueur.se.s tendent à anticiper quelles sont les mécaniques, les conventions, ou encore le type de narration d'un jeu avant même d'y avoir joué, se basant sur les normes du genre de jeu. Par conséquent, l'horizon d'attente des joueur.se.s d'otome est lui-même façonné par une double dynamique, qui allie les conventions narratives et interactives propres au genre et évoquées précédemment, et l'évolution des normes culturelles, qui tendent à privilégier une évolution et redéfinition progressive des protagonistes féminines. La négociation entre ces nouvelles attentes et l'héritage du genre compliquent la tâche des développeur.se.s en quête d'innovation et de renouveau. Rester en phase avec les préférences du public s'avère compliqué, car il faut respecter les mécaniques et archétypes familiers tout en les remettant au goût du jour. Les joueur.se.s réclament alors des personnages joueurs féminins plus affirmés mais à la condition qu'ils soient harmonieusement intégrés aux codes narratif de l'otome.

En mobilisant le concept de stéréotype tel qu'abordé par Dill & Thill (2017), ainsi que celui d'horizon d'attente rapporté par Giard (2023), il devient plus facile d'interroger les dynamiques possibles dans le design de figures féminines qui s'affranchissent de leurs conventions. Ainsi, nous avons les clés pour envisager comment concevoir un personnage principal féminin qui respectera les normes de l'otome tout en répondant aux attentes de son public et en outrepassant les stéréotypes. La suite de l'essai visera à présenter dans quelle mesure une protagoniste plus profonde et nuancée peut renouveler le genre.

MÉTHODE

Ma recherche s'inscrit dans une approche de type *Practice as Research* (PaR), telle que définie par Nelson (2013). La PaR repose sur l'affirmation que la pratique artistique constitue une forme légitime de production de savoir. En effet, selon cette méthode, le praticien possède une forme de savoir implicite – ou tel que défini par Nelson, un *know-how* – qui guide alors ses choix créatifs, même s'il est parfois difficile d'en formuler immédiatement les fondements théoriques : la recherche consiste donc à expliciter

ces savoirs tacites, et ce à travers une démarche réflexive et itérative. Ainsi, la création devient une forme de recherche à elle toute seule, car elle permet d'explorer et de tester des hypothèses pendant le processus créatif.

La PaR est particulièrement adaptée à cette recherche, car la conception de protagonistes d'otome repose à la fois sur la compréhension intuitive du genre et de ses codes, et également sur une réflexion consciente sur la manière dont l'on peut réinterpréter ces mêmes codes. Comme décrit plus tôt, ma recherche vise alors à négocier deux dynamiques, en ayant d'un côté les traditionnels stéréotypes de l'otome, et de l'autre les attentes des joueur.se.s – quête de renouveau mais aussi de confort narratif.

Bien évidemment, mon positionnement personnel influence grandement ma démarche. D'une part, en tant qu'étudiante en design de jeux vidéos narratifs, je possède une compréhension des codes narratifs dans le jeu vidéo et des techniques narratives pouvant être employées dans ces jeux. D'une autre part, en temps que femme, et joueuse d'otome, j'ai une expérience et une compréhension directe de la manière dont les stéréotypes que je mets en lumière ici sont perçus et vécus en jeu. De plus, de par mes études artistiques antérieures, je prends un positionnement en tant que créatrice, ce qui s'ajoute à ma posture actuelle de chercheuse. Ainsi, en réfléchissant au design d'un personnage et à son évolution, et en analysant ce processus de création pour en tirer une réflexion critique, nous revenons à la question initiale de cet essai : Comment concevoir une protagoniste d'otome qui s'éloigne des stéréotypes traditionnels, tout en répondant aux attentes des joueur.se.s ?

Ma recherche est alors subjective par nature, car reposant sur ma pratique personnelle du design de personnage, et donc sur les interprétations que je tirerais des retours de cette création. Cela dit, avoir recours à la méthode PaR permettra de structurer cette subjectivité, ce qui la rend observable et analysable à travers une future collecte de données. Celle-ci va passer par deux formes de création : la réalisation d'une fiche de personnage, et le développement un prototype sur Twine.

En ce qui concerne la fiche de personnage et ses éventuelles variations, elles ne concerneront qu'un seul personnage – la protagoniste d'un otome hypothétique. Le nombre de fiches final est indéterminé, car il faudra en produire tant que l'équilibre recherché ne sera pas atteint. En se basant sur un modèle simple que j'aurais créé moi-même, ces fiches détailleront dans toutes leurs versions la personnalité, les motivations, le rôle narratif et la dynamique relationnelle de l'héroïne avec les autres personnages. L'objectif sera alors de varier ces éléments clés d'une version à l'autre, afin d'observer comment une modification de la personnalité ou du comportement de l'héroïne influe sur la dynamique du récit, et donc sa réception. Ainsi, mes premières pistes à ce sujet sont d'imaginer une protagoniste affirmée, qui provoque les événements au lieu de les subir, avec des motivations internes liées à une quête personnelle plutôt que centrée sur les autres personnages.

En parallèle de ces fiches de personnage, un prototype sera donc développé sur Twine pour tester les différentes versions de la protagoniste imaginée dans un contexte narratif. Il prendra la forme d'un chapitre suivant un scénario classique d'otome et fidèle aux structures du genre : rencontre avec les personnages romanesques, prise de décision, et impact sur les relations. Si la trame restera toujours sensiblement la même, le comportement et la personnalité de la protagoniste évoluera avec les versions des fiches de personnage créées et testées. À l'aide de ce prototype, j'aimerais évaluer dans quelle mesure cette héroïne hors des codes peut s'intégrer dans une dynamique d'otome pourtant classique, sans trop rompre la cohérence du genre. Ce second temps est à aborder plus comme une mise en pratique de la protagoniste définie, afin d'essayer de la placer dans un environnement et d'assurer de sa cohérence. J'obtiendrais probablement mes résultats de recherche sans ce prototype, mais il constitue selon moi une valeur ajoutée au processus et une vérification des schémas narratifs établis avant.

Afin de collecter toutes les avancées et les données issues de ces créations, un journal de bord sera également tenu tout au long du processus créatif, de l'idéation à la mise en pratique. Ce journal s'articulera autour de mes réflexions sur ce qui fonctionne, ou non, dans le design de la protagoniste et des ajustements et changements de chaque itération. Cela sera aussi l'occasion de consigner les pauses, doutes, inspirations ou les raisons des modifications apportées au processus ou aux créations en elles-mêmes.

Une fois la collecte de données terminées, il faudra procéder à leur analyse. Les fiches de personnage, le prototype Twine, ainsi que le journal de bord serviront de base à une analyse qualitative par encodage thématique. En reprenant les données issues des créations et du journal de bord, donc du processus lui-même, il sera possible de les classer dans des catégories distinctes, découlant des concepts abordés dans le cadre théorique. Par exemple, concernant les stéréotypes, plusieurs aspects seront examinés pour évaluer si la protagoniste imaginée s'éloigne ou non des figures traditionnelles du genre. Par exemple, il faudra traiter de la passivité du personnage, en se demandant si la protagoniste subit les événements ou si elle influence au contraire activement le déroulement de l'intrigue, ou si l'affirmation de cette protagoniste entraîne une réécriture importante des dynamiques relationnelles du jeu. J'aimerais aussi traiter de l'indépendance émotionnelle, c'est à dire si la protagoniste agit en fonction de ses propres objectifs ou uniquement en réaction aux personnages masculins/romançables, et de la neutralité de la personnalité, quand le personnage devient une sorte de page blanche destinée à maximiser l'identification du/de la joueur.se. D'autres indicateurs pourront être placés sous le prisme de l'horizon d'attente, notamment la nature des choix proposés au joueur. Il faudra alors se questionner sur l'influence du comportement de la protagoniste sur la narration et ses relations aux autres personnages, la place du/de la joueur.se dans ces choix, et l'équilibre entre romance et développement personnel dans l'intrigue. Enfin, il faudra déterminer quand l'innovation dans la construction du personnage sera perçue comme « naturelle », ou au contraire, quand elle créera une rupture avec l'expérience attendue d'un otome. L'objectif final de l'analyse, et de la recherche en elle même sera donc d'identifier la zone d'équilibre où la protagoniste s'affranchit des stéréotypes tout en restant en phase avec l'horizon d'attente des joueur.se.s. L'analyse permettra de dégager des tendances sur ce qui fonctionne ou non dans la conception de ce type d'héroïne, et donc des piliers de design pertinents.

Il faut cependant noter que certaines limites doivent être prises en compte dans le cadre de cette recherche. Tout d'abord, ce projet se concentre seulement sur le design de la protagoniste d'otome, là où une étude plus grande pourrait prendre en compte l'ensemble des personnages secondaires ou bien même la structure narrative globale du jeu, car les stéréotypes y sont également très ancrés. Cette approche ciblée permet cela dit une analyse approfondie du rôle du personnage principal, même si cela limite la capacité à évaluer l'impact de l'héroïne sur la dynamique globale du récit. De plus, le prototype Twine sera relativement court, et se limitera à un chapitre unique là où une recherche de plus grande envergure aurait bénéficié d'un prototype plus conséquent : cela réduit la possibilité d'explorer des arcs narratifs complexes ou des évolutions à long terme du personnage, mais permet de se concentrer sur des moments scénaristiques clés de l'otome. Il est aussi important de mentionner que par manque de temps et par question d'éthique, le prototype ne pourra être testé sur des joueur.se.s externes. Cela aurait grandement bénéficié à la recherche, principalement en termes d'horizon d'attentes et de réception des versions de l'héroïne. L'analyse des données va alors exclusivement se reposer sur les observations issues du journal de bord, et donc sur mon propre jugement en tant que créatrice. Cependant, ces limites n'empêcheront pas ma recherche d'atteindre son objectif principal, celui de comprendre comment concevoir une héroïne engageante et nuancée dans le cadre narratif d'un otome, bien au contraire : elles définissent le cadre et la portée des résultats obtenus.

IDÉATION ET CRÉATION D'UN PROTOTYPE

1. Phase d'idéation

Pour commencer, j'ai décidé de me confronter directement à la parole des joueur.se.s, afin de compléter et confirmer les recherches menées précédemment. J'ai alors parcouru des fils de discussion en ligne sur la plateforme Reddit, plus précisément sur le subreddit *r/otomegames*. Cette phase de lecture m'a permis de confirmer les opinions, attentes, frustrations et désirs des joueur.se.s qui ressortaient déjà bien à travers les études et références que j'ai analysées dans le cadre de cet essai. Il ne s'agit pas ici d'établir une vérité absolue ou des statistiques sur les clichés du genre et les attentes liées, mais simplement de repérer des propos et motifs récurrents dans les discours de ceux.elles qui s'y connaissent le mieux : les joueur.se.s eux.elles-mêmes. Ainsi, je pouvais parfaire une base intuitive et solide que j'avais bien entamée précédemment, et enfin lancer mon travail créatif.

Le premier motif récurrent concerne directement la protagoniste, et son statut au début du scénario, qui tend souvent à la placer dans un tout nouvel environnement – qu'il s'agisse d'une école, d'une ville, d'un pays ou d'un nouveau travail – dans lequel elle n'a que peu voir pas du tout de repères. Bien que ce genre de stratégie narrative soit souvent utilisé pour assurer la projection du.de la joueur.se, cela les frustre. Au delà d'être la « nouvelle » où que la protagoniste soit, cet archétype est souvent accompagné d'un autre cliché qui dérange les joueur.se.s : l'héroïne n'a souvent aucune compétence préexistante, et doit alors tout apprendre, souvent en se reposant sur les autres. Être la « nouvelle » n'est pas la problématique en soi : il ne faut juste pas que cela rime avec incompétence et passivité. Il est alors important d'imaginer une protagoniste qui découvre un nouvel environnement ou contexte, mais qui y apporte ses connaissances, son expertise, et ses propres objectifs.

