



HAL
open science

Quand l'Histoire rencontre la fiction : The Legend of Zelda, médiévalisme, mythologie et inspirations culturelles dans le jeu vidéo

Héloïse Lamaury

► To cite this version:

Héloïse Lamaury. Quand l'Histoire rencontre la fiction : The Legend of Zelda, médiévalisme, mythologie et inspirations culturelles dans le jeu vidéo. Histoire. 2022. dumas-03881081

HAL Id: dumas-03881081

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03881081v1>

Submitted on 8 Mar 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

Université de Nîmes

LAMAURY Héloïse

Quand l'Histoire rencontre la fiction :

THE LEGEND OF ZELDA

Médiévalisme, mythologie et inspirations culturelles
dans le jeu vidéo



Illustration 1 : Link dans *Twilight Princess* (2006)

Mémoire de Master 1

Rédigé sous la direction de M. Louis BALDASSERONI

2021/2022

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier M. Louis Baldasseroni, directeur de ce mémoire, pour sa patience, sa gentillesse et sa positivité à toute épreuve. Il m'a été d'une aide précieuse dans le choix de ce sujet et dans l'avancée de ce mémoire.

Je souhaite également remercier M. Florian Besson, qui a su m'éclairer dans la réflexion de mon sujet et de ma recherche. Je le remercie notamment pour ses retours précis et constructifs qui m'ont permis d'approfondir ma réflexion et de revoir mon approche du sujet.

Enfin, je souhaite remercier mon entourage familial et amical pour leur aide et leur soutien et leur aide lors de la réalisation et la relecture de ce mémoire.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	I
SOMMAIRE	II
INTRODUCTION	1
PARTIE 1 : L'IMPORTANCE DES MYTHOLOGIES ET DU FOLKLORE DANS LA CRÉATION DE L'UNIVERS DE LA LICENCE.....	12
PARTIE 2 : UN ROYAUME AUX CIVILISATIONS INFLUENCÉES PAR LE MONDE MÉDIÉVAL	33
PARTIE 3 : DES INSPIRATIONS ARCHITECTURALES MAJORITAIREMENT EUROPÉENNES ET JAPONAISES	56
CONCLUSION.....	80
ANNEXES	I
TABLE DES MATIÈRES	II
TABLE DES ILLUSTRATIONS	IV
SOURCES	VII
BIBLIOGRAPHIE	VIII

INTRODUCTION

En février 2021, nous fêtons les 35 ans d'une des sagas du jeu vidéo les plus cultes et les plus populaires au monde : *The Legend of Zelda*. Cette licence, qui compte désormais 19 jeux pour la licence principale, dont une dizaine d'entre eux ont été remastérisés¹ (Annexe 1 : Tableau récapitulatif des jeux de la licence principale), est un pilier du groupe Nintendo et une référence des jeux de rôle² en monde ouvert³. La licence est à l'origine d'une multitude d'innovations en termes de jeux vidéo et de consoles. Pourtant, la trame narrative semble au premier abord relativement simpliste et enfantine. Le joueur incarne Link, désigné par les déesses d'Hyrule pour partir en quête d'une relique, lui permettant de sauver le royaume et la princesse des griffes du Mal. Mais sous cette fausse simplicité se cache en réalité une multitude de détails et de messages destinés à nous faire réfléchir sur le monde qui nous entoure. L'univers de la licence étant défini comme du médiéval fantastique⁴, celui-ci est influencé par un médiévalisme plus ou moins marqué dans les différents jeux. Selon Benoît Grévin, le médiévalisme peut être défini comme « l'ensemble des artefacts et manifestations sociales, politiques et culturelles qui sont élaborés dans une volonté consciente de recréer ou d'imiter en tout ou partie le Moyen Âge »⁵. Par cette définition, l'univers de *The Legend of Zelda* semble correspondre en tous points à un univers inspiré par la période médiévale. Pour autant, celui-ci évolue en fonction des jeux, répondant à une certaine attente des joueurs, qui change, elle aussi, avec le temps et la société.

The Legend of Zelda voit le jour en 1984, produit sous la direction de Shigeru Miyamoto, créateur, producteur de jeu vidéo et responsable créatif chez Nintendo. Le premier jeu sort au Japon le 21 février 1986 sur la Famicom Disk System⁶, puis dans le monde entier sur la

¹ Réédition du jeu dans une meilleure qualité pour des consoles plus récentes.

² Le genre jeu de rôle, ou RPG, s'inspire des codes et principes des jeux de rôle sur table, où le joueur incarne un ou plusieurs personnages évoluant au fil de l'histoire.

³ Un jeu en monde ouvert, ou *open world*, est un concept de *level design* (conception de niveau de jeux) dans lequel le joueur peut parcourir et interagir librement avec le monde du jeu.

⁴ Le *Heroic Fantasy* ou *Sword and sorcery*, appelé médiéval fantastique en français, est un sous-genre de la *fantasy*, c'est-à-dire un récit héroïque installé dans un univers merveilleux.

⁵ GRÉVIN BENOÎT (2015), « De l'usage du médiévalisme et des études sur le médiévalisme en Histoire médiévale », *Méneſtreſ* [en ligne], 25 mars 2015 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.menestrel.fr/?-medievalisme-et-des-etudes-sur-le-medievalisme->

⁶ La Famicom Disk System, ou FDS, est un périphérique produit par Nintendo en 1986. Celui-ci se connectait par un câble à la console Famicom de Nintendo, sortie trois ans plus tôt et permettait à celle-ci de lire des jeux sur disquette.

Nintendo Entertainment System (NES)⁷. La licence amorce un renouveau dans l'approche des jeux d'action-aventure⁸ en combinant l'exploration d'un monde ouvert, propre au jeu vidéo de rôle et des combats en temps réel⁹. L'idée de son créateur était de proposer un jeu fondé sur une structure totalement différente de ce que Nintendo proposait jusqu'à présent, en imaginant un environnement ouvert, que le joueur peut explorer comme il le souhaite. En parallèle, Shigeru Miyamoto travaillait sur le premier jeu de la licence *Super Mario Bros* (qui sort en 1985), basé sur une mécanique totalement différente, puisqu'il s'agit d'un jeu de plate-forme¹⁰. Dès sa sortie, *The Legend of Zelda* rencontre un franc succès et totalise plus de 6,5 millions d'exemplaires vendus¹¹. Plusieurs jeux suivront, améliorant la jouabilité, les graphismes et les mécaniques principales de l'univers. En 1998, l'un des plus grands succès de la licence et du monde du jeu vidéo, voit le jour : *Ocarina of Time*. Sorti le 21 novembre sur Nintendo 64¹², il s'agit du jeu le plus vendu dans un court laps de temps, avec plus de six millions d'exemplaires écoulés en seulement huit semaines¹³. Mais également du jeu le plus vendu de la licence, ce qui le fait entrer au *Livre Guinness des records*¹⁴. Développé en trois dimensions (3D), il utilise un système de visée verrouillée qui devient la norme dans les jeux du genre. Retravaillé et réédité à plusieurs reprises¹⁵, le jeu connaît un succès phénoménal et dépasse (rééditions et remastérisations comprises) les dix millions d'exemplaires vendus¹⁶. Élu « jeu de l'année » par la *British Academy Games Award* en 1999¹⁷, il reçoit un D.I.C.E. Awards par l'*Academy of*

⁷ La Nintendo Entertainment System, ou NES, est une console de salon produite par Nintendo entre 1983 et 2003. Vendue à près de 100 millions d'exemplaires dans le monde, elle a révolutionné les normes des générations qui ont suivi.

⁸ Le genre action-aventure combine des éléments d'exploration dans un monde ouvert, d'investigation (collecte d'objets ou d'indices), de résolution de problèmes, d'énigmes et une action en temps réel (comme les combats).

⁹ Dans les jeux de rôle, les combats se font généralement au tour par tour, chaque joueur lançant une attaque à la fois. À l'inverse, dans les combats en temps réel, tout se fait au même moment.

¹⁰ Le genre de jeu de plate-forme, ou *platformer*, est un sous-genre du jeu d'action où le joueur contrôle un personnage devant sauter sur des plates-formes suspendues dans les airs, tout en évitant les obstacles.

¹¹ COURCIER NICOLAS, EL KANAFI MEHDI (2016), *Zelda. Chronique d'une saga légendaire*, édition française (livre électronique), Toulouse : Third Edition, 240p., p. 12

¹² La Nintendo 64 est produite par Nintendo entre 1996 et 2002. Il s'agit de la première console disposant de quatre ports manettes pour les jeux en multijoueur.

¹³ « The Legend of Zelda: Ocarina of Time », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 4 décembre 2004, mis à jour le :20 février 2022 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

¹⁴ « Best-selling Legend of Zelda videogame (single platform) », *Guinness World Records* [en ligne] [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/88161-best-selling-legend-of-zelda-videogame-single-platform>

¹⁵ Deux versions améliorées sont éditées, sur GameCube en 2003, puis sur Nintendo 3DS en 2011.

¹⁶ « The Legend of Zelda », *Video Game Sales Wiki* [en ligne], 5 juillet 2008, mis à jour le :3 février 2022 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://vgsales.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda

¹⁷ « Interactive | Games Award in 1999 », *BAFTA* [en ligne] [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://awards.bafta.org/award/1999/interactive/games-award>

Interactive Arts and Sciences (AIAS)¹⁸. *Majora's Mask* sort deux ans plus tard, le 27 avril 2000, lui aussi sur Nintendo 64. Le jeu obtient deux récompenses en 2001, décernées par l'AIAS dans deux catégories : « meilleur jeu d'action-aventure sur console »¹⁹ et « meilleur *game design* »²⁰. Avec la sortie de *Twilight Princess* le 19 novembre 2006 sur GameCube et Wii²¹, Shigeru Miyamoto souhaite adopter des graphismes plus réalistes, dans la lignée d'*Ocarina of Time*. Le jeu rencontre un fort succès auprès du public et fait partie des jeux les plus appréciés de la licence. Plusieurs suivront sans connaître le succès fulgurant des précédents, jusqu'à la sortie du dernier jeu en date, *Breath of the Wild*, le 3 mars 2017 sur Wii U²² et Nintendo Switch (sortie le même jour). Commencé fin 2010, le projet a mis près de sept ans avant de voir le jour. L'objectif était de « repenser les conventions »²³ de la licence, tout en retournant à son essence : un monde ouvert, sans temps de chargement entre les zones. Les visuels sont très largement inspirés des séries d'animation japonaises²⁴. Succès phénoménal, le jeu s'est vendu à plus de 25 millions d'exemplaires²⁵, un record pour cette licence. Au total, ce sont 19 jeux qui composent la licence principale, cumulant plus 135 millions d'exemplaires vendus à travers le monde²⁶.

La licence n'avait pas vocation à créer une histoire qui se suit d'un jeu à l'autre. Le joueur incarne toujours le même personnage, Link, mais à des âges et dans des mondes différents. Pour autant, lors du 25^e anniversaire de la licence, Nintendo et ses créateurs ont publié un livre retraçant l'histoire d'Hyrule, façonnée au fil des jeux de la licence²⁷. Le point de départ de l'univers est représenté par *Skyward Sword* (2011), suivi de *The Minish Cap*

¹⁸ L'*Academy of Interactive Arts and Sciences*, ou AIAS, est une organisation à but non lucratif Américaine créée en 1996 et promouvant les logiciels de divertissement.

¹⁹ « 2001 Awards Category Details. Console Action/Adventure », *Academy of Interactive Arts & Sciences* [en ligne] [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2001&idGameAwardType=37

²⁰ « 2002 Awards Category Details. game design », *Academy of Interactive Arts & Sciences* [en ligne] [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2001&idGameAwardType=64

²¹ La Wii, fabriquée par Nintendo entre 2006 et 2016, est la console de salon la plus vendue de sa génération.

²² Tentant de prendre la relève de la Wii, la Wii U est commercialisée entre 2012 et 2017.

²³ NARCISSE EVAN (2013), « The Man In Charge of Zelda Says He Wants to Keep Changing It », *Kotaku* [en ligne], 14 octobre 2013 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://kotaku.com/the-man-in-charge-of-zelda-says-he-wants-to-keep-changi-1445001915>

²⁴ « Zelda Wii U's Visual Style Draws Inspiration From Anime », *My Nintendo News* [en ligne], 30 novembre 2014 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://mynintendonews.com/2014/11/30/zelda-wii-us-visual-style-draws-inspiration-from-anime/>

²⁵ « The Legend of Zelda », *Video Game Sales Wiki*, ... op. cit.

²⁶ *Ibid*

²⁷ AONUMA EIJI (Nintendo) (2011), *The Legend of Zelda - Hyrule Historia*, 1^{re} édition (English) : janvier 2013, Milwaukee : Dark Horse Books, 277 p.

(2004), *Four Swords* (2002) et enfin *Ocarina of Time* (1998). Ces jeux viennent faire la transition entre la création du monde et l'établissement de la monarchie d'Hyrule, s'achevant après une guerre civile. La fin d'*Ocarina of Time* ouvre deux issues et par conséquent deux évolutions différentes de l'histoire. Si le héros sort vainqueur du conflit contre Ganondorf, deux possibilités : soit Link est adulte, soit il est encore un enfant. Si Link est un adulte, celui-ci devient le Héros des Vents et du Nouveau Monde. Cette ère est représentée par trois jeux, *Wind Waker* (2002), suivi de *Phantom Hourglass* (2007) et *Spirit Tracks* (2009). À l'inverse, si Link est encore un enfant, le royaume sombre et le monde d'Hyrule est menacé. Cette ère est représentée là aussi par trois jeux, *Majora's Mask* (2000), suivi de *Twilight Princess* (2006) et *Four Sword Adventures* (2004). Mais à l'inverse, si le héros est vaincu, Hyrule et son héros entrent en déclin, Ganondorf/Ganon²⁸ revient à la vie et sème le chaos dans le Royaume. Cette trame narrative est représentée par sept jeux de la licence. Tout d'abord, *A Link to the Past* (1991), où Ganon revient à la vie, faisant entrer Hyrule dans une ère oscillant entre lumières et ténèbres. Suivent alors *Link's Awakening* (1993), *Oracle of Ages/Seasons* (2001), *A Link Between Worlds* (2013), *Tri Force Heroes* (2015). Après un bref répit, le royaume sombre définitivement et Link fait tout pour anéantir Ganon. Cette trame est représentée par les deux premiers jeux de la licence : *The Legend of Zelda* (1986) et *Zelda II: The Adventure of Link* (1987). En dehors des deux premiers jeux, aucun ne se suit véritablement, rendant la chronologie, réalisée tardivement et les événements relatés parfois contradictoires entre les jeux. Un seul jeu n'est pas présent dans la chronologie, il s'agit de *Breath of the Wild*. Repensant totalement l'univers de la licence, ce jeu se place difficilement dans la chronologie actuelle des jeux.

La licence *The Legend of Zelda* a vu le jour dans les studios japonais de développement de Nintendo, situés à Kyoto, le Nintendo Entertainment Analysis & Development Division, ou Nintendo EAD (initialement Nintendo Research & Development No.4 Department, ou Nintendo R&D4). Shigeru Miyamoto y est affecté en tant que producteur en chef dès l'ouverture de la structure en 1983²⁹. Il s'agit donc d'une filiale de Nintendo, chargée de la conception des jeux vidéo de la firme. Jusqu'à la sortie d'*Oracle of Seasons/Ages*, tous les jeux de la licence sont conçus et développés par ce studio. Les jeux édités pour les consoles portables Game Boy Color et Game Boy Advance sont alors développés par les studios Capcom et

²⁸ Ganondorf/Ganon est l'antagoniste principal de la licence, contre lequel combattent Link et Zelda. Il est présent dans la majorité des jeux.

²⁹ PAUMGARTEN NICK (2010), « Master of play », *The New Yorker* [en ligne], 12 décembre 2010 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>

Flagship, une société créée par Capcom, Nintendo et Sega en 1997³⁰ et tous les deux situés à Osaka. La totalité des jeux a donc été conçue et développée au Japon, soit par des studios japonais indépendants de Nintendo, soit par des filiales de la firme.