Pour qualifier la protagoniste d'otome, des termes comme « bête » et « stupide » sont revenus plus souvent que je ne l'avais prédit. En effet, les joueur.se.s lui reprochent une naïveté si présente que l'héroïne tend à ignorer l'évidence ou à exprimer trop fortement toutes ses pensées et émotions : le personnage est transparent, peu mystérieux, et fini par manquer de subtilité et de cohérence émotionnelle. Ma protagoniste doit alors se présenter comme réfléchie, maîtresse d'elle-même et consciente de son environnement. Elle doit être forte, confiante, intelligente. Elle ne doit pas tomber dans la froideur, mais doit savoir quand et à qui se livrer. En lui donnant un comportement plus réfléchi et une réserve confiante, il est aussi possible d'influencer ses relations avec les personnages romancables et d'imaginer des dynamiques plus complexes et réalistes.

Bien sûr, les joueur.se.s pointent aussi du doigt le manque de développement de la protagoniste, surtout en comparaison avec les personnages romancables qui le sont souvent beaucoup plus. Les héroïnes d'otome perdent leur profondeur car pensées comme projections du.de la joueur.se, donc les plus neutres et malléables possibles. Il est donc important de penser une protagoniste bien définie, au caractère clair, aux positionnements tranchés et avec un passé précis. Il lui faut une histoire qui sera vraiment la sienne, pour qu'elle dépasse son rôle de *self-insert* et qu'elle gagne en profondeur. Ce besoin d'incarner des héroïnes plus complexes ouvre aussi la porte à des archétypes plus extrêmes mais moins présents dans ce genre, comme ceux de la *yandere*², de la *tsundere*³, ou encore de la villaine. Les joueur.se.s en ont marre de la gentille fille qui s'adapte à tout le monde sans sourciller, là pour se

² *Yandere* (ヤンデレ) est un terme japonais utilisé pour définir une personnalité malade qui est au premier abord affectueuse et tendre avec la personne qu'elle aime, mais qui devient dérangée voire psychotique au fil du temps (ou subitement).

³ *Tsundere* (ツンデレ) est un terme japonais utilisé pour définir une personnalité qui est au premier abord distante, hautaine, voire violente et qui devient affectueuse et tendre par la suite.

complaire aux attentes des autres : iels ont parfois envie de découvrir des protagonistes méchantes, manipulatrices, voir même corrompues. Dépasser le stade de la protagoniste obligatoirement bonne moralement est une piste à explorer, peut être à travers les choix offerts au.à la joueur.se : selon la décision, cette héroïne pourrait s'endurcir, même se radicaliser, ou au contraire évoluer positivement, à la manière de Lucette dans *Cinderella Phenomenon* (Dicesuki, 2016). Que la protagoniste soit bonne, avec des penchants douteux, voir carrément mauvaise, l'important est de lui laisser la possibilité de changer et d'évoluer, sans tout ramener à la romance, et ce peu importe l'issue.

J'ai aussi noté des stéréotypes liés à l'héroïne qui penchaient plus dans le scénario mais qui sont importants pour la suite. La question des amitiés féminines est revenue fréquemment : elles sont souvent absentes ou anecdotiques. Lorsqu'il y en a, les personnages féminins secondaires servent rarement à enrichir le parcours personnel de la protagoniste - et la plupart du temps s'y opposent même, prenant le rôle de la rivale (souvent romantique). Il y a un réel besoin chez les joueur.se.s de découvrir des relations féminines puissantes, signifiantes, qu'elles soient solidaires ou conflictuelles. Le futur scénario devra alors intégrer une relation de ce type, ce qui permettra d'étoffer le monde du jeu en dehors du prisme romantique, tout en évitant de cantonner les autres femmes à des rôles de rivales ou figurantes. Les joueur.se.s ont aussi un attachement ambigu avec le cliché de l'ami d'enfance, souvent présent dans les otome. Bien qu'iels reconnaissent ce rôle comme cliché, ils l'apprécient pour son importance émotionnelle. L'idée qu'un personnage ait toujours été là, dans l'ombre, prêt à soutenir la protagoniste, est perçue comme réconfortante. Cela dit, cette affection pour le rôle sombre dans la critique quand il devient trop passif ou centré uniquement sur l'homme qui attend patiemment d'être remarqué par celle qui, en plus d'être une amie, est finalement l'élue de son coeur. Il est alors intéressant de garder ce cliché mais en le remaniant un peu. L'idée d'une amitié forte et préexistante, qui peut évoluer – *ou non* – en romance, est intéressante à creuser. Il faut juste éviter la dynamique de l'homme qui attend sa « récompense » : ici, la relation se doit d'être réciproque, vivante, où l'amitié a de la valeur avant tout.

Enfin, la frustration des joueur.se.s se note bien sûr au niveau de la romance et de ses implications. L'otome est uniquement perçu comme un jeu de romance ! Pourtant, bien que ça en soit pratiquement la norme, l'otome n'est pas par essence un jeu d'amour. Des joueur.se.s rêvent de récits plus complets, qui explorent d'autres types d'intrigues et de contextes, qui s'inscrivent dans une forme de *Hero's Journey* où la protagoniste aurait un objectif personnel au-delà de l'amour. Elle doit alors poursuivre une quête qui lui est propre, en laissant la romance comme élément secondaire du scénario. En suivant cette idée, les possibilités de fins multiples seront enrichies, car cela permettrait d'avoir des fins non romantiques – par exemples centrées sur l'amitié, les échecs, ou les réussites personnelles. En se recentrant sur les relations amoureuses malgré tout, il est souvent noté que les personnages romancables et la protagoniste tendent à développer des schémas relationnels toxiques. On y retrouve des poursuites émotionnelles, de la dépendance affective, des sacrifices à sens unique... Bien que réalistes et intéressants à développer, ces schémas sont présentés sans recul critique. Il faut alors éviter de romaniser des dynamiques de dépendance affective : les relations peuvent être conflictuelles, mais doivent rester bâties sur une base de respect ou d'évolution mutuelle crédible. Enfin, les joueur.se.s déplorent la structure hétérocentrée des otome. Même si ce n'est pas le cœur de cet essai, cela ouvre des pistes intéressantes à intégrer : il serait bien de considérer des options alternatives et la présence de personnages queer dans le scénario, y compris dans des rôles principaux.

Disséquer ces avis fréquents sur la protagoniste d'otome m'a alors permis d'isoler une ligne directrice pour la création de mon personnage. Que ces attentes des joueur.se.s soient partagées par la majorité, ou qu'elles soient plus niches, elles participent dans tous les cas à la mise à distance des stéréotypes dominants que je recherche ici. J'en ai donc pris note et les ai ajoutés à ceux que j'avais déjà isolés en rédigeant le reste de l'essai. L'étape suivante cohérente était alors de résumer et catégoriser ces

stéréotypes afin de mieux les déconstruire. Je les ai alors séparés en deux catégories, ceux liés à la construction d'une protagoniste féminine, et ceux liés aux structures narratives typiques des otome.

TABLEAU 1
Stéréotypes liés à la construction d'une protagoniste féminine

Stéréotype	Description	Effet	Première piste d'amélioration
Protagoniste vide et malléable	Elle n'a pas de traits définis et est conçue comme projection du.de la joueur.se	Son évolution narrative et son expressivité sont limitées, mais fort potentiel d'identification du.de la joueur.se	La protagoniste a une personnalité propre et modulable (via des choix) sans être effacée
Protagoniste excessivement gentille	Bienveillante avec tous.tes, même face à des comportements problématiques	Elle est peu crédible (notamment lors de conflits)	Donner à la protagoniste de limites au niveau de son empathie, son jugement critique et sa morale
Protagoniste nouvelle dans un lieu/ contexte	Elle débute dans un environnement inconnu et manque d'expérience voir de compétences	Crée une dynamique de dépendance : les personnages romanesques sont indispensables car ils sont des guides et mentors	La protagoniste peut être nouvelle mais compétente <i>OU</i> déjà intégrée mais confrontée à un bouleversement
Protagoniste silencieuse mais expressive	Souvent, elle parle à peine, pourtant tout le monde sait ce qu'elle pense ou ressent	Il n'y a pas ou peu de subtilité émotionnelle, sa présence est comme transparente	Créer un contraste entre intimité et extériorité, la protagoniste doit être en contrôle de ses émotions
Protagoniste débutante en amour	Elle n'a jamais connu l'amour par le passé, n'a pas eu de relation et souvent aucun attirance	Elle n'a pas d'histoire affective, et cela supprime un passé émotionnel important	La protagoniste a un passé amoureux, même si brève ou décevant : cela enrichit ses réactions présentes
Protagoniste idéalisée, victime du male gaze	L'otome est destiné à un public féminin, mais la protagoniste répond aux attentes supposées d'un public masculin (frêle, douce, silencieuse, mignonne)	Cette approche renforce l'infantilisation et la passivité de l'héroïne	La protagoniste sort de ces normes de représentation et élargi les archétypes féminins proposés.

TABLEAU 2
Stéréotypes liés aux structures narratives typiques des otome

Stéréotype	Description	Effet	Première piste d'amélioration
Les relations romantiques sont le seul moteur narratif	L'histoire n'est qu'une toile de fond pour la romance	L'effet est appauvri, le jeu perd en valeur si l'on sort des routes romantiques	La protagoniste devrait avoir sa quête personnelle, et des enjeux indépendants des personnages romançables et de la romance en général
Schémas relationnels toxiques	La protagoniste, ou plus souvent l'un des personnages romançables, repousse l'autre de manière dramatique et répétée, sans communication claire	Des dynamiques de relations toxiques, peu réalistes, et frustrantes sont imposées au.e la joueur.se	Si la protagoniste se retrouve en conflit avec un personnage romançable ou un.e proche, la source du conflit doit être crédible, fondée sur des obstacles réalistes et précis ou des différences de valeurs.
Absence de diversité relationnelle	Les seules relations fortes sont de nature romantique et hétérosexuelle	D'autres formes de relations sont invisibilisées (amitiés, famille, mentorat, rivalité, relations queer...)	Développer des amitiés significatives pour la protagoniste, et lui élargir ses possibilités de liens
L'univers comme justification des clichés	L'univers paraît parfois construit pour valider la structure type de l'otome : tout le monde est attirant, l'héroïne est désirée de tous....	Le récit perd en subtilité, en réalisme : il devient prévisible, et les choix sont moins signifiants	L'univers ne doit pas être centré sur la protagoniste ni avoir la romance comme point de départ : il doit être cohérent en lui-même
Développement inégal des personnages	Suivre la route d'un personnage romançable permet de découvrir son développement et un arc narratif propre, tandis que l'héroïne reste statique dans son évolution	Le.e joueur.se se retrouve spectateur.trice, et l'absence d'évolution personnelle de la protagoniste devient frustrante	Imaginer un arc d'évolution propre à la protagoniste, qui se déploierait en parallèle des autres, ou en interaction avec eux

En ayant recensé tous ces stéréotypes et après les avoir analysés, j'ai isolé trois axes majeurs autour de la protagoniste. Ceux-ci structurent l'horizon d'attente des joueur.se.s, et ne sont pas figés.

Tout d'abord, un premier axe centré sur la personnalité m'a semblé évident, opposant une personnalité définie à une autre adaptable. D'un côté, il y a une claire demande pour des protagonistes fortes, crédibles et affirmées, qui auraient une personnalité claire et des convictions, mais aussi des forces et des failles précises. De l'autre côté, il y a cette habitude de l'avatar malléable, à la projection facile. Il faut alors que ma protagoniste garde une souplesse dans ses actions tout en étant affirmée. Les choix doivent être cohérents avec sa nature, sans devenir frustrants pour le.e joueur.se.