La licence *The Legend of Zelda* est née grâce à Shigeru Miyamoto. Créateur et producteur de jeux vidéo depuis son entrée à Nintendo en 1977³¹, il est à l'origine de plusieurs licences célèbres de Nintendo (*Super Mario*, *Donkey Kong*, ...) et est considéré comme une des plus grandes figures du monde du jeu vidéo³². Il commence au sein de la firme comme designer et commence à concevoir des petits jouets, avant de s'intéresser aux bornes arcade³³. En 1984, il devient responsable adjoint du studio de développement Nintendo EAD. En septembre 2015, à la suite du décès du président de Nintendo, Satoru Iwata, il devient le responsable créatif de la firme³⁴. À ses côtés, deux figures emblématiques de Nintendo, Takashi Tezuka, qui se charge de la scénarisation et Koji Kondo, compositeur des musiques des jeux de la licence. Takashi Tezuka dirige ou codirige les premiers jeux de la licence en tant que scénariste et graphiste. Il entre chez Nintendo en 1984 et rejoint Shigeru Miyamoto pour former la nouvelle équipe de production du Nintendo EAD³⁵. Koji Kondo, compositeur et musicien ayant essentiellement travaillé pour Nintendo, signe la quasi-totalité des bandes sonores de la licence. Considéré comme un artiste majeur du genre, il entre lui aussi à Nintendo en 1984³⁶. Il rejoint l'équipe de la Nintendo EAD comme compositeur, avant de superviser l'équipe sonore à partir des années 1990. En 1996, Eiji Aonuma, rejoint l'équipe de Nintendo EAD en tant que codirecteur pour *Ocarina of Time*. Il est ensuite nommé producteur au sein du studio, prend la tête de l'équipe s'occupant de la licence et produit ou supervise les jeux qui suivent³⁷. Au-delà de ces quatre figures emblématiques de la licence, plusieurs membres de Nintendo vont ponctuellement produire, coproduire, diriger ou codiriger les différents jeux : Hiromasa Shikata, Hidemaro

³⁰ La société ferme en 2007 et les employés sont récupérés par Capcom.

³¹ PAUMGARTEN NICK (2010), « Master of play », *The New Yorker* ..., *op. cit.*

³² À ce titre, il est la première personne à entrer au *Hall of Fame* de l'*Academy of Interactive Arts and Sciences* à sa création en 1998. Il est également décoré en mars 2006 de l'insigne de Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres.

³³ PAUMGARTEN NICK (2010), « Master of play », *The New Yorker* ..., *op. cit.*

³⁴ TAKUYA YOSHIMURA (2015), « Notice Regarding Personnel Change of a Representative Director and Role Changes of Directors », *Nintendo* [en ligne], 14 septembre 2015 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2015/150914e.pdf>

³⁵ « Takashi Tezuka », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 30 juillet 2005, dernière modification le 4 novembre 2021 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Takashi_Tezuka

³⁶ « Koji Kondo », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 8 juin 2006, dernière modification le 28 février 2022 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Koji_Kondo

³⁷ « Eiji Aonuma », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 16 février 2007, dernière modification le 7 juin 2022 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Eiji_Aonuma

Fujibayashi, Daiki Iwamoto, Keiji Inafune, Noritaka Funamizu, Toru Osawa, Toshio Iwawaki, Yoichi Yamada, Yoshiaki Koizumi et Tadashi Sugiyama. Mais ce sont surtout plus de 300 personnes qui travaillent au sein du studio japonais pour les produire et les développer³⁸.

Il est vrai que la licence *The Legend of Zelda* appartient désormais à l'histoire des jeux vidéo. Existant depuis plus de 35 ans, chaque sortie est un véritable événement à l'échelle internationale. L'engouement autour de la licence, sa durabilité dans le temps en font un pilier du jeu vidéo. Pour autant, nous n'allons pas ici nous intéresser à l'histoire de la licence, mais à son univers. Celui-ci a bien souvent été décrypté par des spécialistes du jeu vidéo ou des amateurs de la licence, mais du point de vue de la pop culture, de la psychologie, ou encore de la sociologie. Les références historiques, mythologiques ou religieuses n'ont été qu'effleurées par les amateurs de la licence. De ce fait, le manque de sources et d'approfondissement de l'influence historique et culturelle au sein de *The Legend of Zelda*, m'ont amenée à vouloir creuser la question du médiévalisme, de sa possible multiculturalité et des choix qui ont été faits par les créateurs et développeurs de la licence. L'enjeu de cette étude est donc de tenter de déterminer les sources d'inspiration qui ont pu servir à Shigeru Miyamoto et à son équipe pour construire cet univers d'une richesse impressionnante et d'une complexité fascinante. D'autant plus que les créateurs n'ont que très peu communiqué au sujet de l'univers de *The Legend of Zelda* et il n'existe aucun livre publié par la franchise Nintendo racontant précisément où les créateurs ont pu puiser leurs inspirations. Par ailleurs, le médiévalisme est une notion de plus en plus étudiée dans la pop culture actuelle.

Pour autant, il s'agit d'une notion relativement récente dans l'historiographie, que ce soit en France ou à l'étranger. En effet, l'étude de « la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs »³⁹ apparaît à la fin des années 1970. En France, Paul Zumthor organise une série de conférences à Beaubourg en 1979 sur le thème de la « Modernité du Moyen Âge » qui seront publiées l'année suivante dans *Parler du Moyen Âge*⁴⁰. En parallèle, de l'autre côté de l'Atlantique, Leslie J. Wokrman lance une nouvelle revue académique, exclusivement dédiée à l'étude du médiévalisme : *Studies in Medievalism*. Cette revue comptabilise aujourd'hui 35

³⁸ « The Legend of Zelda (jeu vidéo) », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 14 novembre 2004, dernière modification le 5 novembre 2021 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(jeu_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(jeu_vid%C3%A9o))

³⁹ FERRÉ VINCENT (2011), *Médiévalisme : Moyen Âge et modernité (XXe-XXIe siècles)*. Histoire, théorie, critique, Paris-Sorbonne : École Doctorale III, dossier de candidature d'Habilitation à diriger des recherches, 263 p., p. 13

⁴⁰ ZUMTHOR PAUL, *Parler du Moyen Âge*, Paris, Minuit, 1980

ouvrages publiés, dont deux tentant de donner une définition à la notion de *medievalism*⁴¹ et dont la traduction et les études diffèrent du médiévalisme. En effet, le *medievalism* désignait initialement une période en architecture, avant d'être défini comme « le Moyen Âge et la « médiévitité » (ce qui est propre à cette époque) »⁴². Le terme prend un sens proche du médiévalisme avec le travail de la revue *Studies in Medievalism*, qui constitue un réseau de chercheurs très actifs. Les années 1980-90 voient une multiplication des travaux dédiés à l'étude de la réception du Moyen Âge dans la littérature dans les pays francophones. Nous pouvons noter quelques ouvrages importants, tels que *L'image du Moyen Âge dans la littérature française de la Renaissance au XX^e siècle*, publié dans la revue *La Licorne* en 1982⁴³. Les années 2000 marquent une nette accélération des publications. De nombreux séminaires sont organisés par plusieurs spécialistes et l'association « Modernités médiévales »⁴⁴. Nous pouvons noter par exemple les publications des différents séminaires organisés par Nathalie Koble et Mireille Séguy en 2007⁴⁵ puis 2009⁴⁶. Pour autant, la majorité de ces publications et colloques sont plus descriptifs qu'analytiques et sont centrés sur la réception de productions littéraires ou artistiques issues du Moyen Âge à une période plus proche de nous⁴⁷. Le médiévalisme continue d'affirmer sa légitimité dans le domaine de la recherche, mais peine encore à se faire une véritable place dans le monde académique. Les travaux médiévistes dominent encore l'historiographie du médiévalisme en France. À l'inverse, les travaux anglophones affichent plus nettement une perspective *médiévaliste*, c'est-à-dire « la réécriture du médiéval »⁴⁸. Mais là aussi, la majorité des ouvrages sont peu théoriques et majoritairement analytiques. Nous pouvons cependant relever le travail de Clare Simmons dans l'introduction de l'ouvrage qu'elle dirige : *Medievalism and the Quest for the "Real" Middle Ages*⁴⁹. Cette introduction tente de

⁴¹ FUGELSO KARL (2009), *Defining medievalism(s)*, Cambridge : D.S. Brewer, 250 p., coll. *Studies in Medievalism* | 17-18

⁴² FERRÉ VINCENT (2011), *Médiévalisme : Moyen ...*, op. cit., p. 14

⁴³ *L'image du Moyen Âge dans la littérature française de la Renaissance au XX^e siècle*, *La Licorne*, 1982. Ces travaux sont issus d'un colloque organisé les 7, 8 et 9 mai 1981 à l'Université de Poitiers.

⁴⁴ Créée en 2004, son objectif est de promouvoir les manifestations universitaires et culturelles traitant de la réception du Moyen Âge, de ses réécritures et représentations du XIX^e au XXI^e siècle.

⁴⁵ NATHALIE KOBLE, MIREILLE SÉGUY (dir.) (2007), *Le Moyen Âge contemporain : perspectives critiques*, Revue *Littérature*, Paris : Armand Colin, 128 p.

⁴⁶ NATHALIE KOBLE, MIREILLE SÉGUY (dir.) (2009), *Passé présent. Le Moyen Âge dans les fictions contemporaines*, Paris : Éditions Rue D'Ulm, coll. *Æsthetica*, 252 p.

⁴⁷ SCHEIDEGGER JEAN R. (1996), *Le Moyen Âge dans la modernité : Melanges offerts à Roger Dragonetti*, Honoré Champion, coll. Nouvelle Bibliothèque Moyen Âge, n°39

⁴⁸ GALLY MICHÈLE, FERRÉ VINCENT (2014), « Médiévistes et modernistes face au médiéval », *Perspectives médiévales* [en ligne], 1^{er} janvier 2014 [Consulté le 19 mars 2022], 35, disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/peme/5761>

⁴⁹ SIMMONS CLARE (2001), « Introduction », dans *Medievalism and the Quest for the "Real" Middle Ages*, Londres/Portland : Frank Cass, p. 1-28

définir le médiévalisme et le relie aux études médiévales. Les études du médiévalisme se sont progressivement élargies, en tentant d'analyser l'impact du Moyen Âge dans les loisirs, avec notamment des études sur les jeux de rôle grandeur nature⁵⁰. C'est le cas pour exemple d'un article publié en 2011 par Antoine Dauphragne⁵¹. Ce dernier évoque les créations inspirées du Moyen Âge dans la littérature et les jeux de rôle. Quant à l'étude du médiévalisme au sein des jeux vidéo, celle-ci ne remonte qu'à une dizaine d'années et reste encore très marginale. Le premier ouvrage notable date de 2009 : *le Moyen Âge en jeu*⁵². Il s'agit d'un ouvrage collectif publié par Séverine Abiker, Anne Besson et Florence Plet-Nicolas et regroupant plusieurs articles traitant de différentes thématiques, dont les jeux vidéo⁵³. Mais la majorité des publications évoquant le médiévalisme dans les jeux vidéo se concentrent plutôt sur l'expérience du jeu comme outil d'apprentissage ou de médiation. Nous pouvons par exemple noter la publication en 2012 d'une étude de Vincent Berry sur l'expérience de jeu dans les MMORPG^{54 55}, ou encore l'ouvrage publié en 2016 par Adam Champan⁵⁶. Mais ces études restent là aussi marginales. La majorité des ouvrages et publications recensés sur le médiévalisme dans les jeux vidéo et notamment dans la licence *The Legend of Zelda*, relèvent des amateurs de cette dernière. Ces derniers ont constitué de nombreuses bases de données et d'articles autour de la licence, analysant quelques fois le médiévalisme présent dans l'univers⁵⁷. En effet, la licence a très largement été étudiée pour son *game design*⁵⁸, ou son importance dans

⁵⁰ Abrégé GN, il s'agit d'une forme de jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent des personnages en interprétant ces derniers. Cette interprétation passe par les interactions, les actions physiques et les tenues portées.

⁵¹ DAUPHRAGNE ANTOINE (2011), « Les créations moyenâgeuses en littérature de jeunesse et en jeu de rôles : stéréotypes, métissages, innovations », dans : CAROLINE et HOUSSAIS YVON, (dir.), *Médiévalités enfantines. Du passé défini au passé indéfini*, Besançon : Presses universitaires de Franche-Comté, coll. Annales Littéraires, p. 193-212

⁵² ABIKER SÉVERINE, BESSON ANNE, PLET-NICOLAS FLORENCE (dir.) (2010), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux

⁵³ LÉONARD ALEXIS (2010), « « Le Moyen Âge de loin » : créations et créativité autour des jeux vidéo », dans : ABIKER SÉVERINE, BESSON ANNE, PLET-NICOLAS FLORENCE (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, p. 105-115

⁵⁴ BERRY VINCENT (2012), *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Publications Universitaires de Rennes

⁵⁵ Un MMORPG, ou jeu de rôle massivement multijoueur, est un genre de jeux vidéo combinant jeu de rôle et jeu en ligne multijoueur. Il permet à un grand nombre de joueurs d'interagir dans un même monde virtuel (*World of Warcraft*, *AION*, ...).

⁵⁶ CHAMPAN ADAM (2016), *Digital Games as History - How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, 1^e édition, New York : Routledge, 369 p.

⁵⁷ « History: Medieval elements in The Legend of Zelda Universe », *Zelda Wiki* [en ligne], 25 février 2017, mis à jour le :31 octobre 2021 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/wiki/Medieval_elements_in_The_Legend_of_Zelda_Universe

⁵⁸ GRANDJEAN GUILLAUME, GENVO SÉBASTIEN (dir.) (2020), *Le langage du level design. Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiale dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, Metz : École Doctorale Fernand Braudel, Centre de recherche sur les médiations, thèse de doctorat, 369 p.

l'évolution des consoles et du jeu vidéo. Mais les études approfondies sur le médiévalisme de son univers manquent encore. Pourtant, la licence a été très largement étudiée par de nombreux amateurs. Ces études ont fait l'objet de vidéos diffusées sur YouTube, voire de chaînes dédiées ou d'articles publiés sur des encyclopédies libres dédiées à la licence. Nous pouvons par exemple citer la chaîne *Planète Zelda* qui a publié plus d'une centaine de vidéos sur la licence depuis 2017. Au-delà des publications des astuces et des secrets des différents jeux, son auteur a publié deux séries intéressantes. La première s'intéresse aux références culturelles présentes dans le jeu, parcourant la pop culture, les religions et différents aspects de nos sociétés et compte 26 vidéos⁵⁹. La seconde série est centrée sur les différentes théories émises autour de l'univers de la série⁶⁰. Les créateurs communiquant peu sur les tenants et les aboutissants de l'univers qu'ils ont créé, de nombreuses théories ont vu le jour. Et certaines ont pu être confirmées par les créateurs. D'autres vidéastes ont publié des vidéos décryptant l'univers de la licence, sans pour autant apporter de véritables sources pour appuyer leurs propos. Il en est de même concernant les encyclopédies dédiées. L'une des plus importantes, *Zelda Wiki*, regroupe plus de 4000 d'articles publiés en français et plus de 10 000 en anglais. Ces articles tentent de réaliser des biographies des personnages, comme pour *Zelda*⁶¹ ou *Link*⁶². Cependant, des articles traitant de thématiques proches ont tendance à se contredire. Ces articles peuvent parfois relever de la fantaisie de leurs auteurs, qui recréent un monde en fonction de leurs connaissances et croyances.

De ce fait, *The Legend of Zelda* étant une licence conçue et pensée par un studio de jeux vidéo japonais et une équipe principale japonaise, il est intéressant de se demander si l'univers qu'ils ont développé au fil des jeux a pu être inspiré par un médiévalisme multiculturel, évoluant au fil des jeux.

L'univers qui a été construit autour de la licence est extrêmement riche et complexe. En effet, avec 19 jeux et de nombreux produits dérivés, une multitude d'environnements, de personnages et de mécaniques ont été développés. D'autant plus que la trame narrative change

⁵⁹ PLANÈTE ZELDA, « Les références culturelles dans *The Legend of Zelda* » [enregistrements vidéo], *YouTube* [en ligne], 24 avril 2018, dernière modification le 26 février 2022 [Consulté le 19 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJHrkjEZO18w2bExzJ3edS3iJMFYOm58>

⁶⁰ Planète Zelda, « *Zelda Theorie* » [enregistrements vidéo], *YouTube* [en ligne], 19 février 2017, dernière modification le 9 mars 2022 [Consulté le 19 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJHrkjEZO1_qEpQ82yLvEcrnLkpdw2d

⁶¹ « Princess Zelda », *Zelda Wiki* [en ligne], 24 avril 2005, dernière modification le 18 mars 2022 [Consulté le 19 mars 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/wiki/Princess_Zelda

⁶² « Link », *Zelda Wiki* [en ligne], 24 avril 2005, dernière modification le 18 mars 2022 [Consulté le 19 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://zelda.fandom.com/wiki/Link>

dans chaque jeu (au-delà de l'histoire principale qui varie peu). Et lorsque nous nous intéressons à l'histoire, certains éléments semblent avoir été inspirés par plusieurs mythologies et légendes issues du folklore européen et japonais. Pour autant, il est fort probable que ces légendes aient servi uniquement de base dans les différents jeux, l'univers étant créé de toute pièce. Mais dans quelle mesure ont-elles pu influencer la création du monde d'Hyrule et de ses personnages ? Et surtout, quels aspects de ces mythologies ont été repris ? Et au-delà de ces inspirations, c'est dans le *game design* que ce médiévalisme semble être le mieux représenté. Une multitude de bâtiments constituent les différentes villes des univers du jeu. Même si l'inspiration du Moyen Âge est clairement visible dans certains, celle-ci est beaucoup plus subtile pour d'autres bâtiments et villes. Dans ce cas, quelles cultures ont pu inspirer certaines villes et certains personnages ? Mais également de quelles périodes sont issues ces inspirations ? Enfin, toute la société autour d'Hyrule reflète plusieurs aspects du Moyen Âge. Qu'il s'agisse du fonctionnement des sociétés en elle-même, ou de la société construite autour, certains aspects reflètent un certain médiévalisme. Mais dans quelles mesures ces sociétés sont-elles inspirées ou influencées par différentes cultures ?

Afin de tenter de répondre à toutes ces interrogations, notre analyse se centre sur les principaux jeux de la licence. Il s'agit généralement des plus vendus et des plus populaires auprès des joueurs. Tout d'abord, le premier jeu de la licence, *The Legend of Zelda*, produit et réalisé par Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka et sorti en 1986. Impossible de ne pas étudier ce jeu, qui représente l'essence même de la licence. Ensuite, *Ocarina of Time*, considéré comme le jeu emblématique de la licence et comme un des meilleurs jeux de tous les temps. Sorti en 1998, il est produit par Shigeru Miyamoto et réalisé par Eiji Aonuma, Toru Osawa, Toshio Iwawaki, Yoichi Yamada et Yoshiaki Koizumi. Nous nous appuyons également sur *Wind Waker*, sorti en 2003, produit par Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka et réalisé par Eiji Aonuma. Ce jeu est le premier de la licence à arborer un visuel plus « cartoon ». Sortie en 2006, *Twilight Princess* fait partie de ce corpus. Produit par Shigeru Miyamoto et réalisé par Eiji Aonuma, il retourne aux sources de la licence avec des graphismes plus réalistes. Il fait également partie des jeux les plus appréciés par les joueurs. Enfin, le dernier jeu utilisé pour ce corpus est le dernier sorti, *Breath of the Wild*. Sorti en 2017, produit par Eiji Aonuma et réalisé par Hidemaro Fujibayashi, il est le jeu le plus abouti publié par Nintendo. En termes de graphismes, de direction artistique et d'univers, ce dernier est certainement l'un des plus riches à analyser. Les autres jeux de la licence peuvent être cités à titre comparatif, mais ne servent pas de base à notre analyse. Ces jeux sont étudiés en prenant en compte le fait qu'il s'agit d'un

univers imaginaire et imaginé par une ou plusieurs personnes dont la culture et les coutumes diffèrent des nôtres. Les hypothèses et comparaisons qui sont faites peuvent donc être influencées par celles-ci. Il est donc important de croiser les informations qui sont données par les jeux en eux-mêmes, mais également par leurs créateurs et les analyses que des spécialistes et amateurs ont pu faire. Nous nous appuyons également sur les deux ouvrages publiés par Nintendo et retraçant une partie de l'histoire de l'univers des jeux : *Hyrule Historia*, publié en 2011 et *Hyrule Encyclopedia*, publié en 2017.

Nous allons dans un premier temps nous intéresser à l'importance des mythologies et du folklore dans la création de l'univers de la légende. En effet, avec près d'une vingtaine de jeux sortis, la licence a progressivement façonné son univers en s'inspirant notamment des légendes. Ces dernières servent par ailleurs de base à la société Hylienne, en accordant une grande place à la transmission orale et écrite. Par ailleurs, le héros principal des jeux est, lui aussi, calqué sur une des légendes européennes les plus importantes du folklore médiéval, celle du roi Arthur et de la quête du Graal. Pour autant, l'Antiquité a également été une grande source pour les créateurs de la licence, qui ont servis des mythologies celte et grecque pour façonner le monde d'Hyrule et sacrifier la figure du héros. Enfin, c'est une civilisation antique, présente dans le jeu, qui a été entièrement créée autour du Bouddhisme et de la période Jōmon. Dans une deuxième partie, nous allons nous intéresser aux civilisations emblématiques de la licence, qui ont également été largement inspirées par le monde médiéval. En effet, nous nous retrouvons face à un peuple très largement inspiré par le Proche et le Moyen-Orient, les Gerudos. D'un autre côté, nous avons les Sheikahs, peuple majeur de la licence, qui a été largement influencé par le Japon médiéval. Enfin, la société Hylienne, peuple présent dans tous les jeux de la licence, semble avoir été calquée sur le fonctionnement des monarchies européennes. Enfin, dans une dernière partie, nous étudierons l'architecture du royaume et les influences majoritairement européennes et japonaises qui ont servi aux créateurs. En effet, l'architecture japonaise a été une grande source d'inspiration pour le village de Cocorico tel qu'il est présenté dans *Breath of the Wild*. Avec notamment une réutilisation d'éléments issus de l'architecture Shinto dans la représentation des maisons traditionnelles du village. Mais en dehors de ce village, c'est majoritairement l'influence européenne qui prime. En effet, l'un des bâtiments les plus emblématiques de la licence, le château d'Hyrule a été entièrement façonné à partir des châteaux européens. Mais son *game design* a grandement évolué entre sa première et sa dernière apparition dans la licence.

PARTIE 1 : L'IMPORTANCE DES MYTHOLOGIES ET DU FOLKLORE DANS LA CRÉATION DE L'UNIVERS DE LA LICENCE

L'histoire d'Hyrule s'est lentement construite au fil des jeux. En effet, le scénario n'était pas le point central des premiers jeux de la licence, puisque seule la jouabilité de ces derniers importait à Shigeru Miyamoto⁶³. Pour autant, l'engouement des joueurs pour l'univers de cette licence a progressivement poussé les créateurs à étoffer le scénario et par extension l'histoire d'Hyrule et de ses habitants. La mythologie et le folklore ont donc rapidement servi de base à une multitude d'histoires et de personnages au sein des jeux.

L'univers de *The Legend of Zelda* appartient au registre de la *fantasy*, c'est-à-dire qu'il s'est possiblement construit autour de mythes et de légendes issues de l'Antiquité ou du Moyen Âge⁶⁴. Par ailleurs, les différentes sociétés et les peuples qui apparaissent dans l'univers de la licence ont construit leur histoire sur des mythes et des légendes. Chaque peuple raconte son histoire par le biais des légendes qui ont été perpétuées au fil du temps. Ces dernières sont transmises oralement ou par écrit au héros pour lui permettre de comprendre les enjeux de sa quête. Et ces légendes servent notamment à la société Hylienne, présente dans tous les jeux. Une grande place est donc laissée à la transmission orale et écrite. Par ailleurs, la narration principale est elle-même basée sur une des légendes les plus connues de la période médiévale, la quête du Graal. Bien que cette dernière ait été largement remaniée pour pouvoir se fondre dans l'univers de la licence. Par ailleurs, l'Antiquité et les nombreuses mythologies qui nous sont parvenues semblent également avoir été une grande source d'inspiration pour les créateurs de la licence. En effet, nous retrouvons plusieurs éléments issus des mythologies celte et grecque dans l'univers du jeu. Le héros se retrouve ainsi sacralisé par les épreuves qu'il doit franchir en combattant des monstres mythologiques aux côtés d'une jument divine. Enfin, l'apparition d'une civilisation antique Sheikah dans *Breath of the Wild* a permis plusieurs emprunts au Bouddhisme et à la période Jōmon. Il s'agit d'un peuple dont l'histoire est relatée au travers des mythes et légendes qui l'entourent. Mais sa création semble avoir été influencée par plusieurs aspects culturels et spirituels historiques du Japon.

⁶³ PAUMGARTEN NICK, « Master of play », *The New Yorker* ..., *op. cit.*

⁶⁴ BRETON JUSTINE, PROVINI SANDRA, « Fantasy », BNF [en ligne], [Consulté le 15 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/de-la-grece-antique-la-fantasy/>

De ce fait, nous nous intéresserons dans un premier temps aux légendes qui ont pu servir à façonner la société Hylienne et le parcours du héros. Puis, nous étudierons les aspects mythologiques issus de l'Antiquité européenne. Enfin, nous explorerons la mythologie autour de la civilisation Sheikah et les influences Bouddhistes qui l'ont façonné.

I – UNE SOCIÉTÉ MÉDIÉVALE ANCRÉE AUTOUR DE LA QUÊTE DU HÉROS



Illustration 2 : Cinématique de lancement - *Skyward Sword* (2011)

L'univers de *The Legend of Zelda* se base systématiquement sur des légendes, annonçant l'arrivée d'un héros légendaire et d'une descendante des déesses. Leur venue préfigure généralement le retour des Ténèbres sur le royaume, qu'ils devront combattre au péril de leur vie pour restaurer la paix sur Hyrule et vaincre le Mal. Ce récit intervient généralement au tout début du jeu (Illustration 2), ou lorsque la princesse Zelda demande l'aide de Link. La transmission orale a une place très importante dans la narration des différents jeux de la licence. En effet, le récit du héros se transmet oralement de génération en génération et constitue le point de départ de chaque jeu. Durant le Moyen Âge, de nombreux récits relatant les faits d'armes des chevaliers et rois ont été transmis par l'écriture et l'oralité. Bien que cela ne soit pas un aspect propre à l'Europe, le fait que les Hyliens semblent avoir été inspirés par celle-ci nous amène à l'étudier d'un point de vue européen. D'autant plus que la quête du héros nous rappelle grandement celle de l'épopée arthurienne. Une épée légendaire, un artefact des dieux, un héros élu par les déesses, tout ceci fait bien évidemment écho à la légende du roi Arthur et la quête du Graal. Or cette légende nous est parvenue en partie grâce à la transmission écrite et les différents poèmes et chansons récités au fil du temps. Il est donc évident que le Moyen Âge européen a été une source d'inspiration pour les créateurs jusque dans les légendes qui animent la société Hylienne dans les différents jeux de la licence.

Nous verrons donc dans un premier temps l'importance de la transmission orale et écrite dans les différents jeux de la licence et dans quelle mesure celles-ci s'inscrivent dans un médiévalisme européen. Puis, nous étudierons un des axes narratif majeur de la licence, la quête du héros, que nous pourrions comparer à la mythique quête du Graal.

A – Une place importante donnée à la transmission orale et écrite

La transmission orale prend une part très importante de la narration dans la majorité des jeux de la licence. En effet, l'histoire de chaque jeu est racontée grâce aux récits qui ont été transmis oralement ou par l'écrit. L'univers de *The Legend of Zelda* s'écrit au fil des jeux, formant une chronologie plus ou moins cohérente. Les jeux n'avaient pas vocation à se suivre⁶⁵ et la chronologie qui a été publiée par les créateurs du jeu pour les 25 ans de la licence⁶⁶ peut se contredire en fonction des jeux. Le créateur de la licence a conçu ses jeux non pas comme une histoire filée, mais en fonction du *gameplay*⁶⁷, un aspect qui a participé à rendre cette licence culte. Pour autant, chaque jeu raconte un morceau de l'histoire fondatrice d'Hyrule. Et

cette histoire est transmise au héros grâce à un chant, un récit écrit ou le témoignage d'un personnage chargé de perpétuer cette mémoire. La plupart du temps, le récit principal de chaque jeu est instauré dès la cinématique de lancement. Plusieurs dessins réalisés sur un papier pouvant s'apparenter à du papyrus (Illustration 3) ou de la peau de bête tannée (Illustration 2) se succèdent,



Illustration 3 : Cinématique de lancement - *Spirit Tracks* (2009)

racontant le récit de la fondation du royaume, ou de sa perte face aux Ténèbres. Ce choix graphique renforce cette sensation de récit remontant aux temps immémoriaux d'Hyrule, et contraste avec le *game design* du jeu qui se lance derrière. En effet, les cinématiques sont construites comme des livres, quelques fois accompagnées d'une voix plus ou moins intelligible, tandis que le reste du jeu se déroule en deux ou trois dimensions.

⁶⁵ « Zelda et sa chronologie », *Puissance Zelda* [en ligne], 6 avril 2007 [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : https://www.puissance-zelda.com/dossiers/21-Zelda_et_sa_chronologie

⁶⁶ AONUMA EIJI (Nintendo) (2011), *The Legend of Zelda - Hyrule Historia*, 1^{re} édition (English) : janvier 2013, Milwaukee : Dark Horse Books, 277 p.

⁶⁷ BARGIACCHI MARION (2021), « TÉMOIGNAGES. À quoi sert vraiment la chronologie de « The Legend of Zelda » ? », *Ouest-France* [en ligne], 15 juillet 2021 [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.ouest-france.fr/gaming/temoignages-a-quoi-sert-vraiment-la-chronologie-de-the-legend-of-zelda-d32cf182-da7d-11eb-8e91-8e3e56370321>



Illustration 4 : Asarim - *Breath of the Wild* (2017)

Par ailleurs, l'oralité est renforcée dans *Breath of the Wild*, où vient s'ajouter un personnage qui va suivre Link tout au long de son aventure : Asarim. Accompagné d'un accordéon (Illustration 4), il parcourt le royaume en chantant les gloires du héros passé et racontant à Link les énigmes du lieu où il se situe. Ces récits lui ont été transmis par son maître, qui travaillait au service de la famille royale. Cette figure s'inspire directement des trouvères et troubadours du Moyen Âge. Le troubadour trouve son origine dans la France occitane

(ce qui correspond plus ou moins à l'Occitanie actuelle) au XII^e siècle⁶⁸. Ils initient ce qui devient plus tard le « grand chant courtois », une poésie formelle médiévale imaginée par les trouvères⁶⁹, équivalent du troubadour en pays de langue d'oïl. Le thème principal de ces chants était l'amour courtois.