Ensuite, le second axe que j'ai défini était centré sur la romance, élément majeur de l'otome. Si son omniprésence comme moteur unique de l'intrigue soulève les critiques, on y décèle quand même des tendances. D'une part, les joueur.se.s veulent des romances plus crédibles, moins forcées, et surtout intégrées dans une narration plus large. D'autre part, même si l'on cherche à diversifier l'histoire pour ne pas la centrer uniquement sur la romance, les envies de routes romantiques fortes et impactantes restent majeures, surtout dans une volonté de voir des dynamiques qui respectent l'héroïne. Ma protagoniste sera exposée à des options de romance, sans que cela ne la détourne de ses objectifs.

Enfin, le troisième axe est celui du rôle social de la protagoniste, où s'opposent neutralité et implication. Celle-ci étant souvent extérieure à l'univers qu'elle découvre, l'héroïne ne peut alors que réagir aux événements et dépend alors des autres pour avancer. Les attentes exprimées soulignent un besoin de buts personnels chez la protagoniste, une certaine indépendance et un rôle actif dans son environnement : la protagoniste doit être actrice de changement et responsable

Ces trois axes, soit la personnalité, la romance, et le rôle social, sont ceux qui poseront les bases de ma protagoniste. Mes décisions de design ou d'écriture s'articuleront autour de ces concepts-là, afin que la protagoniste finale ait son identité propre, soit ouverte à l'amour sans en dépendre, et qu'elle soit active au sein de son monde. L'association de ces trois axes aux tableaux réalisés précédemment me permet de poser l'intention suivante : plutôt que de casser tous ces clichés, il est important de comprendre ceux qui structurent l'horizon d'attente des joueur.se.s, afin de les réinvestir autrement. L'objectif est alors de les détourner, les nuancer, ou de proposer des alternatives, pour conserver leur pouvoir narratif sans céder à une certaine facilité.

J'ai ensuite défini un nom pour la protagoniste, celui de Clémentine, afin de la personnifier et de vraiment la définir comme un personnage à part entière. Dans le cadre d'un jeu complet, le.a joueur.se aurait la possibilité de garder ce prénom, ou d'en choisir un différent à son goût.

Après avoir défini ma protagoniste, j'ai décidé de m'attaquer au contexte narratif et par extension au scénario que j'allais développer dans mon prototype Twine. Mon objectif était de créer un environnement suffisamment familier pour reproduire les codes attendus d'un otome, tout en l'adaptant aux points abordés précédemment pour permettre l'expérimentation sur la protagoniste. Pour le contexte en lui-même, j'ai directement écarté l'idée d'un univers fantastique. Même si cela est assez courant dans les otome – par exemple dans des contextes d'académie magique ou de projection dans des univers parallèles – et même s'ils permettent une grande liberté créative, cela aurait demandé un travail de *worldbuilding* bien plus conséquent et non cohérent avec la recherche actuelle. J'ai donc fait le choix assumé d'un cadre plus réaliste qui était plus simple à mettre en place, mais tout aussi propice à faire émerger les dynamiques sociales, émotionnelles et identitaires que je souhaite étudier.

Ainsi, j'ai décidé de situer mon scénario dans le contexte d'une université prestigieuse, avec un accent mis non pas sur les relations romantiques mais sur la vie étudiante, les rivalités académiques, et le fait de trouver sa voie. J'ai dans un second temps envisagé d'ajouter des thématiques de clubs pour ajouter à la personnalisation de Clémentine par le.a joueur.se, mais je m'en suis ici tenue à des choix de spécialisation dans son cursus. Ici, on pose des enjeux concrets et des bases pour des arcs narratifs plus personnels, tout en laissant un terrain simple pour y jouer avec les normes de l'otome. J'ai en effet décidé d'inclure certains clichés, notamment celui où l'héroïne est la nouvelle venue, afin de les détourner pour les valoriser. Je me suis bien sûr posé la question des personnages romancables, qui se doivent d'être présents pour répondre aux attentes des joueur.se.s, même s'ils seront ici facultatifs. J'ai immédiatement envisagé d'intégrer cinq à six romances différentes, chacune basée sur un archétype récurrent : le meilleur ami d'enfance, l'élève en échange (lui aussi nouveau), le premier de la classe, l'artiste plus solitaire, et le rival académique : l'idée était de se réapproprier ces codes pour représenter malgré tout une large palette

émotionnelle et de personnalités, et donc de tester les réactions de la protagoniste face à des interlocuteurs variés. J'avais même envisagé une route « secrète » romantique, ou ambiguë, avec une rivale féminine, afin de diversifier les dynamiques affectives habituelles. Mais bien évidemment, ces envies étaient incompatibles avec la taille de la création à réaliser et au temps y étant alloué, et dépassaient amplement le champ de cette étude. Ces ambitions narratives sont donc restées des pistes éventuelles, non pas des prérequis.

Pour préserver une qualité d'écriture, de développement de la protagoniste, et éventuellement de l'analyse que j'en tirerais, j'ai réduit le nombre de personnages romancables à deux, en gardant des profils contrastés malgré tout pour permettre une exploration intéressante des réactions de la protagoniste et des choix du joueur. J'ai aussi conservé la rivale féminine, sans développer de romance, mais en choisissant de partir sur la piste d'une amitié forte. Comme établi avant, il était important d'explorer d'autres formes de relations significatives que celles romantiques. J'ai ici la volonté d'insister sur une dynamique de compétition saine, respectueuse et inspirante, soit un contrepoint utile à la romance mais surtout un miroir direct sur l'évolution personnelle de la protagoniste.

Pour correspondre à ma recherche et son format, j'ai décidé que le prototype Twine représenterait un unique chapitre d'otome, bien que relativement court comparé aux normes du genre : l'expérience devrait durer 5 minutes au maximum, pour permettre une certaine rejouabilité et donc une collecte plus simple des données. Dans un contexte de recherche plus grand et plus long, j'aurais aimé envisager plusieurs chapitres complémentaires, des arcs narratifs plus poussés et longs, et un système de progression dans les relations. Ici, l'unique chapitre servira de mise en place et d'introduction à l'université et à trois personnages – 2 romancables, 1 rivale – et aura plusieurs embranchements et déroulés, mais une seule fin, ouverte. J'ai rédigé plusieurs versions d'un pitch résumant l'expérience, afin d'arriver à la version finale :

Clémentine vient d'intégrer l'une des universités les plus prestigieuses du pays. Sélectionnée sur concours grâce à son dossier remarquable, c'est pleine de confiance et de rêves qu'elle arrive dans son nouveau lieu d'études. Pour autant, tout ne s'annonce pas si simple : entre attentes académiques, les jeux d'influences des nombreux étudiants, et les rencontres marquantes qu'elle peut y faire, Clémentine va devoir choisir qui elle veut être, ce qu'elle défend – *et peut être ce à quoi elle renonce*. Au fil de son cursus universitaire, elle devra alors tracer sa propre voie, que celle-ci mène vers l'excellence, l'amitié ou même l'amour.

Après avoir défini les pistes de départ autant pour le développement de Clémentine que du scénario du futur Twine, je pouvais enfin passer à la phase de création.

2. Phase de création

J'ai commencé ma mise en pratique par la concrétisation d'une première version de la fiche de personnage de ma protagoniste Clémentine. Elle répond aux axes que j'avais définis et aux attentes détaillées précédemment, et possède une identité définie tout en entrant dans des clichés appréciés par les joueurs du genre. Malgré une personnalité et des objectifs personnels définis, Clémentine restera malléable à travers les choix du joueur : bien qu'elle reste toujours fidèle à elle-même et ses valeurs, certains degrés de son comportement seront influencés par des choix d'actions et de dialogues – par exemple son degré d'affirmation, son positionnement et ses réactions émotionnelles. J'en ai aussi profité pour nommer les trois personnages qui seront développés dans le cadre de ce prototype, la rivale devenant Dahlia, et les personnages romancables gagnant donc les noms de Vadim et Ino.

IMAGE 1

Fiche de personnage - Clémentine - Version 1

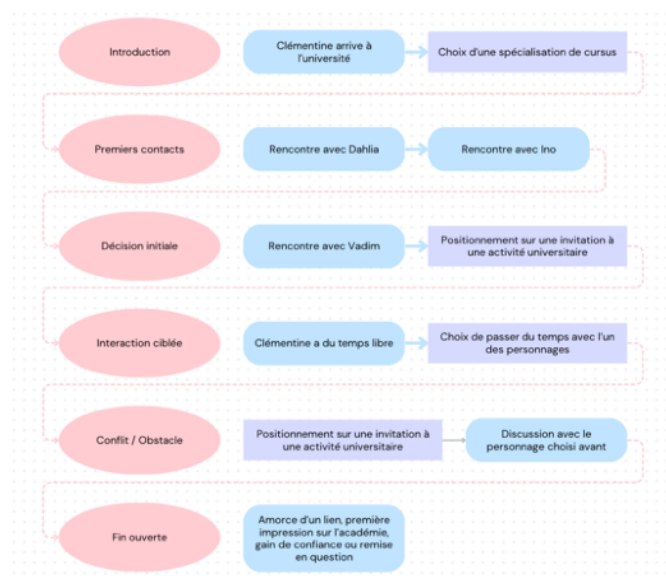
Nom : Clémentine Age : 20 Genre : Femme Rôle dans l'histoire : Protagoniste, nouvelle élève		V1
Background : Clémentine vient d'un milieu modeste. Elle a grandi en province et a toujours visé l'excellence académique pour s'émanciper. Elle n'a jamais fréquenté d'école aussi élitiste, mais elle s'y sent à la hauteur. Elle a peu d'expérience amoureuse, mais une forte capacité à nouer des liens profonds quand elle se sent en confiance.		
Personnalité et caractère : sérieuse et passionnée, parfois trop exigeante envers elle-même, sociable mais méfiante, observe avant d'agir, honnête et réfléchie, curieuse, prudente, ambitieuse, encourageante, intelligente, emphatique, compétente, confiante		
Objectifs personnels : réussir son intégration sociale ET académique, faire ses preuves intellectuellement, trouver un équilibre entre ambition, relations et bien-être, s'ouvrir aux autres et créer des liens affectifs forts		
Relation initiale avec les personnages : • Dahlia (rivale) : la relation reste à construire mais démarre sur un respect mutuel, compétition, et l'amitié est possible • Vadim (romançable 1) : admiration intellectuelle réciproque, tension liée à leur place dans la hiérarchie étudiante mais compétition saine • Ino (romançable 2) : complicité entre "nouveaux" à l'académie, différences culturelles, confort		
Situation de départ : arrivée dans l'académie, découverte des lieux, rencontre avec les 3 personnages, choix d'un club		
Situation finale envisagée : rendez-vous final (platonique ou non) pour créer un premier lien, fin de la première journée de cours		

Comme établi précédemment, on se concentre ici sur la protagoniste en tant que telle. Ainsi, les personnages secondaires sont volontairement restreints pour ne pas s'éloigner du sujet étudié et compliquer la future analyse. Dahlia est donc ici une rivale intelligente et charismatique, qui permet d'explorer des dynamiques féminines compétitives sans tomber dans la misogynie ou la caricature. Vadim, lui, est un représentant étudiant, potentiellement chef de club, qui représente le pouvoir, le prestige et la confrontation intellectuelle. Enfin, le personnage d'Ino, un étudiant en échange et donc nouveau sur les lieux comme l'héroïne, qui incarne la complicité douce, l'humour, et la remise en question des ambitions normatives.