Cependant, les thématiques abordées par Asarim ne sont pas du registre de l'amour courtois, bien au contraire. Celui-ci chante les épreuves du héros qui a combattu le Mal plusieurs millénaires en arrière. Il évoque également les légendes du héros du Temps, qui aurait combattu aux côtés de la princesse un siècle auparavant. Ces thématiques se rapprochent plutôt de la chanson de geste, un genre littéraire européen du Moyen Âge. Bien que la plus ancienne chanson que nous connaissions date du IX^e siècle, ce genre serait plus ancien et a perduré jusqu'au XV^e siècle⁷⁰. Ces chansons racontaient les exploits passés des rois et illustres chevaliers lors des batailles. La plus connue est bien évidemment la « Chanson de Roland », composée au début du XII^e siècle⁷¹. Il s'agit d'une série d'énigmes dont le sens fait encore débat aujourd'hui. Ce chant relate les faits d'arme de Charlemagne, remontant au IX^e siècle⁷². Cependant, la question de la transmission de ces faits jusqu'au XII^e siècle pose débat dans le

⁶⁸ ZUMTHOR PAUL, « Troubadours et trouvères », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/troubadours-et-trouveres/>

⁶⁹ MENEGHETTI MARIA LUISA (2008), « Les frontières du grand chant courtois », *L'annuaire du Collège de France* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], n°108, disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/annuaire-cdf/290>

⁷⁰ SICILIANO ITALO, « Chanson de geste », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/chanson-de-geste/>

⁷¹ *Ibid*

⁷² BAUMGARTNER EMMANUELE, « La chanson de Roland », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/la-chanson-de-roland/>

monde universitaire. Il est possible que la transmission se soit faite oralement. L'écriture se voulant épique, les faits relatés sont généralement remaniés et magnifiés afin de rendre gloire au personnage évoqué dans le chant.

Dans le cas des récits relatés par Asarim, l'écriture se veut, elle aussi, épique et enrobe les faits d'arme du héros pour les rendre encore plus glorieux et impressionnants. Son personnage s'inscrit véritablement dans une tradition médiévaliste inspirée de l'Europe médiévale et de sa culture littéraire et artistique. L'ajout d'un personnage évoquant la transmission orale des faits d'arme du héros et de la princesse accentue cette sensation d'un environnement plongé imprégné par le Moyen Âge. Il ne faut pas oublier que l'univers de Zelda a été conçu sans les technologies de notre monde moderne. Il est donc évident que des emprunts, comme la chanson de geste, ou les troubadours, sont importants pour instaurer un récit et une histoire fondatrice à ce monde et ses héros. Asarim chante les récits que ses ancêtres ont écrits et chantés et perpétue cette tradition en écrivant et chantant les nouveaux exploits du héros (Illustration 5). Les traducteurs ont également pris soin de faire en sorte que les phrases d'Asarim soient composées de rimes, voire en alexandrins.



Illustration 5 : Asarim - *Breath of the Wild* (2017)

La transmission orale et écrite a une place importante dans la construction de l'univers de licence. C'est par le biais de la transmission que nous connaissons en partie l'histoire d'Hyrule et de ses habitants. Mais elle permet notamment de transmettre la quête du héros à Link, afin que ce dernier puisse accomplir son destin. Et ce qui est intéressant avec cette quête, c'est qu'elle reprend de nombreux éléments issus de l'une des légendes les plus connues du Moyen Âge, celle du roi Arthur.

B – La quête du Héros du Temps, ou la quête du Graal d'Hyrule

La trame principale de chaque jeu tourne autour du personnage de Link. Celui-ci, désigné par la déesse Hylia, le plus souvent aux côtés de la princesse Zelda, se voit investi d'une mission qu'il ne peut refuser. Ils doivent ensemble libérer le royaume du joug du Mal, le plus souvent incarné par Ganondorf/Ganon. Porteur d'une épée de légende (nommée Excalibur dans

certaines jeux) façonnée par la déesse, il doit parcourir le royaume d’Hyrule à la recherche des artefacts qui lui permettront de vaincre ce Mal. Ainsi, le héros, poursuivant sa quête, parcourt le monde et rencontre des personnes qui lui viendront en aide durant son aventure. Capable de communiquer avec les créatures divines, celles-ci se font le relais de la déesse pour lui transmettre les différentes épreuves qui l’attendent.

Ce récit, bien qu’ayant été adapté à l’univers des jeux *The Legend of Zelda*, est directement inspiré des légendes arthuriennes et de la quête du Graal. Apparu au XII^e siècle, de nombreux récits nous sont parvenus, la plupart d’auteurs anonymes⁷³. Ce récit connaît un regain de popularité à partir du XIX^e siècle et comporte tous les ingrédients pour le genre de la fantasy⁷⁴.

L’utilisation de l’épée d’Arthur comme épée magique au pouvoir divin est une récurrence dans la pop-culture et outre passe les frontières européennes. Nous pouvons par exemple citer l’utilisation du nom *chastiefol*⁷⁵ dans la traduction française du *shōnen*⁷⁶ *The Seven Deadly Sins*⁷⁷. Il n’est donc pas étonnant que celle-ci se retrouve dans les mains d’un personnage reflétant un certain médiévalisme. La création de l’épée de légende est en partie racontée dans *Skyward Sword*, qui constitue en quelque sorte le premier jeu de la licence et initie la création du royaume d’Hyrule. L’épée divine (Illustration 6) aurait été créée par les Sages des Temps Anciens⁷⁸. Portant plusieurs noms au fil des jeux, cette épée rappelle directement celle d’Excalibur (nom qu’elle porte d’ailleurs dans certains jeux), en raison de ses caractéristiques magiques et du mythe qui entoure sa création.



Illustration 6 : Épée de légende - *Twilight Princess* (2006)

Pour accompagner le héros qu’elle aurait élu, la déesse Hylia a alors créé le personnage de Fay (Illustration 7), pour guider le héros une fois l’épée en sa possession. Ce personnage,

⁷³ Les auteurs les plus connus étant Chrétien de Troyes et Robert de Boron pour les écrits français.

⁷⁴ La fantasy, ou fantaisie, est un genre artistique qui consiste à représenter des phénomènes surnaturels imaginaires, souvent associés au mythe et généralement liés à la magie.

⁷⁵ Ce nom, désignant également l’épée de légende du roi Arthur est utilisé dans *Le Chevalier au papegau*, un récit médiéval anonyme datant du XIV^e ou XV^e siècle.

⁷⁶ Manga destiné aux adolescents.

⁷⁷ Il s’agit de l’arme utilisée par le personnage du roi des fées, Arlequin et dont le nom complet est « lance spirituelle chastiefol ».

⁷⁸ Bien que cette version puisse se contredire avec les jeux précédents (la chronologie établie ne suivant pas l’ordre de sortie des jeux), nous garderons celle-ci pour notre comparaison avec le mythe arthurien.

enfermé dans l'épée de légende, permet à Link de communiquer avec la déesse, car elle lui transmet les messages laissés par celle-ci dans les différents temples sur terre (au moment de *Skyward Sword*, la terre n'est plus habitée par les humains et Hyrule et son royaume n'existent pas encore). Difficile de ne pas faire un rapprochement avec la Dame du Lac, personnage des légendes arthuriennes qui guide le roi Arthur et lui donne l'épée Excalibur dans la plupart des récits qui nous sont parvenus⁷⁹.



Illustration 7 : Fay -
Skyward Swords (2011)



Illustration 8 : Épée de légende dans
son socle - *Breath of the Wild* (2017)

L'épée de légende est systématiquement scellée dans un rocher, dont seul Link peut l'extraire (Illustration 8), ce qui fait directement écho à la légende de l'épée du rocher. Dans le mythe arthurien, deux légendes s'entrecroisent. D'un côté, le roi Arthur aurait retiré Excalibur du rocher⁸⁰. De l'autre, il s'agirait d'une seconde épée, prouvant simplement le lignage du roi Arthur⁸¹.

Dans sa quête, Link doit généralement partir à la recherche d'un ou plusieurs artefacts magiques. Ces derniers lui permettent de rendre son pouvoir à l'épée de légende ou sont simplement des objets faisant avancer le héros dans les différents donjons. Cette quête perpétuelle rappelle là aussi un aspect des légendes arthuriennes : la quête du Graal. Cette légende serait apparue dès le XII^e siècle, dans le roman *Perceval ou le Conte du Graal* de Chrétien de Troyes⁸². Sa forme et son origine diffèrent selon les récits, mais la plupart s'accordent sur un plat ou une coupelle. L'un des artefacts emblématiques du jeu est la TriForce (Illustration 9), un symbole alliant le pouvoir des trois déesses fondatrices d'Hyrule. Le plus souvent, cet artefact a été divisé en trois parties et confié aux trois protagonistes principaux du jeu. Link récupère alors le fragment du

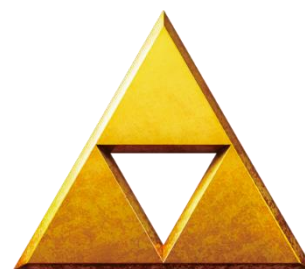


Illustration 9 : TriForce

⁷⁹ « Arthur – Le Cycle breton », À la française [en ligne], [Consulté le 16 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://geudensherman.wordpress.com/2017/07/19/arthur-le-cycle-breton/>

⁸⁰ Version avancée par Thomas Malory, auteur ou compilateur de *Le Morte d'Arthur* datant du XV^e siècle et considérée comme le premier roman arthurien moderne.

⁸¹ C'est le cas dans *Merlin*, un roman écrit probablement à la fin du XII^e siècle par Robert de Boron.

⁸² CHAULIN CHARLOTTE (2021), « Qu'est-ce que le Saint Graal, objet mythique de la légende arthurienne ? », *Géo Histoire* [en ligne], 1^{er} octobre 2021 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.geo.fr/histoire/quest-ce-que-le-saint-graal-objet-mythique-de-la-legende-arthurienne-206441>

courage, Zelda celui de la sagesse et Ganondorf/Ganon celui de la force. Il ne s'agit donc pas toujours de l'objet sacré que doit récupérer le héros dans sa quête.

Nous pourrions enfin faire un dernier lien entre *The Legend of Zelda* et les légendes arthuriennes. En effet, dans les jeux, Link doit vaincre le Mal et empêcher les Ténèbres de s'abattre sur le royaume d'Hyrule. Dans la plupart des jeux, le Mal est incarné par un personnage, celui de Ganon/Ganondorf. Détenteur d'un fragment de la TriForce, celui-ci souhaite récupérer les deux autres morceaux, afin de s'approprier le pouvoir des déesses pour régner en maître sur le royaume. Pour cela, il prévoit l'enlèvement de la princesse Zelda, détentrice d'un fragment de la TriForce et force Link, qui possède le dernier fragment, à venir la sauver. Or, dans la légende arthurienne, un personnage intervient pour enlever la reine Guenièvre et forcer le roi Arthur à venir la sauver : Méléagant⁸³. Cependant, celui-ci ne tente pas de régner sur le royaume, contrairement à Ganondorf.

La légende arthurienne, bien que déformée, semble avoir été la source principale de l'univers entourant le personnage de Link et sa quête principale. Outre les rappels directs ou indirects à certains aspects bien connus de ces légendes (Excalibur notamment), d'autres points, moins visibles, ont été également inspirés par les légendes arthuriennes et la quête du Graal.

* * *

Nous avons pu voir que la transmission orale et écrite prend une place importante dans la narration du jeu. En effet, bien que celle-ci ne reprenne pas des éléments historiques que nous connaissons, elle s'inscrit dans une tradition médiévaliste. Et cela est d'autant plus flagrant lorsque nous nous intéressons la quête du héros en elle-même, qui rappelle étrangement celle du Graal et des légendes arthuriennes. Ces dernières nous sont parvenues grâce à cette tradition orale et écrite. Mais en dehors de la légende arthurienne, de nombreux mythes issus de l'Antiquité semblent avoir été une source d'inspiration pour l'univers de la licence.

II – L'ANTIQUITÉ, UNE SOURCE INÉPUISABLE DE MYTHES ET LÉGENDES POUR ZELDA

L'Europe a eu une grande importance dans la création des différents jeux de la licence. Au-delà de l'architecture et de la politique, de nombreux aspects culturels ont influencé, mais

⁸³ Cet aspect de l'histoire apparaît surtout dans la vulgate de *Lancelot* écrite par Chrétien de Troyes.

plus discrètement, l'univers et le scénario des jeux. C'est le cas, par exemple, des légendes et des mythes liés aux religions polythéistes de l'Antiquité celte et grecque. Cette réutilisation des mythologies antiques apporte une certaine magie dans l'univers des jeux, avec des créatures impressionnantes et des symboliques fortes, notamment autour de Link. Cependant, il est important de prendre en compte le fait que de nombreuses légendes, mythes et récits ont progressivement été diffusés dans nos sociétés et ont dépassé les frontières. Par conséquent, ces inspirations sont le plus souvent inconscientes, car ancrées dans nos cultures depuis très longtemps. L'Antiquité et le Moyen Âge regorgent de mythes et de légendes qui ont tous plus ou moins inspiré la pop culture et les jeux vidéo. Il suffit de regarder le nombre de jeux, livres, séries ou films reprenant les mythes tels que les lycanthropes⁸⁴ (*The Witcher, Harry Potter, ...*) ou les dragons⁸⁵ (*Game of Thrones, World of Warcraft, ...*). Et nous l'avons vu, par exemple, à travers la récupération des légendes arthuriennes dans la représentation du personnage de Link et de son épée.

Nous allons donc voir dans un premier temps comment les éléments entourant le personnage de Link ont pu être inspirés par la mythologie celte. Puis, nous nous intéresserons à l'importance de la réutilisation des mythes grecs et romains dans la construction de l'univers des différents jeux.

A – Link, un personnage inspiré par la mythologie celte

Durant l'Antiquité, chaque civilisation avait ses propres dieux et ses mythes, même si nous retrouvons de nombreuses récupérations d'une mythologie⁸⁶ à une autre (les romains ayant emprunté des dieux au panthéon grec et absorbé des divinités Égyptiennes, par exemple⁸⁷). Les légendes issues des cosmogonies⁸⁸ et des dieux qui leur sont liés sont une grande source

⁸⁴ Les lycanthropes, ou loups-garous, sont des créatures anthropomorphes reprenant les traits et caractéristiques des loups. Elles sont présentes au moins depuis l'Antiquité dans le folklore de plusieurs civilisations européennes, mais également dans d'autres cultures dans le monde.

⁸⁵ Les dragons, des sortes de grands reptiles pourvus d'ailes et pouvant quelques fois cracher du feu, sont des créatures mythiques et légendaires dont l'origine semble remonter aux premières civilisations. Chaque civilisation possède une ou plusieurs sortes de dragons dans son folklore.

⁸⁶ Le terme de mythologie désigne l'ensemble des mythes (constructions imaginaires) et légendes relatifs à une civilisation ou une religion.

⁸⁷ SCHEID JOHN, SISSA GIULIA, VERNANT JEAN-PIERRE, « Mythologies – Le monde gréco-romain », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 25 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/mythologies-le-monde-greco-romain/>

⁸⁸ Une cosmogonie est un récit mythologique décrivant et expliquant la formation du monde, présente dans presque toutes les religions.

d'inspiration pour les univers fantastiques. Il n'est donc pas rare de retrouver des mythes façonnés autour de récits préexistants dans des civilisations plus ou moins anciennes. Dans le cas de *The Legend of Zelda*, l'univers a puisé dans certaines légendes liées aux civilisations celtes et romaines. En effet, nous retrouvons quelques similitudes entre des aspects des différents jeux et scénarios et ce que nous connaissons des croyances celtes et romaines.

La mythologie celte semble avoir été une source d'inspiration pour les créateurs de la licence. Nous retrouvons plusieurs choix graphiques et scénaristiques rappelant des mythes et légendes de cette civilisation. Ils entourent généralement le personnage de Link et les éléments qui gravitent autour de lui. Mais ces derniers pouvant également se retrouver dans le folklore japonais, il n'est pas très pertinent de les interpréter comme issus de la mythologie Celtique.



Illustration 10 : Épona et Link -
Twilight Princess (2006)

Mais un élément récurrent de la licence provient sans aucun doute de cette dernière, il s'agit de la jument de Link, Épona (Illustration 10). Celle-ci apparaît pour la première fois dans *Ocarina of Time* et revient régulièrement dans les jeux qui suivent. Son nom évoque directement la déesse celte du même nom, issu du mot cheval en celte *epos*⁸⁹, auquel aurait été greffé le suffixe *-ona*, marque du sacré selon Pseudo-Plutarque⁹⁰, ou le suffixe augmentatif *-on*, le nom d'Épona signifiant alors « la grande jument »⁹¹.

Déesse protectrice des cavaliers et des chevaux, elle serait apparue entre le I^{er} et le III^e siècle de notre ère⁹², toujours représentée aux côtés d'un ou plusieurs chevaux (Illustration 11). Le culte d'Épona est attesté en Bourgogne et Belgique et serait originaire de la Gaule lyonnaise, chez les Éduens⁹³. Les différentes



Illustration 11 : Statuette
d'Épona en bronze, Franche-
Comté, époque impériale (Bnf,
département des Monnaies,
médailles et antiques)

⁸⁹ BERNARD J. (2019), « Compte rendu de l'Arkhéoconf « Le long voyage d'Épona, des plaines gauloises au delta du Danube » par Henri de Mégille », *Hypothèses – Chroniques chartistes* [en ligne], 1^{er} avril 2019 [Consulté le 25 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://chartes.hypotheses.org/5091>

⁹⁰ *Ibid*

⁹¹ « EPONAE : à ÉPONA », *Deomercurio* [en ligne], [Consulté le 31 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.deomercurio.be/fr/eponae.html>

⁹² CHARRIER ROMAIN (2014), « Les représentations de la déesse Épona chez les Santons », *Mediolanum Santonum* [en ligne], 10 août 2014 [Consulté le 30 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://mediolanum-santonum.fr/epona-en-saintonge.html#>

⁹³ BERNARD J. (2019), « Compte rendu de l'Arkhéoconf « Le long ..., op. cit.

représentations retrouvées de la déesse suggèrent qu'elle aurait eu plusieurs fonctions et spécialités. Suivant cette hypothèse, Épona aurait été gardienne des étables, protectrice des marchands, gardienne des sources et aurait eu des fonctions funéraires et guerrières⁹⁴. En effet, la déesse arbore différents attributs selon ses représentations (panier de fruits, corne d'abondance, patère, ...), qui symbolisent généralement la fécondité et l'abondance⁹⁵. L'utilisation du nom de la déesse pour désigner le cheval de Link dans les différents jeux semble donc avoir été voulu par les créateurs. En effet, le cheval attribué à Épona est le plus souvent une jument⁹⁶, or le cheval de Link est également une jument⁹⁷. Son importance évolue dans les différents jeux de la licence. Dans la majorité des jeux, Épona est une jument sans grande



Illustration 12 : Épona dans *Ocarina of Time* (1998), *Majora's Mask* (2000), *Twilight Princess* (2006), *Breath of the Wild* (2017)

importance dans le scénario, mais elle tient un véritable rôle dans celui de *Twilight Princess*⁹⁸. La jument accompagne Link dans ses aventures et sa représentation reste la même quel que soit le jeu, elle arbore un poil brun et une crinière blanche (Illustration 12). De plus, le cheval symbolise l'aristocratie militaire dans la culture gallo-romaine. En effet, le culte d'Épona a été récupéré par l'armée romaine, faisant d'elle la protectrice et permettant une diffusion plus large de cette déesse⁹⁹. Il est donc cohérent que le personnage du Link, chevalier protecteur de la princesse Zelda, se voit associé à un cheval au nom sans équivoque.

De ce fait, l'utilisation de la mythologie celte semble limitée au personnage de Link et à sa jument. Même si nous pouvons faire des parallèles entre certains éléments des jeux et la mythologie celte, comme la TriForce et sa triade, il est peu probable que les créateurs aient réellement pensé à ces éléments en s'inspirant des croyances celtes. Pour autant, nous pouvons noter la présence de nombreuses réutilisations mythologiques grecques, ainsi que la création d'un mythe dans l'univers autour d'une pratique romaine.

⁹⁴ CHARRIER ROMAIN (2014), « Les représentations de la déesse ..., *op. cit.*

⁹⁵ « EPONAE : à ÉPONA », *Deomercurio ..., op. cit.*

⁹⁶ *Ibid*

⁹⁷ Dès sa première apparition dans *Ocarina of Time*, Épona est une jument, mais elle n'appartient pas à Link. Elle est gardée dans un ranch et il ne peut la monter que lorsqu'il est adulte.

⁹⁸ La jument est présente dès le début du jeu, incluse dans le scénario, elle est indispensable à certains combats.

⁹⁹ « EPONAE : à ÉPONA », *Deomercurio ..., op. cit.*

B – L'influence de la mythologie grecque et de la société romaine dans l'univers de la licence

La période antique semble avoir inspiré les créateurs des jeux et notamment les cultures et mythologies issues des populations grecques et romaines. En effet, cette période regorge de mythes encore très présents dans notre culture, que nous connaissons notamment grâce aux écrits de nombreux auteurs de l'époque. Il est relativement fréquent de retrouver des monstres inspirés des légendes de la période, tels que les cyclopes ou les lycanthropes, très présents dans la pop culture actuelle.

Un premier aspect que nous retrouvons dans les jeux est issu de la période romaine, la *damnatio memoriae*, littéralement « damnation de la mémoire »¹⁰⁰. Cette dernière apparaît dans la société de la Rome antique et a été reprise dans le dernier jeu de la licence, *Breath of the Wild*. En effet, une quête secondaire, « La Huitième Héroïne », consiste à trouver la statue d'une héroïne oubliée par l'histoire. Au cœur du désert Gerudo, il existe un lieu où se dressent sept colosses en cercle, représentant des guerrières tenant leur épée. Cependant, un personnage de la cité Gerudo raconte que ces guerrières légendaires, dont ne nous savons presque rien, étaient en réalité au nombre de huit. Mais cette huitième héroïne aurait été bannie de la mémoire des Gerudos et sa statue déplacée dans les montagnes (Illustration 13), bien loin du désert et des autres statues¹⁰¹. De plus, comparé aux autres statues, elle ne possède pas d'épée, celle-ci ayant été placée dans la zone la moins accessible du royaume.



Illustration 13 : Statue de la Huitième Héroïne - *Breath of the Wild* (2017)

L'effacement de l'existence de cette huitième héroïne de l'histoire des Gerudos rappelle bien évidemment le principe de *damnatio memoriae* régulièrement employé par les romains¹⁰². Il s'agit tout simplement d'effacer toute trace d'une personne des archives historiques, lorsque

¹⁰⁰ L. L. (2020), « La damnatio memoriae : tout doit disparaître », *Historia* [en ligne], novembre 2020 [Consulté le 31 mai 2022], mensuel 887, disponible à l'adresse : <https://www.historia.fr/la-damnatio-memoriae-tout-doit-dispara%C3%A9tre>

¹⁰¹ RINKUTO (2020), « Les Huit Héroïnes et le Terrible Secret des Gerudos — TRUTH OF THE WILD #4 » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 13 septembre 2020 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/channel/Uck53cd17FcpFnydE3BZy_1w

¹⁰² VARNER ERIC R., *Mutilation and transformation : damnatio memoriae and Roman imperial portraiture*, Leyde et Boston : Brill, collection « Monumenta Graeca et Romana », n° 10

celle-ci était reconnue coupable de crime contre l'État. Ce sort était généralement réservé aux empereurs romains, comme ce fut le cas pour Néron et Domitien¹⁰³. Cependant, le peuple pouvait continuer à vénérer la personne dont la mémoire était effacée, puisque la décision était prise par le Sénat romain¹⁰⁴. Et c'est exactement ce qui est arrivé à notre Huitième guerrière. Bien que sa mémoire et son existence aient été effacées par les cheffes Gerudos, une partie du peuple continue à la vénérer, ce qui explique la présence de cette statue dans une contrée reculée du royaume.



Illustration 14 : Hinox - *Breath of the Wild* (2017)

Au-delà de cette légende, l'inspiration issue des civilisations grecque et romaine se retrouve majoritairement dans les créatures qui peuplent le royaume d'Hyrule et que Link doit éliminer au fil de ses aventures. En effet, les jeux sont généralement construits autour d'un événement générant un grand nombre de monstres dans tout le royaume, qu'il s'agisse de simples créatures, ou de véritables monstres légendaires. C'est le cas des Hinox (Illustration 14), des créatures très robustes qui constituent des mini boss dans *Breath of the Wild*.

Ces créatures apparaissent pour la première fois dans *A Link to the Past* et reviennent régulièrement dans les jeux de la licence. Les choix de représentation faits par les équipes ont sans doute été largement inspirés par les cyclopes présents chez plusieurs auteurs grecs. En effet, les cyclopes sont des créatures issues de la mythologie grecque. Ils apparaissent au VIII^e siècle, dans la *Théogonie* d'Hésiode, un poète grec¹⁰⁵. Ces créatures ne sont pourvues que d'un œil situé au milieu du front et sont le plus souvent représentés comme étant bien plus grands que les humains¹⁰⁶. Et c'est cette apparence qui a très certainement inspiré les créateurs de la licence pour créer les Hinox.

¹⁰³ PAILLER JEAN-MARIE, SABLAYROLLES ROBERT (1994), « *Damnatio memoriae* : une vraie perpétuité ? », *Pallas. Revue d'études antiques* [en ligne], [Consulté le 31 mai 2022], p. 11-55, n°40, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/palla_0031-0387_1994_num_40_1_1308

¹⁰⁴ *Ibid*

¹⁰⁵ « Cyclope », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 1 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Cyclope/111268>

¹⁰⁶ « Cyclopes », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 1 juin 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/cyclopes/>

Mais une autre créature légendaire a certainement été inspirée par les mythes grecs, le Lynel (Illustration 15). Présent dès le premier jeu de la licence, ce sont les mini boss les plus difficiles à vaincre de la licence. Ce sont d'ailleurs les créatures les plus intelligentes du royaume. Ces créatures, mélangeant un corps d'équidé, une crinière de lion et des caractéristiques humaines, s'inspirent largement des centaures de la mythologie grecque. Dans cette dernière, les centaures sont des créatures au corps mi-homme et mi-cheval vivant dans les montagnes de Thessalie et d'Arcadie¹⁰⁷. La représentation des Lynels est donc sans aucun doute inspirée des centaures. D'autant plus que nous retrouvons ces créatures le plus souvent dans les régions les plus froides, ou dans les hautes montagnes du royaume d'Hyrule. Cependant, contrairement aux Lynels, les centaures sont en général représentés comme des créatures sages, à l'image de Chiron¹⁰⁸.



Illustration 15 : Lynel blanc - *Breath of the Wild* (2017)

Ainsi, l'utilisation de la mythologie grecque semble se limiter aux représentations des monstres dans les différents jeux de la licence. Pour autant, le principe de *damnatio memoriae* emprunté aux romains a permis la création d'une légende dans l'univers de *Breath of the Wild*.

* * *

Nous avons donc pu voir ici qu'au-delà de la période médiévale, les créateurs de la licence ont également puisé leurs inspirations dans l'Antiquité. Les mythes et légendes rattachés aux civilisations antiques bordant la Méditerranée ont ainsi exercé une forte influence sur l'esthétique et certaines légendes de la licence. Bien que ces inspirations se retrouvent plus généralement dans les détails de l'univers des jeux. Mais au-delà de la mythologie, c'est toute une civilisation antique qui semble avoir été créée sur fond de légendes et de mystère. Même si cette dernière reprend des aspects du Bouddhisme et d'une ancienne civilisation japonaise, ce qui n'est donc pas du registre de la mythologie.

¹⁰⁷ « Centaures », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 1 juin 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/centaures/>

¹⁰⁸ *Ibid*

III – UNE CIVILISATION ANTIQUE IMPRÉGNÉE DU BOUDDHISME ET DE LA PÉRIODE JŌMON

La temporalité a toujours été très particulière dans les jeux. En effet, lorsqu'il est fait mention d'un passé lointain, les personnages et la narration parlent généralement des temps immémoriaux. Pour autant, avec *Breath of the Wild*, une certaine temporalité voit le jour au sein du scénario. En effet, il est fait mention d'une période antique et celles-ci sont plus ou



Illustration 16 : Tablette Sheikah - *Breath of the Wild* (2017)

moins datées. Celle qui nous intéresse est située 10 000 ans avant la narration du jeu. Cette période est centrée autour du clan Sheikah. La civilisation antique Sheikah relève majoritairement du mythe et de l'archéologie. En effet, celle-ci n'apparaît pour la première fois qu'avec *Breath of the Wild*. Dans ce jeu, cette civilisation a été redécouverte plusieurs millénaires après son existence, au travers de nombreux vestiges archéologiques. Ces derniers constituent les technologies Sheikah, une sorte de robotique très avancée, pouvant être contrôlée par les Hyliens et conçue pour résister à Ganon. Le royaume d'Hyrule est parsemé de 120 sanctuaires antiques ayant été fondés par les ancêtres du clan. Ces sanctuaires ont la particularité de pouvoir être activé uniquement grâce à un artefact tout aussi ancien, la tablette Sheikah (Illustration 16). Bien évidemment, cet artefact ne fonctionne que lorsqu'il est entre les mains du Héros du Temps, c'est-à-dire Link. Bien que cette civilisation soit technologiquement extrêmement avancée, les choix de *game design* ont été faits en s'inspirant d'une période que nous pourrions considérer comme le Néolithique du Japon, la période Jōmon. En effet, les artefacts découverts au Japon et datant de cette période rappellent fortement les choix artistiques qui ont été faits par les créateurs.

Mais au-delà de l'aspect esthétique, la civilisation antique Sheikah puise certains fonctionnements dans le Bouddhisme, une religion majoritaire au Japon, au même titre que le Shintoïsme. Nous allons dans un premier temps évoquer l'un des principes le plus évocateur du Bouddhisme dans le jeu, les moines des sanctuaires. Puis, nous étudierons l'utilisation faite de l'esthétique de la période Jōmon dans la représentation de cette civilisation antique et des artefacts qui lui sont liés.

A – Des moines antiques inspirés du sokushibutsu

Religions majeures du Japon, le Shintoïsme et le Bouddhisme sont très présents dans le jeu et les choix scénaristiques de certains peuples. Nous retrouvons notamment une grande influence de ces religions dans la civilisation antique Sheikah. Cependant, le Bouddhisme ne se retrouve finalement que dans un aspect bien particulier de *Breath of the Wild*, les sanctuaires de la civilisation antique Sheikah et plus précisément leurs gardiens. En effet, dans la narration de ce jeu, ces sanctuaires sont des épreuves mises sur le chemin du héros afin que celui-ci retrouve son pouvoir originel et puisse libérer Hyrule du joug du Mal. Cachés dans le sol, ils ne réapparaissent qu'au réveil du héros, soit un siècle après sa défaite face à Ganon. Chaque sanctuaire renferme des mécanismes à décrypter pour parvenir au bout de ce dernier. Une fois l'épreuve terminée, au sein de chaque sanctuaire repose un moine momifié Sheikah. Link brise la cage renfermant ce moine (Illustration 17), qui lui délivre alors le message de la déesse (qui ne change pas d'un sanctuaire à un autre), puis, ayant terminé sa mission, le moine disparaît.



Illustration 17 : Moine Sheikah - *Breath of the Wild* (2017)

En Asie, notamment en Chine, en Thaïlande et au Japon, il existe une pratique de momification très particulière appliquée par certains moines Bouddhistes. Connue sous le nom de *sokushinbutsu* 即身仏¹⁰⁹ au Japon, cette pratique rappelle les momies égyptiennes, au détail près que son principe est relativement éloigné. En effet, celui-ci repose sur le fait d'observer une ascèse (c'est-à-dire une discipline volontaire du corps et de l'esprit tentant de tendre vers la perfection) extrême pour les moines Bouddhistes de l'école Shingon¹¹⁰. Ce processus de momification se fait du vivant du moine et non après sa mort, contrairement à de nombreux rites de momification. Les moines préparaient leur corps en suivant un régime alimentaire très strict visant à assécher leur corps de toute graisse¹¹¹. Pour cela, ils se privaient de manger des céréales durant les trois premières années, alors que celles-ci composaient l'alimentation de

¹⁰⁹ Le terme *sokushinbutsu* 即身仏 se traduit littéralement par « devenu Bouddha de son vivant ».