J'ai ensuite développé mon travail sur le scénario type où j'allais par la suite placer Clémentine et les autres personnages. Comme retenu précédemment, le cadre narratif retenu est celui d'une université

IMAGE 2

Structure retenue pour le scénario sur Twine



prestigieuse, environnement challengeant et propice à la création de liens sociaux forts. J'ai commencé par établir une structure en plusieurs étapes. Après plusieurs itérations dépassant les limites posées par l'essai, j'ai finalement fait le choix de rester sur six étapes distinctes, courtes mais importantes.

L'introduction correspond évidemment au moment où Clémentine arrive à l'université. Dans un jeu complet, elle aurait sûrement le droit à la visite complète du campus, et à la présentation des cours et objectifs de l'année. Ici, la présentation restera évident limitée mais laissera la place aux réactions de la protagoniste. Le.a joueur.se sera ensuite invité.e à choisir une spécialisation pour le cursus de Clémentine, ce qui influencera l'orientation des scènes à venir.

Dans un second temps, que j'ai choisi de nommer « Premiers contacts » sur le schéma, Clémentine va faire la rencontre de deux des trois personnages secondaires : sa rivale académique Dahlia, et Ino, un personnage au potentiel amical ou romantique qui découvre l'académie comme la protagoniste. Cette étape laisse moins l'étape aux choix forts, mais bien plus à l'interaction directe avec les personnages et à l'expression du caractère de Clémentine. Dans un jeu complet, cela aurait été une phase très narrative.

Viendra ensuite le moment d'une décision qui serait majeure dans un scénario plus complet, car elle représenterait la première occasion pour Clémentine de se positionner. Elle rencontrerait le troisième personnage du prototype, Vadim, un représentant étudiant et brillant élève. Celui-ci lui présente des activités universitaires et lui propose de faire partie de l'une d'entre elles (participation à l'organisation d'un événement étudiant, de s'inscrire aux élections étudiantes qui approchent, ou de proposer la création d'un club pour l'académie). Ici, Clémentine peut s'affirmer à sa manière et à l'échelle qu'elle souhaite dans sa nouvelle université : on lui accorde les mêmes chances qu'aux autres, et elle peut y faire ses preuves.

Afin de remplacer le traditionnel moment de date attendu dans un otome, la quatrième partie du Twine met en scène un moment clé avec un des trois personnages, au choix du.de la joueur.se. La différence ici est que cette rencontre est non seulement facultative, mais aussi pas forcément romantique. Le.a joueur.se a le choix du ton employé.

Complémentaire à la phase d'avant, la discussion avec le personnage sélectionné dérive vers un désaccord par rapport au choix d'activité universitaire choisi plus tôt. Si le.a joueur.se n'a pas eu de moment privilégié avec l'un des personnages, un obstacle arrive quand même, différemment. Il s'agit ici de rester fidèle au caractère de Clémentine, et de laisser le.a joueur.se décider de s'il vaut mieux apaiser les tensions, trouver un compromis, ou rester fâché.e.s.

Enfin, la sixième partie du prototype est tout simplement la conclusion du Twine comme de la première journée de Clémentine dans sa nouvelle école. Il s'agit d'un simple retour sur expérience, qui conclut son déroulement. On revient sur la potentielle amorce d'un lien, les impressions laissées, et les possibles changements de Clémentine (remise en question ou gain de confiance, par exemple).

L'étape suivante est alors de créer le fichier Twine et d'y écrire les textes et dialogues. Celui-ci se base donc sur la fiche de personnage réalisée plus tôt. A l'issue de la complétion de ce prototype, il faudra analyser si celui-ci et la fiche se suffisent à eux-même, ou s'il vaut mieux procéder à la réalisation d'une seconde fiche, et donc d'ensuite réadapter le prototype. A noter qu'ici le prototype ne sera pas aussi fourni que l'aurait été un jeu ou un chapitre complet : par exemple, les actions ne seront pas détaillées et seront abrégées en quelques mots ou une seule phrase. Le but est une fois encore de se concentrer sur la protagoniste, sa manière d'être, ses réactions et ses sentiments. Je souhaite ici mettre en lumière comment différentes versions de Clémentine peuvent modifier la dynamique des scènes. Selon le choix sélectionné

par le.a joueur.se, qui prend l'initiative ? Clémentine est-elle perçue comme compétente, froide, attirante, ou peut être trop distante ? Est-ce que son comportement entre en friction avec le code du genre, ou au contraire, le complète bien ? Ce prototype n'est pas vraiment un jeu, c'est un squelette narratif servant de terrain d'expérimentation, où je pourrais observer si le déséquilibre entre innovation et stéréotype est productif ou si, au contraire, cela est à limiter.

La première version que j'ai réalisée du prototype Twine était surtout centrée sur l'enchaînement des scènes en eux-même. Je voulais vérifier que le déroulement des scènes prédéfinies restait fluide et cohérent. Ici les dialogues étaient minimalistes, avec des options de choix très générales, comme visible sur les captures d'écran ci-dessous.

IMAGE 3

Exemple de choix de dialogue (Prototype 1)

Un jeune homme ère dans le couloir, visiblement perdu.

[[L'ignorer, il faut aller à la réunion de rentrée->L'ignorer]]
[[Lui demander s'il cherche quelque chose]]
[[Le saluer]]

IMAGE 4

Choisir « L'ignorer » dans l'écran précédent

Le jeune homme l'interpelle malgré tout, lui demande de l'aider.

[[Réponse aimable]]
[[Réponse ironique]]
[[Réponse directe]]

Cette itération là m'a donc permis de valider le squelette narratif en lui-même et les piliers du scénario. Aussi, je me trouvais bien en dessous de mes 5 minutes maximum d'expérience ludique, tout en donnant déjà un bon aperçu des personnages secondaires et des enjeux sociaux autour de Clémentine. Cependant, cette dernière paraissait bien trop neutre, de par le manque de développement des choix, réactions et interactions, autant dans le contenu que leur richesse textuelle. À force de simplifier les dialogues pour tester la structure, la personnalité pourtant si importante de ma protagoniste se dilue. De plus, les choix n'avaient à mon sens pas encore de conséquences claires sur la perception du personnage.

Il fallait alors retravailler le Twine pour en créer une seconde version, plus riche. Ainsi, contrairement à ce que j'avais envisagé, c'est le prototype uniquement qui aura connu plusieurs itérations, contrairement à la fiche de personnage. Cette dernière s'est avérée dès la première itération comme correspondante à mes attentes initiales, et je l'ai donc gardée comme base pour retravailler le Twine. Finalement, ce prototype était idéal pour observer si mes choix d'écriture soutenaient ou non mes objectifs de recherche. J'ai rapidement aussi compris que ce n'est pas l'entiereté du scénario imaginé qui allait me servir, mais surtout les phases de dialogue et d'interaction avec les autres personnages : en effet, ces discussions sont ici probablement le meilleurs segments pour analyser et faire évoluer le caractère de Clémentine.

Pour la deuxième version, j'avais donc porté mon attention sur la personnalité de Clémentine. J'ai retravaillé ses dialogues pour lui donner une voix plus définie. Ainsi, les choix proposés au.à la joueur.se ne changeaient pas sa personnalité, mais modifiaient en fait la façon dont elle s'exprimait. Par exemple, en reprenant l'exemple de la rencontre avec Ino comme pour illustrer la première itération, les options oscillent entre le doux et le direct, sans jamais perdre le côté affirmé de Clémentine.

IMAGE 5

Réécriture des choix de réponses de l'IMAGE 4 (Prototype 2)

Le jeune homme l'interpelle malgré tout, lui demande de l'aider.

[[Bien sûr, avec plaisir ! Dis-moi tout ->Réponse aimable]]
[[Peut-être que je peux, peut être que non. Tu as besoin d'aide pour quoi ? ->Réponse ironique]]
[[A vrai dire, ça dépend, c'est pour quoi ? ->Réponse directe]]

Ici, la voix de Clémentine et sa personnalité sont évidemment bien plus identifiables. Il y a un meilleur équilibre entre son individualité et son ouverture aux autres dans ces dialogues là que dans les descriptions de la version 1. En revanche, bien que je ne me concentre que sur la protagoniste et non pas sur les personnages secondaires, le fait de ne pas les développer – eux, leur personnalité et leurs réactions – ne permet pas une cohérence narrative, et surtout empêche de visualiser vraiment l’impact des choix de Clémentine sur eux et sur les relations qu’elle peut développer avec : l’interaction est à sens unique, et peu réaliste, peu humaine. Si l’effet des choix du/de la joueur.se sur les relations n’est pas perceptible, on affaiblit un sens de la progression et la profondeur de l’expérience narrative. Un personnage, même principal, n’existe pas dans le vide. Ma protagoniste doit aussi alors se construire à travers la perception de ses interlocuteurs.

Evidemment, la troisième itération porte sur le développement des réactions des personnages secondaires. J’ai donc écrit de vraies réactions et dialogues de la part des personnages de Dahlia, Ino, et Vadim, afin de gagner en réalisme dans leurs interactions avec Clémentine. Ici, j’ai déterminé des personnalités simples mais différentes pour les trois personnages, afin de faire varier leurs réactions à une même réponse ou action de la part de la protagoniste. Ainsi, Dahlia est confiante, charismatique et distante, Ino, lui, est sociable, drôle et insouciant, et j’ai défini Vadim comme intelligent, hautain et solitaire. Par exemple, si Clémentine répond avec beaucoup d’assurance à Dahlia, cette dernière va bien plus l’apprécier que si elle agit de manière froide ou, au contraire, effacée. En revanche, Ino pourrait percevoir une assurance trop directe comme de l’arrogance, et préfère une approche plus calme ou complice. Vadim, lui, préfère que l’on garde ses distances et appréciera plus des interactions neutres, sinon il tendrait à se sentir en concurrence plus que dans un dialogue. Ces nuances sont intégrées dans des phrases et réponses légèrement différentes, et j’ai alors adapté les dialogues et choix déjà existants de Clémentine, en les réécrivant entièrement parfois comme dans le cas de l’exemple suivant.

IMAGE 6

Réécriture des choix de réponses des images 4 et 5 (Prototype 3)

Clémentine passe en lui jetant juste un regard, ne voulant pas être en retard.
Le jeune homme l'interpelle malgré tout.

'''???''' : Eh, attends, s'il te plaît ! Je suis nouveau ici, j'essaye d'aller à une réunion d'information... Tu saurais m'aider ? Quoi que... t'es nouvelle aussi, pas vrai ?

[[Souriante : C'est si évident ? ->souriante]]
[[Ironique : Je donne dans la discrétion, apparemment.->ironique]]
[[Directe : Oui, et je peux quand même t'aider. J'ai eu une visite, suis-moi.->directe1]]

IMAGE 7

Si choix « souriante » au dialogue de l’IMAGE 6

'''???''' : C'est juste que je t'ai vue rentrer avec ta valise... ça me semblait logique, du coup. Je m'appelle Ino.

'''Clémentine''' : Enchantée Ino, je suis Clémentine.

'''Ino''' : Enchanté ! Tu sais où on doit se rendre, du coup ?

'''Clémentine''' : Oui, j'ai eu une visite ! Suis-moi.

[[Aller jusqu'à l'amphithéâtre pour la réunion->réunion]]

IMAGE 8

Si choix « directe » au dialogue de l’IMAGE 6

'''???''' : Merci, allons-y, alors. Au fait, je suis Ino.

Clémentine : Enchantée Ino, je suis Clémentine.

[[Aller jusqu'à l'amphithéâtre pour la réunion->réunion]]

Les interactions ont gagné en richesse, et à présent une même scène du prototype pouvait avoir une fin bien différente en changeant l'impression laissée par Clémentine sur le personnage concerné. Cependant, il manquerait un feedback plus explicite pour signaler qu'une posture avait impacté l'interaction, et donc possiblement la relation avec le personnage secondaire.

Il m'a donc fallu une quatrième et dernière itération pour que je me sente satisfaite du prototype et de mes prises de position narratives. Dans un jeu complet, j'imagine que l'évolution des relations avec les personnages pourrait être totalement explicite aux yeux du/de la joueur.se, peut-être à l'aide d'une jauge sur le bord de l'écran comme dans *Amour Sucré* (Beemove, 2011). Dans le cadre de mon prototype, je me suis juste contentée d'ajouter une ligne de texte en couleur, qui indiquerait clairement si l'interaction laisse à l'interlocuteur.ice une impression positive (vert), neutre (jaune) ou négative (rouge). Ainsi, en testant le Twine directement dans un navigateur, nous obtenons l'affichage suivant, explicite.

IMAGE 9

Même choix que l'IMAGE 3, dans un navigateur (Prototype 4)

Un jeune homme ère dans le couloir, visiblement perdu.

L'ignorer, il faut aller à la réunion
Lui demander s'il cherche quelque chose
Le saluer

IMAGE 10

Réponse « l'ignorer » au choix de l'IMAGE 9

Clémentine passe en lui jetant juste un regard, ne voulant pas être en retard.
Le jeune homme l'interpelle malgré tout.
Impression neutre.

??? : Eh, attends, s'il te plaît ! Je suis nouveau ici, j'essaye d'aller à une réunion d'information... Tu saurais m'aider ? Quoi que... t'es nouvelle aussi, pas vrai ?

Souriante : C'est si évident ?
Ironique : Je donne dans la discrétion, apparemment.
Directe : Oui, et je peux quand même t'aider. J'ai eu une visite, suis-moi.

IMAGE 11

Réponse « lui demander s'il cherche quelque chose » au choix de l'IMAGE 9

Clementine : Salut ! Tu cherches quelque chose ?
Le jeune homme sourit immédiatement.
Il apprécie que vous ayez fait le premier pas.

??? : J'ai l'air si perdu que ça ? Oui, j'essaye d'aller à une réunion d'informations, je suis nouveau ici. Tu saurais m'aider ? Quoi que... t'es nouvelle aussi, pas vrai ?

Souriante : C'est si évident ?
Ironique : Je donne dans la discrétion, apparemment.
Directe : Oui, et je peux quand même t'aider. J'ai eu une visite, suis-moi.

IMAGE 12

Réponse « le saluer » au choix de l'IMAGE 9

Clementine : Salut !
Le jeune homme sourit immédiatement.
Il apprécie que vous ayez fait le premier pas.

??? : Salut ! C'est moi ou y a pas grand monde ici ? T'es la première que je croise ! Enfin, je suis nouveau ici, j'essaye d'aller à une réunion d'information... Tu saurais m'aider ? Quoi que... t'es nouvelle aussi, pas vrai ?

Souriante : C'est si évident ?
Ironique : Je donne dans la discrétion, apparemment.
Directe : Oui, et je peux quand même t'aider. J'ai eu une visite, suis-moi.

A noter que j'ai volontairement gardé les mêmes réponses aux trois choix initiaux : l'enchaînement de deux choix ne donne pas le même résultat qu'un autre. Ainsi, ignorer Ino qui est quelqu'un de très sociable ne l'impacte pas tout de suite, supposant que le.a joueur.se ne l'a simplement peut être pas vu. En revanche, si iel prend la route de la réponse directe, Ino a le sentiment qu'iel veut expédier la conversation et y mettre un terme : une interaction plus dans l'humour ou simplement la bienveillance rattrape la première impression et permet de partir sur de meilleurs termes avec ce personnage pour la suite du scénario.

IMAGE 13

Choisir d'être « directe » après avoir initialement fait le premier pas

Impression neutre.

??? : Merci, allons-y, alors. Au fait, je suis Ino.

Clémentine : Enchantée Ino, je suis Clémentine.

Aller jusqu'à l'amphithéâtre pour la réunion

IMAGE 14

Choisir d'être « directe » après qu'Ino soit celui qui a fait le premier pas

Comme vous l'avez ignoré avant, il a l'impression de vous embêter.

Impression négative.

??? : Merci, allons-y, alors. Au fait, je suis Ino.

Clémentine : Enchantée Ino, je suis Clémentine.

Aller jusqu'à l'amphithéâtre pour la réunion

A l'issue de cette rencontre, Ino et Clémentine se rendent alors à l'amphithéâtre. Selon la première impression laissée par la protagoniste, il lui proposera de s'asseoir à côté pour la réunion et donc de continuer à discuter, ou au contraire il la remerciera pour son aide et ira s'asseoir de son côté. Cela ne veut pas dire que la relation est irrattrapable, au contraire : il s'agit juste de garder l'importance des premières impressions et une cohérence avec la personnalité des personnages secondaires.

J'ai trouvé cette itération du prototype Twine plus claire, et cela m'aidait à garder une trace visuelle des impacts de chaque interaction sur les liens sociaux de Clémentine. Ici, elle reste toujours elle-même, mais ses postures sociales influenceront la narration de manière plus fluide. Finalement, je n'ai pas développé l'entièreté des scènes pré imaginées, et je me suis concentrée sur les choix sociaux et personnels – scolaires, par exemple – plus que sur des scènes de présentation de l'école ou la conclusion de la journée. A mes yeux, j'ai atteint un niveau de cohérence satisfaisant avec cette version du prototype, et j'ai choisi de m'arrêter là dans son développement. Le format est court, mais permet à travers un système d'interactions d'illustrer comment ma protagoniste peut exister sans suradapter son comportement à ce qui l'entoure, tout en restant dans les codes de l'otome. Au final, en plus de mettre en place les aspects de la personnalité de Clémentine déterminés dans sa fiche de personnage, j'ai surtout créé un outil d'observation narratif utile pour ma recherche – bien que j'en sois ici la seule juge, que ce soit dans la création des textes, la réaction aux dialogues ou le constat d'un équilibre. J'ai pu observer le comportement de Clémentine dans un contexte typique d'otome, et le processus m'a confirmé qu'il est possible de mettre en scène une protagoniste plus nuancée que celle commune au genre, tout en s'insérant dans ses dynamiques. L'innovation est possible concernant le personnage principal, mais à condition qu'elle soit accompagnée d'un soin particulier dans l'écriture des réactions avec ses interlocuteur.ice.s, les personnages secondaires – qu'ils soient romancables, ou non.

ANALYSE

En créant mon prototype narratif sur Twine, j'ai pu tester concrètement et facilement les hypothèses que j'avais émises en amont concernant la conception moins stéréotypée d'une protagoniste

d'otome. Après avoir jugé que cette phase de création était terminée, il était temps d'associer journal de bord, fiche de personnage et la dernière itération du prototype afin d'analyser l'ensemble des données obtenues. Comme annoncé précédemment, j'ai décidé de procéder à un encodage qualitatif de ces données. J'ai donc commencé par parcourir mes données et réflexions issues du processus de création, afin d'en tirer des catégories thématiques. Celles-ci peuvent être reliées facilement aux concepts que j'avais mobilisés dans mon cadre théorique, soit le stéréotype et l'horizon d'attente. Mes catégories serviront alors de guide pour organiser les observations issues du prototype et de la recherche en elle-même, en vue de répondre à ma question de recherche en isolant des piliers de design pertinents.

Ici, j'ai repris comme fil conducteur les tableaux⁴ que j'avais définis lors de ma phase d'idéation. Il est important de mentionner que lors de la création de ces tableaux – ainsi qu'en rédigeant en amont le contenu textuel que j'y ai résumé – j'ai eu le sentiment de déjà apporter des réponses à ma question de recherche. Cette phase-là a donc été une avancée majeure dans ma progression et mon raisonnement, et je considère ainsi que ma fiche de personnage et mon prototype m'ont aidée à vérifier et donc valider ce que j'y avançais. Mes données représentent alors les stéréotypes mis en lumière, la lecture que l'on pouvait en faire, et des pistes d'amélioration cohérentes.

En triant ces éléments-là, j'ai ainsi isolé les catégories suivantes, au nombre de six. Dans un premier lieu, la **personnalité** était à analyser. J'ai également failli nommer cette catégorie agentivité ou les séparer en deux sous-catégories distinctes, mais il y avait de grandes répétitions entre elles. Ma seconde catégorie est celle de l'**expression émotionnelle**, soit le rapport de la protagoniste à l'expression et réception de ses émotions, principalement dans le cas de ses propres émotions mais aussi dans la manière d'aborder celles des autres. Il fallait aussi bien sûr analyser les **motivations**, soit la trajectoire personnelle de la protagoniste et ses buts, et les **relations** de celle-ci, peu importe le type de lien. Enfin, les deux dernières catégories que j'ai décidé d'aborder sont celles de la **compétence**, en rapport avec la légitimité de la protagoniste, et la **profondeur**, soit le développement narratif de l'héroïne. A ces six catégories s'ajoutent des sous catégories, cette fois au nombre de trois : évidemment **stéréotypes** et **attentes**, ainsi que **questionnements**, par rapport aux questions que l'association de ces données soulève chez moi. En voici la version résumée.

1. Personnalité

Mon objectif pour cette première catégorie est d'analyser la cohérence et la force de caractère de la protagoniste, en s'assurant qu'il lui est bien propre, et surtout qu'il est défini. Ainsi, mon processus de recherche m'a fait isoler les stéréotypes suivants : malléabilité, gentillesse excessive, naïveté, page blanche, passivité, absence de volonté propre, spectatrice. J'y associe les attentes d'une personnalité définie, d'un positionnement tranché, de la force d'esprit, et de la confiance. Ma lecture de ces données est qu'une agentivité faible chez la protagoniste renforce malheureusement l'idée que le.a joueur.euse doit s'adapter au monde plutôt que de le transformer. Par conséquent, il nous faut une protagoniste proactive, qui influence l'histoire (sans forcément entièrement la contrôler).

2. Expression émotionnelle

Ici, l'objectif était d'évaluer si la protagoniste maîtrise ses émotions ou les subit. J'ai donc identifié les stéréotypes suivants : ultra expressive, transparence émotionnelle, immaturité affective, réactions excessives et rapides, gestion maladroite des sentiments, naïveté, exagération des émotions. En réponse à cela les attentes posées sont celles d'un meilleur contrôle émotionnel, de lucidité, et surtout d'introspection. Pour cette catégorie, l'on a rapidement compris que la surexpression des émotions contribue à l'infantilisation du personnage, ainsi qu'au cliché négatif de la femme fragile. De ce fait, il faut

⁴ TABLEAU 1 - Stéréotypes liés à la construction d'une protagoniste féminine (page 14) et TABLEAU 2 - Stéréotypes liés aux structures narratives typiques des otome (page 15)

porter attention au contrôle émotionnel de la protagoniste, c'est à dire qu'elle ressent les choses de manière sincère, cohérente et réaliste, mais qu'elle choisit quand et comment exprimer ses émotions, en fonction du contexte social.

3. Motivations

Dans cette troisième catégorie, l'objectif est d'observer le moteur narratif de la protagoniste : il s'agit de se demander si l'intrigue, et surtout son chemin personnel en tant qu'individu, sont-ils centrés sur la romance ou sur la protagoniste elle-même. Ainsi, j'ai regroupé les stéréotypes suivants : l'amour comme seul moteur narratif, nécessité de la validation romantique, épanouissement personnel par la romance, dépendance affective, absence de quête personnelle, ambition de séduire/être séduite, la romance comme unique projet à court ou long terme. Les attentes posées sont alors liées à l'histoire personnelle de la protagoniste, son évolution personnelle, ainsi qu'au fait de vivre des intrigues et surmonter des obstacles non liés à la romance. Ici, la protagoniste semble réduite à un rôle narratif secondaire : elle devient objet de romance plutôt qu'héroïne de l'histoire. Il faut alors lui offrir une trajectoire personnelle indépendante, par exemple lié à un projet d'études ou professionnel, ou une passion, où la romance est une option et non une fin obligatoire ou condition clé à la réussite et l'épanouissement.