¹¹⁰ Shingon, nom qui signifie « parole de vérité », est une école bouddhiste japonaise qui aurait été fondée par le moine Kūkai au IX^e siècle. Il s'agit d'un courant majeur du bouddhisme japonais, qui rassemble près de 12 millions de fidèles.

¹¹¹ PATRICK BAUD (2015), « Axolot #9 : Memento Mori » [enregistrement vidéo], *Youtube* | *Axolot* [en ligne], 26 mars 2015 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=WZhocuqlSr0>

base des Japonais¹¹². Durant les deux années qui suivent cette première phase, le moine retire alors le sarrasin, les patates douces, le millet et les pois de son alimentation. La dernière étape est le jeûne, durant lequel le moine boit uniquement de l'eau¹¹³. Le corps avait alors été tellement privé, que l'état de momification était quasiment atteint du vivant du moine.



Illustration 18 : Moine momifié
(Vietnam)

Source : nippon.com

Une fois considéré comme mort, le moine était placé dans la position du Bouddha, assis en tailleur, les mains jointes (Illustration 18). Puis, il était enfermé dans une boîte de bois, qui elle-même était enterrée dans un trou isolé par la pierre pour empêcher toute humidité de pénétrer¹¹⁴. Le moine restait alors enterré trois ans, avant d'être sorti pour finaliser le processus. Si le corps n'était pas parfaitement séché, les moines pratiquaient une sorte de séchage par la chaleur ou par la fumée¹¹⁵. La momie était alors définitivement sortie pour être placée dans une cage de verre hermétique, exposée au public et vénérée comme un reflet de Bouddha¹¹⁶. Nous retrouvons cette pratique dans *Breath of the Wild*. En effet, les moines momifiés des sanctuaires présentent de nombreux bijoux et sont positionnés généralement comme les images de Bouddha (Illustration 17). De plus, jusqu'au moment où Link s'approche du moine, celui-ci est protégé par une cage qui vole en éclat lorsqu'il la touche, laissant le moine lui délivrer son dernier message avant de disparaître.

Le culte de ces moines momifiés remonterait au XIV^e siècle¹¹⁷, notamment dans la préfecture de Yamagata où elles sont les plus nombreuses. Durant la période Edo, les temples de Yamagata étaient d'importants lieux de culte. Les momies étaient placées dans les *shintai* 神体¹¹⁸, c'est-à-dire un objet abritant une divinité. Les moines ayant réussi cette technique de momification étaient appelés des *isse gyōnin*, ce qui signifie littéralement « ascète de toute une vie »¹¹⁹. Le meilleur exemple de cette pratique est celui du fondateur de l'école Shingon, Kōbō

¹¹² ANDŌ KŌSEI (1968), « Des momies au Japon et de leur culte », *Homme* [en ligne], [Consulté le 27 avril 2022], p. 5-18, tome 8 n°2, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/hom_0439-4216_1968_num_8_2_366975

¹¹³ *Ibid*

¹¹⁴ PATRICK BAUD (2015), « Axolot #9 : Memento Mori » ..., *op. cit.*

¹¹⁵ *Ibid*

¹¹⁶ *Ibid*

¹¹⁷ IWAHANA MICHIAKI (2022), « « Sokushinbutsu » : ascèse extrême et momification pour atteindre le Nirvana », *Nippon.com* [en ligne], 25 janvier 2022 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/japan-topics/g02008/>

¹¹⁸ Le mot *shintai* 神体 peut se traduire par « corps du kami », le kanji 神 signifiant *kami* et se traduisant par « dieu » et 体 signifiant « corps ».

¹¹⁹ IWAHANA MICHIAKI (2022), « « Sokushinbutsu » : ascèse ..., *op. cit.*

Daishi Kūkai. Sa momie est exposée dans le *okuno-in* 奥之院¹²⁰ de son mausolée, dans le monastère du mont Kōya. Les moines du monastère viennent lui servir les repas quotidiennement, car pour eux, ceux ayant réussi le *sokushinbutsu* 即身仏 sont encore vivants. Indirectement, nous retrouvons cette idée dans les moines des sanctuaires du jeu. En effet, ces moines sont en quelque sorte encore vivants lorsque Link accomplit l'épreuve, puisque ces derniers lui délivrent la parole de la déesse avant de disparaître définitivement.

Entre le XIV^e et le XX^e siècle, le Japon a recensé près d'une vingtaine de moines momifiés par cette pratique¹²¹. La plus ancienne momie japonaise se trouve dans la préfecture de Niigata, sur le mont Yahiko au temple Saijo-ji et daterait de 1363¹²². Le principe du *sokushinbutsu* 即身仏 n'est pas exclusivement Japonais puisqu'il puise son origine en Chine. Certaines de ces momies sont encore visibles et vénérées au Japon, ainsi que dans d'autres pays comme la Thaïlande (Illustration 19).



Illustration 19 : Luang Pho Daeng,
Ko Samui (Thaïlande)

Source : Wikipédia

La civilisation antique Sheikah semble donc avoir été construite autour de certaines pratiques issues du Bouddhisme. Ainsi, bien que cette civilisation soit finalement peu détaillée dans la narration, certains de ses aspects semblent avoir été inspirés par l'histoire du Japon. Mais, dans le cas des choix de *game design* pour l'architecture, les vestiges et les artefacts liés à cette civilisation, une autre période, moins connue, a eu un impact certain sur la conception : la période Jōmon.

¹²⁰ Le *okuno-in* 奥之院 désigne un espace sacré appartenant à un lieu de culte bouddhiste. Ce terme peut se traduire par « Lieu situé derrière le hall principal d'un temple », les kanji 奥 se traduisant par « intérieur, fond », 之 par « ceci » et par « vaste bâtiment à usage public ». C'est à cet endroit que sont consacrés le fondateur du temple, des bouddhas miraculeux, des statues cachées etc.

¹²¹ IWAHANA MICHIAKI (2022), « « Sokushinbutsu » : ascèse, ... *op. cit.*

¹²² CHLOÉ VIATTE (2011), « "La vie de Saint Moine Kōchi" — L'aventure de la reconstitution historique d'une pièce de marionnettes de 1685 », *Ebisu - Études japonaises* [en ligne], [Consulté le 28 avril 2022], p. 119-134, n°45, disponible à l'adresse : https://www.mfj.gr.jp/publications/ebisu/no_45/

B – Les technologies Sheikahs, un game design influencé par la période Jōmon

Le dernier jeu de la licence principale, *Breath of the Wild*, apporte un nouvel aspect du peuple des Sheikahs. En effet, ils ne seraient plus uniquement au service de la famille royale, mais également à l'origine d'un savoir technologique antique extrêmement avancé. Impossible de savoir jusqu'où remonte la présence de ce peuple sur les terres d'Hyrule. Cependant, les technologies et vestiges qui leur sont liés ne sont redécouverts qu'une vingtaine d'années avant le retour de Ganon. Au moment où se déroule le jeu, il ne reste de ce peuple plus que les



Illustration 20 : Symboles Sheikah sur une pierre Sheikah - *Breath of the Wild* (2017)

gardiens, les sanctuaires et la langue Sheikah, qui se retrouve un peu partout dans le jeu (Illustration 20). Cette langue est totalement traduisible, puisqu'elle correspond à l'alphabet latin¹²³. Bien que le clan Sheikah existe toujours dans le royaume d'Hyrule, il semble que la majorité du savoir de cette civilisation ait disparue. En effet, les membres du clan ignorent, pour la grande majorité d'entre eux, ce que sont les sanctuaires et autres bâtiments liés à leurs ancêtres. Seuls les membres les plus âgés, qui sont en quelque sorte les garants de ce savoir, ont la connaissance de ces technologies.

L'esthétique de la civilisation antique Sheikah semble avoir été inspirée par les vestiges de la période Jōmon (*Jōmon jidai* 縄文時代 en japonais). Il s'agit d'une vaste période allant du XVI^e au V^e siècle avant notre ère¹²⁴. Les populations qui vivent sur le territoire sont concentrées dans la partie nord du pays et sont des chasseurs-cueilleurs. Nous sommes donc très éloignés de la civilisation technologiquement avancée qu'étaient les Sheikahs dans le jeu. Cependant, ce n'est pas la société et son fonctionnement qui ont influencé cette civilisation, mais bien dans l'esthétique utilisée par les créateurs pour la représenter.

¹²³ Les développeurs se sont amusés à laisser des petits messages cachés liés à la fonction des différentes structures Sheikah.

¹²⁴ TONY HOANG, BABETH ÉTIÈVE-CARTWRIGHT (trad.) (2016), « Période Jōmon », *World History Encyclopedia* [en ligne], 2 mars 2016 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-14430/periode-jomon/>

En effet, les sanctuaires qui quadrillent le royaume d’Hyrule arborent des symboles très particuliers. Tout d’abord, nous retrouvons au sommet de ces derniers le symbole du peuple Sheikah, l’œil à la larme de sang. Lorsque celui-ci est encore verrouillé (Illustration 21), nous retrouvons également l’écriture Sheikah sur la porte de ce dernier. Enfin, ce sont les symboles qui entourent notamment cette porte et l’entrée du sanctuaire qui nous intéressent. Ces symboles semblent être faits de cordes, déposées sur la paroi pour former des dessins sans



Illustration 22 : Sanctuaire de Ritah'Zumo - *Breath of the Wild* (2017)

signification particulière. Or, en japonais, le terme de Jōmon s’écrit avec les kanji 縄文, qui se traduisent par « décoré par la corde »¹²⁵. Et ce terme désigne le style de céramiques qui étaient fabriquées à cette période. Le nom date des premières découvertes, à la fin du XIX^e siècle, où les chercheurs pensaient que les décors étaient réalisés à partir de cordes¹²⁶. Par la suite, les archéologues et historiens ont pu affirmer que la corde n’était pas le seul outil utilisé pour réaliser des décors sur ces poteries. Dans le cas de la représentation faite dans *Breath of the Wild*, le *game design* semble avoir été plus inspiré par le nom, que par la pratique en elle-même. De plus, un des artefacts de cette civilisation s’inspire



Illustration 21 : Gauche : Cherry - *Breath of the Wild* (2017). Droite : Statuette datant de la période du Jōmon final (1000-400 avant notre ère) - Musée national de Tokyo

directement d’une statue datant de la période Jōmon (Illustration 22). Les décors faits à partir de cordes ne consistent pas à laisser celle-ci dans la poterie, mais à réaliser les motifs en utilisant celles-ci comme outils. Or dans le cas de nos sanctuaires, la corde est clairement utilisée comme motif et non comme outil. Ces décors se retrouvent également sur les technologies façonnées par ce peuple antique, comme la tablette Sheikah qu’utilise Link dans son aventure (Illustration 16).

¹²⁵ « Céramique de la période Jōmon », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 9 décembre 2013, dernière modification le 19 février 2022 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9ramique_de_la_p%C3%A9riode_J%C5%8Dmon

¹²⁶ HOOK TALBOT, « Ancient Sheikah Art and Architecture », *The Architecture of The Legend of Zelda* [en ligne], [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.architectureofzelda.com/ancient-sheikah-art-and-architecture.html>

*
* *

Ainsi, nous avons pu voir dans cette partie que l'univers de la licence a été fortement influencé par diverses mythologies et cultures. En effet, les sociétés se sont elles-mêmes construites autour des mythes et des légendes transmises dans les différentes civilisations, par le biais de la transmission orale, ou bien écrite. Cet aspect de transmission est le fondement de toutes les civilisations du monde, il est donc cohérent de le retrouver dans un univers ancré dans un certain médiévalisme. De plus, le héros se retrouve au cœur de cette transmission, puisque toutes les légendes semblent avoir été écrites dans l'unique objectif de lui être révélée. En effet, Link est élu par les déesses et doit accomplir sa destinée en parcourant le royaume à la recherche d'un artefact au pouvoir divin. Inspirée par la légende arthurienne, l'histoire principale de la licence reprend de nombreux éléments issus de ces récits. Mais au-delà du mythe arthurien, l'univers a aussi puisé dans les mythologies antiques pour façonner son héros et ses épreuves. La mythologie celte a servi à diviniser le compagnon du héros, sa jument. Mais plus important encore, la mythologie grecque et certains aspects de la société romaine, ont servi aux créateurs de créer un monde riche et mystique. Enfin, il est évident que le Japon a eu un impact particulier sur les jeux. Mais ici, c'est une civilisation mythique qui a été recréée à partir d'éléments culturels issus du Bouddhisme et de l'histoire du pays. La civilisation antique Sheikah est construite autour d'un passé relativement mystérieux. Et c'est dans le Bouddhisme et la période Jōmon que les inspirations ont été prises par les créateurs.

Pour autant, bien que les mythes aient une place de choix parmi les influences que nous retrouvons dans la licence, ils ne sont pas à l'origine de tout. En effet, la période médiévale regorge d'histoire et de sociétés qui ont exercé une influence plus ou moins forte sur le monde qui s'est construit avec les jeux. Et nous les retrouvons notamment dans le fonctionnement et l'esthétique de certains peuples emblématiques de la licence.

PARTIE 2 : UN ROYAUME AUX CIVILISATIONS INFLUENCÉES PAR LE MONDE MÉDIÉVAL

Le royaume d’Hyrule ne serait rien sans les différentes populations qui s’y trouvent. Bien qu’au total ce soit près d’une trentaine de peuples différents qui aient vu le jour au fil des jeux, certains sont emblématiques de cet univers. Présents dans plusieurs jeux, ces civilisations ont également évolué, autant dans leur représentation, que dans leur histoire et leur culture. Parmi les principaux, nous allons nous intéresser aux Sheikahs, aux Gerudos, ainsi qu’aux Hyliens. Selon le jeu et l’histoire qui s’y déroule, ces peuples peuvent vivre en parfaite harmonie, ou nourrir une hostilité profonde les uns envers les autres. C’est le cas notamment des Hyliens et des Gerudos, qui passent de deux peuples à la limite de la guerre dans *Ocarina of Time*, à deux sociétés liées par les mariages et le commerce dans *Breath of the Wild*. Par ailleurs, chacune de ces civilisations possède une identité forte. Celle-ci passe notamment par leur représentation, les tenues qu’ils portent, mais également par leurs coutumes, leur histoire et leur culture.

Bien évidemment, ces civilisations ont été fortement influencées par le monde médiéval. Chaque peuple est construit autour d’une culture et de coutume qui semblent avoir été inspirées par une partie du monde médiéval. Pour autant, ces influences semblent avoir été plus largement utilisées par les créateurs pour apporter un certain exotisme au royaume. En effet, il ne faut pas oublier que la licence est majoritairement vendue en Europe et aux États-Unis. De ce fait, les inspirations issues de civilisations en dehors de l’Europe sont généralement considérées comme une forme d’exotisme par les joueurs Européens et Américains. Parmi toutes les influences que nous pouvons retrouver dans les jeux, certaines sont plus marquées que d’autres. Nous pouvons notamment noter des emprunts aux civilisations du Proche et Moyen-Orient, du Japon, mais également aux sociétés monarchistes européennes.

De ce fait, nous allons nous intéresser dans un premier temps au peuple des Gerudos, qui inspire un certain Orientalisme et mélange plusieurs cultures issues de l’Orient médiéval. Puis, nous étudierons la civilisation Sheikah, qui a grandement évolué et semble être largement influencée par le Japon médiéval. Enfin, nous nous arrêterons sur la société Hylienne, qui repose sur une monarchie dont les principes clefs semblent provenir des monarchies de droit divin européennes.