4. Relations

En se penchant sur les relations, l'objectif est bien sûr d'explorer différents types de relations dans le jeu, et de les diversifier par rapport à un otome classique. En effet, de nombreux stéréotypes y sont liés, comme ceux que j'ai recensés : amitiés anecdotiques ou absentes, personnages romancables immédiatement attirés par la protagoniste, dynamiques relationnelles idéalisées, relations hétéronormées, dynamiques relationnelles toxiques, la romance est le type de relation le plus développé, valeurs de sororité absentes ou peu présentes. Par conséquent, on pose une attente de relations plus variées et tout autant développées que les romantiques, par exemple familiales, amicales, ou penchant par exemple dans la rivalité ou le mentorat. On recherche le respect mutuel et une non-prédétermination des liens possibles. Sans cela, l'absence de diversité relationnelle renforce au final une vision très étriquée du développement personnel et social, et limite l'expérience relationnelle en la rendant potentiellement frustrante et peu réaliste. Il est alors important de favoriser ces relations variées pour permettre la construction de liens forts et travaillés, sans y forcer des enjeux amoureux systématiques.

5. Compétence

L'objectif est ici de mesurer la compétence attribuée la protagoniste au sein de l'environnement ou domaine où elle évolue. Dans ce cas-là, les stéréotypes sont : manque d'expérience/protagoniste inexpérimentée, besoin de formation/d'être sauvée/guidée, compétences non explicites ou absentes, réussite grâce à la chance, manque d'assurance, dépendance, statut de la nouvelle, perdue, réussite grâce à une aide extérieure. On s'attend alors à renverser ces codes à l'aide d'une protagoniste aux compétences et qualités reconnues, qui contribue activement à son environnement, et qui en est consciente, confiante, et fière. Dans le cas contraire, la protagoniste resterait bloquée dans un type de représentation qui minimise la valeur du travail, des compétences et de la légitimité personnelle, ce qui renvoie une image peu encourageante. Il faut alors ancrer la compétence de la protagoniste dans une expertise réelle et dans des domaines bien définis, par exemple social, intellectuel ou pratique, et que son arc de compétences soit reconnu par le monde du jeu.

6. Profondeur

L'objectif associé à ma dernière catégorie d'encodage est d'évaluer si ma protagoniste est développée de manière équivalente aux autres personnages qu'elle côtoie. J'ai regroupé ici les stéréotypes suivants : coquille vide/avatar, absence d'histoire personnelle, absence de passé, moralement irréprochable, non ambiguë, bonne à l'excès, moins développée que les personnages romancables,

oubliable. Evidemment, les attentes liées ici sont celles d'un passé et d'une histoire existantes et présentes, une plus grande complexité psychologique, et surtout des défauts humains. En effet, cette absence de profondeur narrative finit par réduire l'identification réelle du/de la joueur.se et limite la capacité de la protagoniste à évoluer. Il faut donc donner à la protagoniste un passé crédible, un bagage émotionnel, des souvenirs, des défauts assumés, et surtout une capacité de remise en question au fil de l'histoire.

Ici, en procédant à l'encodage thématique de mes données, j'ai d'une part m'assurer que ma protagoniste répondait à tous ces critères, mais j'ai surtout pu structurer une analyse qui dépasse la simple impression intuitive. En mobilisant mes six catégories et en les décortiquant, j'ai pu identifier plus clairement les points de friction les plus significatifs entre les conventions attendues d'un otome, et la volonté de designer une protagoniste qui s'en éloignerait en étant plus nuancée, cohérente, et en phase avec les attentes du public.

Ce travail d'encodage m'a permis de retracer mon enchaînement de pensées de manière plus précise, et de prendre du recul sur toutes les données accumulées jusque là. J'ai ainsi pu mettre en lumière des pistes de design concrètes et utiles dans le cadre de ma question de recherche. Cela a aussi mis en avant la pertinence des concepts mobilisés dans mon cadre théorique : soit la notion de stéréotype, telle que définie par Dill & Thill (2017), qui m'a permis de comprendre les limites des représentations habituelles, et celle d'horizon d'attente, selon Jauss (1978, 1990), Giard (2023), et Arsenault (2023), qui m'a offert le moyen d'envisager la réception de mes ajustements narratifs. L'étape d'analyse a aussi confirmé l'hypothèse soulevée par ma question de recherche : il est possible de concevoir une protagoniste d'otome qui s'éloigne des stéréotypes traditionnels sans trahir l'essence du genre, à condition d'identifier avec justesse quels sont les points d'équilibre entre l'innovation narrative et les attentes du public.

Afin de compléter mon analyse par encodage, j'ai aussi voulu noter exactement ce qui avait fonctionné dans mon prototype final, selon moi. Dans un premier temps, j'ai réussi à positionner Clémentine comme étant une protagoniste compétente et affirmée. Dès les premières scènes, j'ai fait en sorte d'établir sa légitimité, en faisant d'elle une étudiante méritante et sélectionnée à l'université pour ses compétences. Cela a permis de briser efficacement le stéréotype de la nouvelle perdue, tout en conservant le cliché classique de l'arrivée dans un nouvel environnement, souvent attendu dans les otome. J'ai fait en sorte de proposer des choix significatifs dès les premières interactions, notamment à travers la spécialisation académique ou les réactions de Clémentine face à ses pairs, afin de renforcer l'idée que la protagoniste possède une volonté propre. Clémentine affirme ses préférences et fixe des limites, ce qui se pose directement comme solution aux regrets des joueur.ses vis à vis de la malléabilité extrême des protagonistes.

De plus, je me suis concentrée sur les relations et les interactions avec les autres personnages, afin de développer différents types de liens et laisser ouvert un champ de possibilités relationnelles : à la première version du prototype, je m'étais rapidement rendu compte qu'il n'était pas toujours simple de rendre justice à la personnalité de Clémentine sans bien développer les interactions sociales. Il était alors important de considérer plus que des choix de dialogues ou d'actions pour le/de la joueur.se et se pencher plutôt sur le ton, les intentions, peut-être éventuellement sur des stratégies sociales que je n'ai pas développées ici (mensonge, charme, humour...). Il ne s'agit pas de modéliser Clémentine pour qu'elle plaise aux autres, mais de lui donner plusieurs manières de s'exprimer selon ce qu'elle souhaite transmettre ou au contraire, préserver d'elle-même.

En ce qui concerne la personnalité de Clémentine, j'ai quand même noté des challenges sur l'équilibre entre innovation et cohérence attendue dans l'otome : en faisant d'elle une protagoniste très

rationnelle, parfois distante émotionnellement, certaines interactions ont peut être manqué de chaleur ou de vulnérabilité, ce qui reste quand même attendu dans ce genre de jeu, dans une certaine mesure. Il faut alors voir si s'éloigner à ce point de l'héroïne type serait rafraichissant, ou au contraire rebutant pour les joueur.se.s, ce que j'aurais pu vérifier dans le cadre d'un playtest.

Travailler les caractères des personnages secondaires était également plus enrichissant : dans un genre vidéoludique où le but est souvent de « gagner » des points d'affection, ici, le.a joueur.se n'est jamais incité à chercher à plaire à tout prix, mais bien à assumer son incarnation de Clémentine, tout en respectant ses interlocuteur.ice.s. Il n'y a pas de « bon » ou de « mauvais » choix, en soit : on construit une relation de manière humaine, que ça soit immédiatement prometteur ou un peu ambigu. On ne sacrifie pas l'identité de Clémentine, on met en scène les conséquences sociales de ses positionnements personnels.

Comme évoqué en phase d'idéation, il était important de ne pas créer de moments explicitement romantiques : chaque relation pourrait évoluer vers l'amitié, la rivalité ou la romance, sans que cela soit imposé. On peut par exemple imaginer que dans un jeu complet, la route avec Ino pourrait évoluer vers une complicité douce. Si Clémentine choisit de rester distante ou d'ignorer les potentiels signes qu'Ino lui envoie, la relation n'en deviendrait pas pour autant négative : elle prendrait tout simplement une autre tournure, comme dans la vraie vie.

Le prototype Twine était donc une réponse pratique à plusieurs de mes questionnements initiaux, car il m'a permis de vérifier que la présence et le développement d'une protagoniste mieux définie et à l'identité forte, n'entraverait pas le plaisir de jeu, au contraire. De plus, cela a affirmé mon point : les codes de l'otome peuvent être respectés tout en étant partiellement redéfinis.

A présent que l'analyse a été réalisée, il est temps de décrire les résultats afin de non plus interpréter, mais bien rendre visible les données recueillies : il faut à présent détailler ce qui a été observé lors de mes recherches et de la création du prototype, et voir ce que tout cela révèle sur le processus de design d'une protagoniste d'otome à la croisée des stéréotypes et des attentes liés au genre, dans l'objectif d'en tirer des enseignements concrets qui pourraient être utiles dans le cadre de futures itérations ou du travail d'autres chercheur.euse.s et créateur.ice.s.

PRÉSENTATION DES RESULTATS

J'ai décidé de présenter mes résultats en reprenant ma structure de l'analyse par encodage, soit les six thématiques définies – personnalité, expression émotionnelle, motivations, relations, compétences et profondeur – et en les associant aux points appliqués dans mon prototype. Ainsi, j'ai su définir les piliers narratifs pour chacune de ces catégories.

1. Personnalité

Dans mon prototype Twine, Clémentine se distingue dès le début du jeu des protagonistes habituelles, grâce à son positionnement clair : elle se présente avec ses opinions, ses préférences, et elle les exprime sans hésitation. Dès le lancement de l'histoire, le stéréotype de la page blanche est effacé. De même, Clémentine possède des valeurs bien définies, que le.a joueur.se peut incarner selon différentes variations de ton, mais jamais en reniant ce en quoi Clémentine croit. Au lieu de laisser le.a joueur.se choisir entre des options qui seraient incompatibles avec la psychologie du personnage, les choix étaient

restreints à des variations cohérentes avec le tempérament de Clémentine : par conséquent, la protagoniste reste cohérente, stable, et surtout crédible, plus réaliste.

Cela nous confirme un premier pilier de design majeur dans le cadre de cette étude : il est possible de donner une personnalité définie à notre protagoniste d'otome, tout en préservant une forme d'agentivité satisfaisante pour le.a joueur.se, à condition de respecter la logique interne du personnage. Ainsi, cela signifie que l'on peut construire sans problèmes une protagoniste affirmée, sans pour autant briser l'immersion ou la capacité d'identification du.de la joueur.se, ce qui à priori aurait pu sembler contre-intuitif dans un genre historiquement fondé sur l'auto-projection.

Il est tout de même important de noter une certaine limite par rapport à la réception personnelle des interlocuteur.ices de notre protagoniste, comme abordé dans le cas de Clémentine : si d'une part ce positionnement renforce l'intérêt narratif, il peut malgré tout dans certains cas nuancer la sympathie immédiate que le.a joueur.se accorderait normalement à Clémentine. C'est une éventuelle tension qui aurait été intéressante à tester sur un panel de joueur.se.s pour l'ajuster.

Pour créer une protagoniste d'otome à la fois crédible et marquante, il est pertinent de s'éloigner de sa traditionnelle malléabilité. Lui donner un caractère défini n'annule en aucun cas la possibilité de choix, mais il oriente la narration et structure la relation du.de la joueur.se par rapport au récit. Cela nécessite cependant un calibrage fin des interactions pour aussi préserver l'attachement du.de la joueur.se au personnage, et lui donner envie de l'incarner.

2. Expression émotionnelle

Aborder le traitement de l'expression émotionnelle dans mon prototype m'a permis de tester une prise de distance claire avec le stéréotype de la protagoniste ultra expressive, naïve ou tout simplement rapidement submergée par ses émotions. Le choix de design le plus structurant ici a probablement été de faire de Clémentine une protagoniste maîtresse d'elle-même, de ses émotions, et qui soit capable de les accueillir sans forcément les exhiber. J'ai voulu lui donner une attitude posée, réfléchie, et souvent plus dans l'observation et la réflexion, que dans la réaction immédiate comme ce serait le cas classiquement.

Clémentine se présente une fois de plus à l'encontre des conventions habituelles de l'otome, où elle aurait eu plus de chance d'être émotionnellement transparente : ses sentiments seraient alors visibles, verbalisés, très souvent exagérés afin de susciter l'identification. Dans mon prototype, j'ai préféré un modèle plus sobre, où Clémentine ne nie pas ses émotions, mais les exprime en conscience, en prenant en compte le contexte (par exemple relationnel ou social) dans lequel elle se trouve. Par exemple, lorsqu'un personnage la contredit ou la met en difficulté, elle peut répondre calmement, ironiser ou esquiver, selon la direction prise par du.de la joueur.se : mais elle restera toujours dans une posture de gestion et jamais de débordement émotionnel. Cela engendre un double effet intéressant, puisque d'un côté on renforce la crédibilité de la protagoniste en lui donnant une certaine intelligence émotionnelle et un rôle d'adulte posée et crédible, et d'un autre côté cette retenue créait parfois une sorte de distance émotionnelle qui pourrait clasher face à des personnalités plus chaleureuses ou démonstratives, comme celle d'Iino.

Le pilier de design qui se dessine ici montre explicitement qu'il est possible de designer une protagoniste d'otome émotionnellement crédible et stable, tant que l'on sait orchestrer dans le scénario des moments ponctuels de vulnérabilité assumée, ou de partage affectif : il ne faut surtout pas sacrifier l'accessibilité émotionnelle de la protagoniste. Ces moments ne doivent pas être systématiques mais bien amenés, en cohérence avec la progression de l'histoire, des relations, et peut-être de l'évolution de la protagoniste elle-même. Ainsi, réduire l'exagération émotionnelle de la protagoniste permet de lui donner plus de maturité et de densité. Cela dit, si elle est trop contenue, elle risque peut-être d'être perçue

comme froide : il faut alors veiller à maintenir l'équilibre entre réserve et confiance, à travers les dialogues et les choix proposés au.à la joueur.se. Intégrer des moments refuges où Clémentine pourrait se livrer sans perdre sa consistance serait alors une piste pertinente dans mon cas.

3. Motivations

L'objectif de cette catégorie était de déterminer si Clémentine, en tant que protagoniste, possédait un moteur narratif personnel clair, qui ne serait donc pas uniquement orienté vers la romance, comme c'est souvent le cas traditionnellement dans les otome. Il fallait vérifier si ses objectifs, ses intérêts, ou encore ses engagements pouvaient bien exister en parallèle ou en dehors des enjeux relationnels.

Dès l'introduction du prototype, j'ai fait le choix de poser un cadre académique clair, où Clémentine serait présentée comme une étudiante brillante et admise sur concours dans une université prestigieuse. Le.a joueur.se pouvait alors ensuite choisir sa spécialisation, afin d'éventuellement participer à la construction d'un arc personnel autonome. Ce choix, même s'il n'influe pas lourdement sur le déroulé du scénario dans cette version courte, pose tout de suite l'idée que Clémentine a bien un but, un chemin à elle, et que les relations n'ont à priori rien à faire là dedans. Dans les scènes suivantes, les motivations de Clémentine sont rappelées à plusieurs reprises, car l'on mentionne sa recherche de défis intellectuels, d'expériences formatrices, et surtout d'un espace où elle pourra vraiment mettre ses compétences en pratique. Lorsque Vadim lui fait une proposition pour s'impliquer dans la vie étudiante, le.a joueur.se fait face à plusieurs choix, que ce soit de prendre le temps de réfléchir ou de prendre part à un projet qu'importe l'échelle, ce qui implique dans tous les cas une forme d'affirmation personnelle. Dans le Twine, la romance est présente, possible, toujours optionnelle, et jamais une obligation ou une récompense.

Prendre ce positionnement narratif permet d'éviter l'un des stéréotypes les plus ancrés du genre : celui d'une protagoniste dont l'épanouissement est entièrement ou énormément conditionné par la validation romantique. Ici, au contraire, Clémentine avance dans son récit personnel, qu'elle développe ou non un lien amoureux. Cela fait émerger un troisième pilier de design important : proposer une protagoniste avec des motivations qui lui sont propres renforce son agentivité, et n'empêche en aucun cas l'identification du joueur, cela l'oriente juste différemment. Proposer une protagoniste avec un moteur narratif indépendant de la romance permet donc de déconstruire en profondeur la structure classique des otome, sans pour autant la détruire. Il est donc possible d'intégrer la romance comme une valeur ajoutée à une trajectoire personnelle, et non comme son centre unique, ce qui ouvre la voie à des intrigues bien plus riches et moins genrées dans leur fonctionnement.

4. Relations

Il a aussi fallu explorer comment Clémentine se situe au sein d'un réseau relationnel qui dépasserait la simple romance, tout en évaluant si les liens qu'elle tisse participent à sa construction personnelle, sans être exclusivement être hétéronormés ou associés à l'amour. L'un des problèmes récurrents dans les otome est en effet la réduction des dynamiques relationnelles à un seul enjeu : celui de séduire, ou être séduite. Cela efface malheureusement la possibilité de laisser la place à des amitiés profondes, des rivalités, des liens familiaux forts, ou même de simples liens professionnels ou collaboratifs, alors qu'ils contribueraient tout autant au parcours de la protagoniste que les liens romantiques.

Pour ce faire, j'ai introduit dans mon prototype seulement trois personnages secondaires, mais chacun important à sa manière car incarnant une facette relationnelle différente : Dahlia est une rivale compétente et bienveillante, et j'ai voulu explorer à travers elle une rivalité saine entre femmes, qui ne repose pas sur la jalousie ou la compétition pour un homme. Selon les choix du.de la joueur.se, cette rivalité peut alors évoluer vers une relation de respect mutuel voire d'amitié profonde. C'est à mes yeux un

point fort du prototype, car il permet de mettre en lumière un pilier de design important : l'existence de relations féminines fortes renforce la densité narrative d'un otome, tout en brisant un stéréotype genré trop courant, celui de la rivale forcément hostile ou méchante. Le personnage d'Ino, quant à lui, a été conçu pour brouiller les lignes entre amitié, complicité, et potentiel romantique. Il incarne un type de relation plutôt fluide, où la protagoniste n'est pas immédiatement objet de désir : ici, on prend vraiment le temps d'apprendre à se connaître, afin de construire une relation progressivement. Le.a joueur.se peut faire donc évoluer le lien avec Ino sans que celui-ci soit prédéterminé comme amoureux. J'avais pour volonté d'apporter un certain respect de ce rythme relationnel, ce qui permet de sortir de la logique de conquête rapide commune dans les otome. Finalement, le lien avec Vadim permet d'explorer une dynamique d'adversité intellectuelle et de collaboration potentielle, qui là aussi peut évoluer selon les choix réalisés. Là encore, l'enjeu premier n'est pas du tout la séduction mais bien la reconnaissance mutuelle, ce qui renforce l'idée que Clémentine est d'abord perçue pour ses compétences et sa personnalité.

Cette catégorie met en lumière le fait que diversifier les relations dans l'otome permet non seulement de rompre avec les stéréotypes habituels, mais aussi de proposer une palette émotionnelle qui sera beaucoup plus riche qu'initialement. Le récit se complexifie alors de manière positive, et cela rend chaque interaction plus significative. Une limite persiste malgré tout : faute de test auprès d'un public, je ne peux qu'émettre des hypothèses sur la réception sur la place plus forte de ces relations dans mon prototype. Dans une version plus complète du jeu, il aurait été essentiel d'observer si les joueur.se.s s'attachent autant aux liens non-romantiques qu'aux potentielles romances, étant donné qu'elles sont la principale attente du public : il faudrait alors vérifier si valeur narrative de l'amitié ou de la rivalité est perçue comme aussi importante que celle de l'amour dans le cadre de ce type de jeu. Le pilier déterminé dans cette catégorie est alors celui de la création d'un réseau relationnel varié et non hiérarchisé dans lequel évoluerait librement la protagoniste, ce qui permettrait d'ouvrir le spectre émotionnel du jeu. Cela appuie encore le fait que les otome peuvent dépasser leur enjeu amoureux unique, et devenir des récits plus proches du vécu relationnel complexe et réel des joueur.se.s. La richesse relationnelle devient alors ici un pilier fondamental d'un otome renouvelé.

5. Compétence

L'enjeu principal ici était de déterminer si la protagoniste pouvait être représentée comme une personne compétente et respectée pour son expertise, pleinement légitime dans l'environnement dans lequel elle évolue. Dans les otome traditionnels, les protagonistes ont tendance à être inexpérimentées, et doivent apprendre en observant ou en se laissant guider par les personnages souvent masculins, plus âgés, plus expérimentés, voire même souvent les trois en même temps. Ce schéma renforce une idée problématique de dépendance et d'infériorité, ce qui participe à l'effacement de la protagoniste.

Dans mon prototype, j'ai décidé de définir Clémentine comme une étudiante méritante, sélectionnée sur concours et recommandations, intégrant une université prestigieuse. Le.a joueur.se obtient directement cette information, apportée comme un fait établi, non pas à démontrer ou à justifier. Ce choix narratif participe à briser le stéréotype de la protagoniste perdue ou chanceuse, en lui accordant d'entrée de jeu une vraie légitimité dans son environnement. Il s'agit à mes yeux d'un pilier de design fondamental : il faut ancrer la compétence de la protagoniste dans le récit, sans jamais la rendre dépendante d'une quelconque validation extérieure.

J'ai aussi repris ce positionnement dans les scènes d'interaction, par exemple lorsque Clémentine est invitée par Vadim à prendre part à des activités étudiantes ambitieuses. Ces propositions ne lui sont pas faites ni par pitié, ni par romantisme, mais en reconnaissance sincère de ses compétences et de sa posture professionnelle. On inverse donc ici des dynamiques classiques de l'otome, où la protagoniste doit souvent faire ses preuves ou attendre d'être remarquée par ses pairs. Le rapport que Clémentine a avec

son propre savoir et ses choix académiques est également important, puisqu'elle peut choisir sa spécialisation universitaire, exprimer ses préférences, et affirmer ce qui l'intéresse ou non. Le.a joueur.se peut alors sentir qu'elle n'est pas définie uniquement par ses émotions ou ses relations, mais aussi par ses aptitudes intellectuelles et ses intérêts personnels.

Représenter une protagoniste compétente, respectée et consciente de sa valeur est un pilier narratif majeur à prendre en compte, puisqu'il permet de rompre avec la vision passive et dépendante de la protagoniste trop fréquente au sein des otome. La légitimité de la protagoniste ne doit pas être un enjeu narratif, mais bien un point de départ. La reconnaissance de ses capacités rééquilibre à lui-même les dynamiques de pouvoir courantes du genre, et recentre la protagoniste au cœur même du récit.

6. Profondeur

Pour cette dernière catégorie, l'on touche à la construction globale de la protagoniste, c'est à dire son passé – s'il y en a un ! –, ses défauts, son identité, et si cette dernière dépasse son rôle fonctionnel dans la narration. Un reproche récurrent adressé à la protagoniste traditionnelle d'otome est sa superficialité. En effet, elle est souvent pensée comme étant une coquille vide qui maximiserait la projection du.de la joueur.se, au détriment de son développement narratif. Cela mène évidemment à un grand manque de substance : la protagoniste devient un simple relais des actions et émotions, et non une personne à part entière dans le récit, présente et définie.