I – LES GÉRUDOS, DES AMAZONES AUX INFLUENCES ORIENTALES

Parmi les différents peuples et créatures façonnées au fil des jeux de la licence, une civilisation ressort plus particulièrement, les Gerudos. Vivant dans une cité perdue au beau milieu d'un immense désert hostile, ce peuple de guerrières contraste avec les autres civilisations qui peuplent le royaume d'Hyrule. En effet, les Gerudos sont exclusivement des femmes guerrières et seul un homme voit le jour au sein de la cité tous les 100 ans. Apparaissant avec *Ocarina of Time* (Illustration 23), les Gerudos sont présentes dans plusieurs jeux de la licence et notamment dans le dernier, *Breath of the Wild*. Tout comme les autres peuples de la licence, leur représentation évolue au fil des jeux et leur histoire se précise, permettant de mieux comprendre certaines de leurs coutumes et le fonctionnement de leur société. Ce peuple a une importance telle dans l'univers des jeux, que le désert qu'elles occupent porte leur nom à partir de *Twilight Princess*¹²⁷.



Illustration 23 : Guerrière Gerudo - *Ocarina of Time* (1998)

Pour autant, les Gerudos vivent relativement à l'écart du reste du royaume d'Hyrule et leur cité est très peu accessible aux étrangers, voire tout simplement inaccessible pour les hommes. Le fonctionnement particulier de la société des Gerudos rappelle le mythe grec des guerrières Amazones, qui remonte à l'Antiquité. Mais au-delà de cette inspiration flagrante, l'esthétique orientale du Moyen Âge semble avoir également eu un impact sur la représentation de ce peuple si particulier. En effet, avec le peuple Hylien, les Gerudos sont les seules à avoir une apparence relativement humaine, mais leurs traits et leurs caractéristiques rappellent les peuples nomades du Moyen-Orient. Nous pourrions rapprocher cette utilisation de l'esthétique orientale au courant littéraire et artistique de l'Orientalisme, qui était très présent durant le XX^e siècle en Europe.

Ainsi, nous allons dans un premier temps nous intéresser à la société Gerudo en elle-même, dont certains aspects rappellent un des mythes les plus connus de la Grèce antique : les Amazones. Puis, nous étudierons comment les sociétés orientales du Moyen Âge ont également impacté la représentation de ce peuple.

¹²⁷ Où les Gerudos ont par ailleurs totalement disparues, contrairement aux autres peuples récurrents de la licence (Hyliens, Gorons, Zoras, ...)

A – Une société construite sur le modèle du mythe des Amazones



Illustration 24 : Ganon - *Twilight Princess* (2017)

Les Gerudos apparaissent avec *Ocarina of Time* et reviennent régulièrement dans les jeux qui suivent. Entièrement composé de femmes guerrières, ce peuple est dirigé par un roi, seul homme à naître dans le clan tous les 100 ans. Le seul homme Gerudo que nous connaissons est Ganondorf, antagoniste le plus connu de la licence, après Link et Zelda. Et pour cause, il est en réalité présent depuis le premier jeu de la licence, mais sous une forme bestiale, celle de Ganon (Illustration 24). Ce personnage est l'ennemi héréditaire de nos deux héros et ces derniers doivent le combattre dans presque tous les jeux de la licence¹²⁸. En dehors de lui, aucun homme Gerudo n'apparaît dans les jeux. En effet, ce dernier cause tellement de rancœur chez les autres peuples envers les Gerudos, que ces dernières s'isolent complètement. La légende raconte que les hommes qui naissent par la suite sont soit tués, soit bannis de la cité, afin d'éviter qu'un nouveau monstre avide de pouvoir ne monte sur le trône¹²⁹.

Cette légende s'inspire du mythe grec des Amazones, un peuple de guerrières entièrement composé de femmes. Elles apparaissent pour la première fois dans l'*Illiade* de Homère au VIII^e siècle avant notre ère et sont présentes dans plusieurs mythes grecs¹³⁰. Une des croyances les plus répandues à leur sujet était leur aversion pour les hommes. En effet, les Amazones sont décrites par les Grecs comme une tribu de femmes, où les hommes étaient au rang d'esclaves et les enfants mâles étaient soit tués, soit reniés¹³¹. Cependant, il est important de mentionner le fait que les descriptions faites par les Grecs sont imprégnées du fonctionnement de leur société, plutôt patriarcale. Malgré tout, l'image dépeinte dans la littérature grecque a perduré dans le temps et les cultures.

¹²⁸ Ganondorf/Ganon n'apparaît pas dans *The Legend of Zelda II, Majora's Mask, The Minish Cap, Spirit Tracks, Phantom Hourglass, Skyward Sword* (bien que dans ce dernier, l'Avatar du Néant s'en rapproche fortement dans ses caractéristiques physiques et ses traits de caractère).

¹²⁹ « Gerudo », *Zelda Wiki* [en ligne], 5 mars 2012, dernière modification le 17 novembre 2021 [Consulté le 3 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Gerudo>

¹³⁰ MAYOR ADRIENNE, « Mythologie : les fières Amazones ont bel et bien existé », *National Geographic* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2020/06/mythologie-les-fieres-amazones-ont-bel-et-bien-existe>

¹³¹ MAGAZINE, « Les Amazones, histoire et mythes », *Arkhe* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.arkhe-editions.com/magazine/les-amazones-sein-droit-brule/>

Ce peuple est généralement situé autour de la mer Noire, ou en Thrace et Scythie par les récits¹³². Les auteurs grecs, notamment Hérodote et Strabon, nous laissent à penser qu'il est fort probable qu'un peuple semblable aux Amazones ait bel et bien existé dans l'une de ces régions¹³³. En plus d'être très présente dans la littérature grecque, les Amazones sont également fréquemment représentées sur la vaisselle et notamment les vases de la période (Illustration 25). Ce mythe, encore très présent dans notre imaginaire, a été réécrit par de nombreux auteurs, le faisant perdurer jusqu'au Moyen Âge¹³⁴.



Illustration 25 : Illustration d'une scène de combat entre Amazones et grecs sur un lécythe (récipient à huile) en terre cuite datant du 5e siècle avant notre ère - Metropolitan Museum of Art, New York

Dans *The Legend of Zelda*, les guerrières Gerudos sont également un peuple uniquement constitué de femmes, dont le seul homme naissant chaque siècle devenait leur roi, jusqu'à l'arrivée de Ganondorf. En effet, les différentes apparitions de ce peuple dans les jeux montrent l'absence totale d'hommes au sein de la cité. Plusieurs légendes entourent cette absence. Tout comme les Amazones auraient eu pour coutume de tuer les enfants mâle ou de les abandonner¹³⁵, il est possible que ce soit également ce que font les Gerudos lorsqu'un enfant mâle naît dans la tribu. Et un argument pourrait jouer en cette faveur. En effet, dans *Breath of the Wild*, Link doit se déguiser en femme pour entrer dans la cité des Gerudos (Illustration 27), les hommes y étant exclu.



Illustration 27 : Link déguisé en Gerudo - *Breath of the Wild* (2017)

Mais auparavant, dans le Bazar présent en amont de la cité, il peut rencontrer un personnage qui semble lui aussi se faire passer pour une femme afin de tenter d'entrer dans la cité. Et ce qui est surprenant, c'est que ses attributs physiques sont ceux des Gerudos. En effet, sa peau et ses cheveux sont de la même couleur que ceux des habitantes de la cité, tout comme ses traits physiques qui sont également très proches. Celui-ci semblant encore relativement jeune, nous pouvons



Illustration 26 : Vivian - *Breath of the Wild* (2017)

¹³² « AMAZONES, mythologie », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/amazones-mythologie/>

¹³³ MAYOR ADRIENNE, « Mythologie : les fières Amazones ..., op. cit.

¹³⁴ MAGAZINE, « Les Amazones, histoire et mythes », *Arkhé* ..., op. cit.

¹³⁵ *Ibid*

donc supposer qu'il est né au sein de la tribu, mais qu'il a été exilé à sa naissance de la cité (Illustration 26). Bien qu'aucune source autre que le jeu en lui-même ne vienne renforcer cette hypothèse, Nintendo étant toujours très discret, plusieurs amateurs de la licence en sont arrivés à la même conclusion¹³⁶.

Ce mépris des hommes est donc un aspect repris du mythe des Amazones, bien que celui-ci soit très certainement né du rejet des Grecs pour une société matriarcale, en décalage avec leurs coutumes. Les Gerudos, comme les Amazones, sont de véritables guerrières prêtes à tout pour défendre leur liberté et leur cité¹³⁷. Impossible pour les hommes ou étrangers d'entrée dans la cité Gerudo, à moins d'être une femme, ou un Goron¹³⁸.

Les Gerudos rassemblent ainsi de nombreuses similitudes avec l'image que la littérature grecque nous a laissé des guerrières Amazones. Bien que toutes les caractéristiques de ces dernières n'aient pas été reprises, les Gerudos ont largement été inspirées par ce mythe grec. Cependant, les attributs esthétiques ne sont certainement pas issus du mythe. En effet, l'inspiration première de ce peuple semble plutôt être issue de la vision Occidentale du Moyen-Orient.

B – L'Orientalisme dans la représentation des Gerudos

Le peuple des Gerudos n'a absolument aucun attribut physique inspiré des Amazones. En effet, elles n'ont pas un sein coupé¹³⁹ et leurs tenues, ainsi que leurs armes, semblent plutôt avoir été influencées par les civilisations orientales. Lors des premières apparitions de ce peuple, leurs armoiries étaient très différentes de celles utilisées par la suite. En effet, les



créateurs avaient vraisemblablement repris les symboles islamiques, en utilisant le croissant et l'étoile pour créer l'armoire Gerudo (Illustration 28). Bien que ce choix artistique ne soit sûrement pas

Illustration 28 : Ancien (gauche) et nouveau (droite) symboles des Gerudos

¹³⁶ AIFE (2022), « L'ICEBERG de Zelda : Breath of the Wild » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 1er avril 2022 [Consulté le 5 mai 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=8_1s9QtyaAQ

¹³⁷ MAYOR ADRIENNE, « Mythologie : les fières Amazones ..., *op. cit.*

¹³⁸ Les Gerudos semblent considérer les Gorons comme des individus agénés, ils peuvent donc entrer plus facilement dans la cité.

¹³⁹ MAYOR ADRIENNE, « Mythologie : les fières Amazones ..., *op. cit.*

volontaire, car certains *monshoo* 紋章¹⁴⁰ japonais ont des symboles similaires à celui choisit en premier lieu pour les Gerudos. Ce symbole a été par la suite modifié entre la version japonaise et les versions européennes et américaines, car considéré comme trop proche du symbole islamique¹⁴¹.

En dehors de ces armoiries, l'intégralité du *game design* et de l'accessoirisation de ce peuple semblent empreints d'une inspiration digne des fantasmes issus du mouvement de l'Orientalisme¹⁴². En effet, les guerrières Gerudos portent des vêtements rappelant les tenues des danseuses orientales. Elles portent une grande panoplie de bijoux en or et pierres précieuses et leurs vêtements sont colorés et très légers, dévoilant leur ventre et quelques fois leurs jambes (Illustration 29). Rien à voir avec des tenues pensées pour combattre. Certaines vont même jusqu'à porter un léger voilage sur le bas de leur visage, renforçant cette esthétique proche de l'image véhiculée des danseuses orientales¹⁴³. Pour autant, cette image de femmes aux corps relativement dénudés est plutôt le fruit de l'Orientalisme, qui perdure encore dans la cinématographie du XX^e siècle et la littérature du XIX^e siècle, que de la réalité des danseuses orientales. Les femmes orientales y incarnent un fantasme et représentent un certain exotisme pour les Occidentaux. Mais dans la réalité, les tenues portées par ses danseuses se composaient d'une robe recouverte d'un léger voile autour des hanches¹⁴⁴.

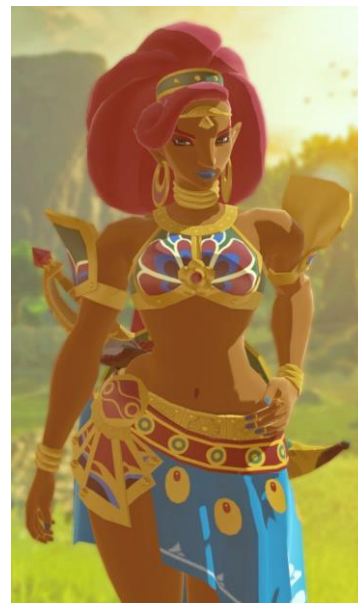


Illustration 29 : Urbosa la Grande - *Breath of the Wild* (2017)

¹⁴⁰ Le terme de *monshoo* 紋章 signifie « armoiries », le kanji *mon* 紋 se traduisant par « armes » et *shoo* 章 par « insigne ».

¹⁴¹ « Gerudo », *Zelda Wiki* ..., *op. cit.*

¹⁴² Mouvement littéraire et artistique né de la fascination pour l'Empire Ottoman au XVIII^e siècle et donnant une image fantasmée du Maghreb et du Moyen-Orient.

¹⁴³ Les danseuses orientales sont le plus souvent représentées portant un simple voile autour des hanches et quelques fois sur le bas du visage, notamment dans la peinture du XIX^e siècle.

¹⁴⁴ « Les styles », *Al masriya* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://almasriyadanse.com/les-styles/>



Illustration 31 : Cimeterre des Sept Joyaux - *Breath of the Wild* (2017)

Outre les tenues, ce sont également les armes qui ont été inspirées par le Proche et le Moyen-Orient à l'époque médiévale. En effet, les armes Gerudos sont composées de cimenterres, reprenant le principe des sabres orientaux du même nom. Il existe dans *Breath of the Wild* trois cimenterres dont- le plus précieux est le Cimeterre des Sept Joyaux (Illustration 30). Ce dernier, dont le manche est recouvert d'or et incrusté de pierres précieuses, s'inspire des cimenterres apparus au XIII^e siècle au Moyen-Orient¹⁴⁵. Tranchant d'un seul côté de la lame, celle-ci se courbe et s'élargie jusqu'à la pointe¹⁴⁶. Le bouclier circulaire utilisé par les Gerudos semble lui aussi avoir été emprunté à l'équipement des peuples du Moyen-Orient. En effet, associé au cimeterre, les guerriers utilisaient un bouclier circulaire, comme c'est le cas des guerrières Gerudos avec le bouclier des Sept Joyaux (Illustration 31). Les deux armes associées composent l'équipement initial des guerrières Gerudos, qui peuvent également utiliser des tridents et des espadons.



Illustration 30 : Bouclier des Sept Joyaux - *Breath of the Wild* (2017)

Les Gerudos semblent avoir été créée sur le modèle de plusieurs peuples et cultures mélangées pour former un ensemble plus ou moins cohérent. Cependant, les créateurs se sont en majorité inspiré de nombreux préjugés issus de l'Orientalisme. En effet, il ne faut pas oublier que la société japonaise est longtemps restée sous cloche, si bien que les influences issues des autres cultures ont très vite été limitées. Au XVI^e siècle, le shogun Tokugawa mettait en place une politique isolationniste qui s'est achevée deux siècles plus tard avec la restauration Meiji¹⁴⁷. De ce fait, l'immigration a été longtemps interrompue, et reste aujourd'hui encore marginale au Japon. Par ailleurs, la réouverture du pays s'est faite par la force de l'intervention Américaine¹⁴⁸. En 1854, ils interviennent mettant fin à l'isolement commercial de l'archipel, et modernisent indirectement la société japonaise¹⁴⁹. Cette dernière se retrouve alors inondée par

¹⁴⁵ « Cimeterre », *Histoire du Monde* [en ligne], 4 mai 2015 [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.histoiredumonde.net/Cimeterre.html>

¹⁴⁶ *Ibid*

¹⁴⁷ MIRZA VINCENT (2017), « Japon : des frontières fermées de longue date », *Le Devoir* [en ligne], 18 mars 2017 [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.ledevoir.com/monde/asi/494265/des-frontieres-fermees-de-longue-date>

¹⁴⁸ ESPINOSA JOSÉ PAZÓ (2020), « Le Japon s'ouvre au monde », *Histoire & Civilisation – Le Monde* [en ligne], 24 novembre 2020, dernière modification le 1^{er} mars 2021 [Consulté le 15 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.histoire-et-civilisations.com/thematiques/monde/le-japon-souvre-au-monde-1852.php>

¹⁴⁹ *Ibid*

la culture occidentale du XIX^e siècle, et tous les courants artistiques qui circulent¹⁵⁰. Et le mouvement de l’Orientalisme a connu son point culminant à cette période¹⁵¹. De ce fait, bien qu’il ne soit pas exclu que cela ait pu être un choix stratégique de la part des créateurs de la licence, il est aussi possible que les Gerudos aient été façonné par cette importation culturelle du XIX^e siècle.