Quand j'ai imaginé Clémentine, je voulais absolument rompre avec cette tendance, et je lui ai donc attribué un bagage émotionnel et narratif propre. Par exemple, si son passé amoureux n'est pas détaillé, il est tout de même évoqué et existant : cela l'inscrit dans une vraie continuation personnelle, et ça lui permet d'éviter un autre stéréotype courant, celui de la protagoniste débutante en amour, souvent naïve, et donc facilement manipulable émotionnellement. Ma protagoniste a aussi des défauts identifiables et assumés. Elle peut être en effet jugée comme distante, trop directe, ou même un peu sèche selon les choix de dialogues. Ces aspects sont volontaires et permettent d'éviter la figure de la protagoniste parfaite et moralement irréprochable. Il s'agissait à mes yeux d'une nuance essentielle pour encourager une identification plus profonde : on ne s'attache pas à Clémentine parce qu'elle est parfaite, bien au contraire, on s'attache à elle parce qu'elle est humaine, faillible, mais cohérente. La brièveté du prototype était bien sûr contraignante car les possibilités d'exploration du passé de Clémentine, ou bien ses dilemmes internes et son évolution à long terme restaient très réduites. Dans une version plus longue, des moments plus introspectifs ou des flashbacks auraient été intégrés, afin d'ajouter à son identité.

Ainsi, pour qu'une protagoniste d'otome gagne en profondeur, il est important de lui attribuer une vraie histoire. Elle se doit d'avoir un passé et les souvenirs qui vont avec, des expériences qui l'ont marquée et constituée, des défauts, et surtout la possibilité d'évoluer au contact du récit. En plus d'identifier un autre pilier de design important, cela nous rappelle que l'identification du.de la joueur.se ne doit pas forcément passer par l'effacement du personnage, mais qu'elle peut absolument naître de sa richesse.

A l'issue de mon processus de création, et à travers l'analyse de mes résultats, j'ai ici pu dégager une série de piliers de design narratifs fondamentaux dans la création d'une protagoniste d'otome qui s'éloigne des stéréotypes de son genre sans pour autant rompre avec les attentes des joueur.se.s. Il est tout de même important de rappeler que ces résultats ne visent pas à fournir une réponse universelle, bien au contraire, mais bien à proposer une observation personnelle issue de mon processus de recherche-crédation, et donc principalement liée à ma pratique personnelle et à mes intuitions en tant que designer.

Les six catégories que j'ai définies et analysées – soit pour rappel personnalité, expression émotionnelle, motivations, relations, compétence et profondeur – m'ont permis d'isoler les principaux points de friction entre les conventions propre à l'otome et les désirs exprimés par les joueur.se.s en quête de protagonistes plus complexes et inspirantes. Ainsi, pour chacune de ces catégories, j'ai isolé les piliers narratifs suivants :

Personnalité : Assurer une agentivité claire et constante pour les joueur.se.s, sans chercher pour autant à neutraliser le caractère de la protagoniste dans le but de maximiser l'identification. Respecter la logique interne de la protagoniste.

Expression émotionnelle : Offrir à la protagoniste une gestion émotionnelle qui soit crédible et nuancée, qui laisse place à la sincérité. Mettre en place des moments de partage affectif/de vulnérabilité ponctuels, cohérents avec l'histoire et l'évolution de la protagoniste. Faire gagner la protagoniste en maturité émotionnelle en réduisant son exagération émotionnelle.

Motivations : Placer les objectifs personnels non liés à la romance au centre de la trajectoire narrative de la protagoniste. Garder la romance présente, mais secondaire : comme valeur ajoutée, non pas comme obligation. Donner à la protagoniste des motivations personnelles et lui permettre de les explorer.

Relations : Multiplier les types de liens interpersonnels et leur offrir un traitement égale. Sortir du prisme relationnel uniquement centré sur la romance, notamment hétérosexuelle. Se rapprocher du récit relationnel plus complexe mais réel que connaissent les joueur.se.s.

Compétence : Mettre en évidence les savoir-faire, l'expérience et la légitimité de la protagoniste, notamment dès la mise en place du récit. Présenter une protagoniste consciente de sa valeur et de ses compétences. Faire de la légitimité de la protagoniste un point de départ et non pas un enjeu narratif ou un objectif.

Profondeur : S'assurer que la protagoniste possède un passé défini, des défauts, et une capacité d'évolution réaliste. La construction narrative de la protagoniste doit être équivalente à celle des autres personnages, voir plus poussée. L'identification des joueur.se.s doit passer par la richesse de la protagoniste, pas par son effacement.

L'une des conclusions majeures que nous pouvons tirer de cet essai est que nous pouvons bien amorcer un équilibre entre innovation et horizon d'attente dans un otome, même si c'était ici dans le cadre d'un prototype relativement court, à condition de formuler clairement ce que nous voulons modifier, pourquoi, et en identifiant comment. En adoptant ici la méthode de recherche-crédation, j'ai pu tester différentes hypothèses sans chercher à les imposer : au contraire, j'ai pu les confronter aux dynamiques d'un récit d'otome plus classique. La fiche de personnage en elle-même m'a permis d'établir un bon point de départ, et le format du prototype Twine, bien que minimaliste, était un bon terrain d'expérimentation et assez souple pour observer ces variations et leurs impacts.

Cependant, il est important de rappeler à nouveau que ces résultats restent limités : je suis ici à la fois la seule conceptrice, la seule observatrice, et la seule testeuse de ce prototype. De ce fait, les données récoltées et interprétées ici sont subjectives, même si je les ai ordonnées, réfléchies et analysées avec rigueur. Il aurait alors été pertinent de confronter mon prototype à un panel large de joueur.se.s, familier.ère.s ou non avec les normes de l'otome, afin de mieux évaluer sa réception, en particulier sur les questions d'attentes, de subtilité du personnage ou encore d'identification. Malgré tout, l'absence de playtests ne retire pas la valeur du processus, car celui-ci m'a permis d'identifier plusieurs piliers de design

narratif majeurs, qui permettent en eux-même de penser une protagoniste d'otome qui résiste aux stéréotypes tout en respectant les codes du genre. Ma présentation n'a pas pour ambition de formuler une marche à suivre absolue, mais bien de partager un cadre d'observation et d'expérimentation, qui s'oriente à présent à destination d'autres créateur.ice.s et chercheur.euse.s qui souhaiteraient explorer une problématique similaire.

CONCLUSION

Mon essai avait pour objectif de comprendre s'il est bien possible de concevoir une protagoniste d'otome qui saurait s'affranchir des stéréotypes traditionnels, tout en répondant aux attentes des joueur.se.s, et comment s'y prendre. Ainsi, pour y parvenir, j'ai approché ce questionnement par l'analyse de recherches et articles sur le sujet, puis par la création d'une fiche de personnage précise et d'un prototype textuel court basé sur celle-ci. A partir de cette démarche, j'ai pu recueillir des données concrètes et donc des pistes pertinentes pour répondre à ma question de recherche.

J'ai ainsi identifié des tensions majeures entrant en compte dans le design d'une protagoniste d'otome, notamment entre l'attente d'un personnage engageant et défini et les conventions du genre qui favorisent un avatar neutre pour faciliter la projection du.de la joueur.se, entre la volonté d'un vrai récit romantique ou d'une narration centrée sur l'évolution personnelle, ou bien même encore entre la recherche de nouveauté et le confort rassurant des codes déjà établis. En concevant une protagoniste qui se voulait compétente, affirmée, et capable de poser des limites sans renier ses émotions, j'ai tenté de négocier toutes ces dimensions par l'emploi de choix de designs clairs.

Même si les résultats de mon processus ne permettent pas d'obtenir une solution universelle, ils permettent de dégager des conseils concrets pour les créateur.ice.s qui s'orienteraient sur des questionnements similaires. Ces conseils prennent alors la forme de piliers de design, que j'ai pu identifier à travers mon analyse, et qui seraient applicables et pertinents dans le cadre de projets du même type : il faut alors donner une trajectoire personnelle à la protagoniste au delà de la romance, lui permettre de développer des relations fortes et variées, accorder une légitimité explicite à son rôle et ses compétences, lui permettre des émotions nuancées mais sans tomber dans l'excès, et, enfin, lui donner une profondeur narrative importante qui lui rendra la place qu'elle devrait avoir au sein de son propre récit.

Ainsi, ma recherche montre que la remise en question des stéréotypes propres à l'otome n'est pas incompatible avec le respect des attentes de son public, à condition qu'elle s'accompagne d'une réflexion sur les dynamiques narratives, émotionnelles, ou encore sociales, qui sont propres au genre.

BIBLIOGRAPHIE

- Dill, K.E., Thill, K.P. (2007) "Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions." **57**, 851–864.
- Jauss, H.R. (1978, 1990). "Pour une esthétique de la réception." Gallimard, p. 49.
- Giard, A. (2022). "Digital romance for women in Japan: The otome gemu, between alienation and liberation." Clio: Histoire, Femmes et Sociétés **56**(2): 141-152.
- Arsenault, D. (2023). "Genres de jeux vidéo". Introduction aux théories des jeux vidéo. Presses universitaires de Liège.
- Clave, P. and K. Words (2024). "FROM VIDEO GAME TO ANIME: HAKUOKI SHINSENGUMI KITAN AND THE MODELING OF OTAKU CULTURE." Con A de Animacion(18): 68-83.
- Cote, A. C. (2018). "Writing "Gamers": The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999)." Games and Culture **13**(5): 479-503.
- Diniz, G. R., et al. (2023). "Otome Games: globalization and glocalization processes, conceptualization and data analysis of Brazilian players." Journal on Interactive Systems **14**(1): 429-447.
- Gao, H., et al. (2025). "Parasocial Interactions in Otome Games: Emotional Engagement and Parasocial Intimacy Among Chinese Female Players." Media and Communication **13**.
- Gong, A. D. and Y. T. Huang (2023). "Finding love in online games: Social interaction, parasocial phenomenon, and in-game purchase intention of female game players." Computers in Human Behavior **143**.
- Lei, Q., et al. (2024). A Game of Love for Women: Social Support in Otome Game Mr. Love: Queen's Choice in China. Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings.
- Liu, E. Y. (2024). "When feminist awareness clashes with romance in games: a feminist reception study of otome gamers in China." Chinese Journal of Communication.
- Morris, L. (2017). Love transcends all (geographical) boundaries: The global lure of romance historical otome games and the Shinsengumi. Digital Love: Romance and Sexuality in Games: 253-264.
- Nam, Y. (2023). "A Study on 'Villainess' Japanese Web Novels Using Textmining Method." Border Crossings **16**(1): 173-190.
- Perreault, M. F., et al. (2018). "Depictions of Female Protagonists in Digital Games: A Narrative Analysis of 2013 DICE Award-Winning Digital Games." Games and Culture **13**(8): 843-860.
- Tanikawa, M. and Y. Asahi (2013). The study to clarify the type of "otome-Game" user. Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics).

Yi, J. (2022). "Female-Oriented Dating Sims in China: Players' Parasocial Relationships, Gender Attitudes, and Romantic Beliefs." Psychology of Popular Media **12**(1): 58-68.

Núñez Sánchez, L. (2017) "Otome Games: Concepto, teoría y práctica," Universitat Politècnica de València.

Gutiérrez Montañés, M. (2021) « Hamefura o cómo vivir en un juego otome y no morir en el intento. » Universidad de Zaragoza.

Nelson, R. (2013) « Practice as Research in the Arts - Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances. » University of London, UK.