* * *

Nous avons donc pu voir que le peuple des Gerudos rassemble à la fois des aspects issus du mythe grec des Amazones, avec des aspects empruntés aux civilisations orientales du Moyen Âge. Bien que les créateurs soient tombés dans le piège de l’Orientalisme quant aux choix de représentation de ces femmes, il ne faut pas oublier que le jeu s’adresse majoritairement à un public européen. Il est donc cohérent que certains aspects des jeux aient été conçus en se basant sur les connaissances et croyances des Occidentaux. De ce fait, l’Orientalisme étant une construction Occidentale, le retrouver dans la représentation des Gerudos n’est pas surprenant. Mais cet Orientalisme a quelque peu rendu l’ensemble presque caricatural, montrant un peuple inspiré par un mélange de cultures rappelant l’image très sulfureuse que l’Occident voyait dans ces dernières. D’autant plus que cette volonté d’exotisme se retrouve également dans un autre peuple, inspiré par le Japon médiéval, les Sheikahs.

II – LES SHEIKAH, UN PEUPLE PROFONDÉMENT ANCRÉ DANS LA CULTURE JAPONAISE MÉDIÉVALE



Illustration 32 : Symbole Sheikah

Le peuple Sheikah apparaît pour la première fois dans *Ocarina of Time*. En raison de l’aspect secret et très mystérieux de ce peuple, de nombreuses théories circulent concernant ses origines et son rôle dans l’histoire. Notamment parce qu’ils partagent les mêmes caractéristiques physiques que les Hyliens. Considéré comme un peuple de l’ombre, très peu de Sheikahs sont présents dans les jeux jusqu’à *Breath of the Wild*. Symbolisé par un œil versant une larme de sang (Illustration 32), le peuple Sheikah est chargé de la protection de

¹⁵⁰ « Histoire du Japon », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 29 septembre 2002, dernière modification le 18 mai 2022 [Consulté le 15 juin 2022], disponible à l’adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_Japon

¹⁵¹

la famille royale d’Hyrule. Au fil des jeux, Link rencontre les deux membres les plus importants de ce peuple : Sheik, qui n’apparaît que dans *Ocarina of Time* et Impa, qui revient régulièrement dans les jeux de la licence en tant que nourrice et protectrice de la princesse Zelda. Même si les Sheikahs sont un peuple récurrent de la licence, leur histoire est assez mal connue. Cependant, plusieurs aspects de ce peuple semblent avoir été inspirés par la culture Japonaise. Nous pouvons notamment noter la réutilisation de principes datant de la période Edo. Par ailleurs, la religion Shintoïste, majeure au Japon, a également eu un impact sur ce peuple. Et c’est notamment dans le dernier jeu de la licence, *Breath of the Wild*, que cette influence est la plus marquée.

De ce fait, nous allons nous intéresser dans un premier temps aux possibles inspirations issues de l’ère Edo et notamment de ses guerriers. Puis, nous analyserons le *game design* qui caractérise ce peuple et reprend en partie l’esthétique médiévale Japonaise.

A – Un peuple inspiré par l’ère Edo et ses shinobi 忍び

Les Sheikahs sont étroitement liés à la famille royale, ils sont en quelque sorte leur ombre. Ce sont les gardiens de la famille, leur rôle est de les protéger au péril de leur vie. La ressemblance physique entre les membres de la famille royale d’Hyrule et les membres du peuple Sheikah est claire, mais aucun lien de filiation ne semble avoir été établi par les créateurs. Tout comme les Hyliens, les Sheikahs sont des humanoïdes aux oreilles pointues, mais leurs yeux sont rouges, hormis dans *Breath of the Wild*. Les Sheikahs sont très souvent mis à l’écart du monde d’Hyrule, soit par choix, soit par contrainte.

Le premier Sheikah présent dans la licence est Sheik (Illustration 33) et il n’apparaît que dans *Ocarina of Time*. Ce personnage énigmatique est habillé d’une tenue bleue très ajustée, arborant le symbole des Sheikahs en rouge. Les choix artistiques des créateurs rappellent en quelque sorte l’image que nous nous faisons des *shinobi* 忍び¹⁵²



Illustration 33 : Sheik -
Ocarina of Time (1998)

¹⁵² En japonais, le terme de *shinobi* 忍び peut être traduit littéralement par « se faufiler ». Le kanji 忍 pouvant se traduire par « garder secret ». Le kanji び sert simplement à faire le son « bi » du mot. Mais ce mot n’est en réalité qu’une forme raccourcie de *shinobi-no-mono* 忍の者, se traduisant par « combattant de l’ombre ».

japonais, que nous appelons aujourd'hui les *ninjas* 忍者¹⁵³. Les *shinobi* sont une catégorie d'espions, ou de mercenaires, ayant existé jusqu'au XVII^e siècle, fin de la période Edo. Ce terme apparaît pour la première fois dans des poèmes du VIII^e siècle, notamment dans le *Man'yōshū*, littéralement « Recueil aux dix mille feuilles »¹⁵⁴. Il s'agit du plus ancien recueil de poèmes Yaen japonais conservé¹⁵⁵. Le personnage de Sheik apparaît et disparaît comme bon lui semble, avec une très grande discrétion. Cette manière d'agir dans l'ombre s'apparente totalement à celle des *shinobi*. D'autant plus que leur identité est cachée, visuellement du moins, puisque Sheik ne laisse apparaître que ses yeux.

Par ailleurs, le parallèle entre les *shinobi* et les Sheikahs se retrouve également dans *Breath of the Wild*. En effet, dans ce jeu, les Sheikahs se sont divisés en deux clans ennemis, aux rôles et aux principes diamétralement opposés. Nous avons d'un côté le clan Sheikah, qui



Illustration 34 : Entrée du repaire du clan Yiga - *Breath of the Wild* (2017)

vit au village de Cocorico et protège la famille royale d'Hyrule. De l'autre, un clan dissident, les Yigas, vivant dans un espace reculé du désert Gêrudo (Illustration 34), qui souhaite assassiner tous les membres et les proches de la famille royale. Les membres de ce clan portent un vêtement similaire à celui de Sheik dans *Ocarina of Time*.

Mais celui-ci est rouge et noire et arbore le symbole Yigas, c'est-à-dire le symbole Sheikah renversé. Ils vivent dans l'ombre et agissent sur les chemins d'Hyrule, se déguisant en simple voyageur et abordant Link avant de l'attaquer. Les *shinobi* apparaissent dans les sources autour du XIV^e siècle. Ils étaient régulièrement employés par les seigneurs locaux afin de servir d'éclaireurs. Ils étaient également utilisés dans le cadre des tactiques de guérillas et pour collecter des informations¹⁵⁶. Dans *Breath of the Wild*, les Yigas sont au service de Ganon et cherchent à éliminer Link et ses alliés, comme auraient pu le faire des *shinobi* au service de leur seigneur.

¹⁵³ Ce terme n'apparaît qu'au XX^e siècle, reprenant le kanji 忍 du mot *shinobi* 忍び, en y ajoutant celui du suffixe *-sha* (者), utilisé en japonais attaché à un nom d'activité (professionnelle, compétence, ...).

¹⁵⁴ IWAO SEIICHI, IYANAGA TEIZŌ, ISHII SUSUMU, YOSHIDA SHŌICHIRO, FUJIMURA JUN'ICHIRO, FUJIMURA MICHIO, YOSHIKAWA ITSUJI, AKIYAMA TERUKAZU, IYANAGA SHŌKICHI, MATSUBARA HIDEICHI (1998), « 47. Man'yōshū », *Dictionnaire historique du Japon* [en ligne], [Consulté le 18 avril 2022], p. 27-29, vol. 14, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/dhjp_0000-0000_1988_dic_14_1_922_t1_0027_0000_3

¹⁵⁵ *Ibid*

¹⁵⁶ « Le ninja, entre réalité et fiction », *Nippon.com* [en ligne], 23 mai 2017 [Consulté le 25 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/features/jg00101/>

Par ailleurs, les membres du clan Yiga portent un masque, pour dissimuler leur visage. Aspect culturel important du Japon, les masques sont utilisés depuis le VII^e siècle¹⁵⁷. Entièrement sculptés dans le bois, les *kamen* 仮面¹⁵⁸ sont à l'origine issus de la culture Coréenne et consacrés aux arts (musique, danse)¹⁵⁹. Ces masques permettaient d'incarner des personnages au théâtre et de cacher son identité. Ici, les masques des Yigas leur permettent effectivement de cacher leur identité, mais également de se dissimuler dans le monde d'Hyrule. De plus, il permet aux membres du clan d'afficher leur appartenance, puisque le masque arbore le symbole Yigas (Illustration 35). Quant aux officiers Yigas, ils portent également une arme typiquement japonaise : les *katana* 刀. Ce terme est généralement utilisé pour désigner l'ensemble des sabres japonais. Les *katana*, armes de taille et d'estoc, symbolisent la caste des *samurai* 侍¹⁶⁰. Le sabre est une arme à la fois technique, artistique et spirituelle. En effet, lorsque la lame est forgée, celle-ci associe les cinq éléments du Godai : terre, métal, bois, feu et eau¹⁶¹. Le forgeron se devait de respecter tempérance et chasteté durant la fabrication de la lame et la forge est un lieu sacré protégé par une corde sacrée¹⁶².



Illustration 35 : Officier Yigas -
Breath of the Wild (2017)

Enfin, un dernier point pourrait provenir de l'histoire des *shinobi* et de l'ère Edo, le nom du chef du clan Yiga : Kohga. Les *shinobi* sont probablement originaires de la région de Kōga, qui ressemble, à une lettre près, au nom du chef Yigas. En effet, en raison de cette origine géographique, les *shinobi* étaient également appelés « les hommes de Kōga ». Ce nom se retrouve également dans la littérature classique japonaise du XIX^e et XX^e siècle, comme dans *Kōga ninpō chō*, de Fūtarō Yamada, écrit entre 1958 et 1959. Il peut s'agir d'une simple coïncidence, liée à la traduction des noms dans le jeu par exemple, mais il est également possible qu'il puisse s'agir d'un clin d'œil discret des créateurs à l'histoire des *shinobi*.

¹⁵⁷ « Masques Japonais : Traditions et Légendes » *eternal Japon* [en ligne], 23 mars 2020 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://eternal-japon.fr/blogs/blog-japon/masques-japonais-traditionnels>

¹⁵⁸ Le terme de *kamen* 仮面 peut se traduire littéralement par « visage temporaire ». Le kanji 仮 pouvant être traduit par « factice, temporaire » et 面 par « masque ».

¹⁵⁹ « Masques Japonais : Traditions et Légendes » *eternal Japon*, *op. cit.*

¹⁶⁰ MICHEL STUCKY (2018), « Le sabre japonais, une merveille métallurgique », *MetalBlog - Le blog des experts de la métallurgie* [en ligne], 29 octobre 2018 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://metalblog.ctif.com/2018/10/29/les-epees-katana-au-japon/>

¹⁶¹ « Godai », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 3 octobre 2009, dernière modification le 31 janvier 2021 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Godai>

¹⁶² *Ibid*

Les Sheikahs et notamment le clan dissident des Yigas semblent donc inspirés par les *shinobi* du Japon féodal et plus particulièrement de l'ère Edo. Le choix de s'inspirer du Japon féodal vient très certainement d'une volonté d'exotisme de la part des créateurs. En effet, les joueurs sont majoritairement non Japonais et ont en tête l'image du Japon véhiculée par la pop culture (animés, mangés, ...). Et cet exotisme est renforcé par les habitants du village de Cocorico dans *Breath of the Wild*, eux aussi largement influencés par le Japon médiéval. Cependant, ce ne sont pas les guerriers de la période qui sont utilisés comme source d'inspiration, mais les paysans et les villageois.

B – L'esthétique médiévale des habitants de Cocorico

Les habitants du village de Cocorico arborent un visuel totalement différent de celui-ci des Yigas et même des autres représentations du peuple dans les jeux qui précèdent *Breath of the Wild*. Le village est composé de paysans et de guerriers, vivant dans un havre de paix. Les combats qui ont eu lieu face à Ganon semblent très loin, y compris pour les villageois qui n'ont, pour la majorité, pas connu ce conflit. De ce fait, les tenues portées par les villageois ne sont pas des tenues utilisées en temps de guerre. Au Japon, les vêtements représentent la hiérarchie sociale qui régit la société japonaise. Cette hiérarchie est d'autant plus stricte lors de la période Edo, qui classe par catégories chaque habitant du territoire japonais. Cette dernière se base sur le système confucéen, qui classe les habitants en fonction de ses origines sociales, et du métier exercé¹⁶³. Le vêtement permet alors de se distinguer socialement en fonction de sa richesse. De plus, il a gardé une symbolique très forte au Japon.

Le village de Cocorico est situé en hauteur, dans les montagnes, le climat y est donc relativement rude. Bien que nous soyons loin des climats très froids que peuvent connaître certaines régions du Japon (notamment au nord), les tenues des habitants semblent s'être adaptées à celui-ci. En effet, tous les villageois portent un vêtement traditionnel appelé le *hanten* 褌纏. Il s'agit d'un manteau court porté en hiver par les hommes et les femmes. Apparue au XVIII^e siècle, durant la période Edo, ce vêtement n'est pas réservé à l'aristocratie¹⁶⁴.

¹⁶³ NINOMIYA HIROYUKI (2017), *Le Japon pré-moderne : 1573 - 1867*, Paris : CNRS Éditions, collection « Réseau Asie », 231 p

¹⁶⁴ YANKUMI6_7 (2020), « Le Hanten, vêtement traditionnel japonais pour l'hiver », *OJapon.com* [en ligne], 7 novembre 2020 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.ojapon.com/blog/478/le-hanten-v%C3%AAtemen-traditionnel-japonais-pour-lhiver/>



Illustration 36 : Villageois de
Cocorico - *Breath of the Wild* (2017)

Contrairement à la représentation utilisée pour habiller les villageois de Cocorico (Illustration 36), ce vêtement est fabriqué à partir d'un tissu sombre et est rembourré avec une épaisse couche de coton¹⁶⁵. Majoritairement utilisé dans le nord du Japon, ce vêtement se plaçait par-dessus sa tenue, afin de supporter les températures qui pouvaient être très basses. Il n'est donc pas étonnant de le retrouver porté par les habitants du village, situé dans une région froide. Ici, contrairement au *hanten* japonais, le vêtement est blanc, ceinturé de rouge, couleurs du clan Sheikah. Le *hanten* s'inspire en réalité d'un vêtement traditionnel chinois, le *banbi* 半臂, apparu durant la dynastie Tang (VII^e – X^e siècles)¹⁶⁶.

En plus du *hanten*, les villageois portent des chaussures similaires aux *zōri* 草履 japonais, constituées d'une semelle fine et plate et de deux lanières rondes¹⁶⁷. Elles sont généralement portées avec des chaussettes appelées *tabi* 足袋¹⁶⁸, comme c'est le cas pour les villageois de Cocorico. Ces chaussettes, qui séparent le gros orteil du reste du pied pour laisser passer la lanière, peuvent monter jusqu'à la cheville, voire au mollet¹⁶⁹. Traditionnellement, la semelle était faite de paille de riz, attachée par des fils, par une technique comparable à celle utilisée pour fabriquer les tatamis, revêtement de sol traditionnel au Japon pour les habitations¹⁷⁰. Ce sont des chaussures faciles à fabriquer et peu coûteuses. Elles étaient donc fréquemment utilisées dans les campagnes japonaises.

¹⁶⁵ *Ibid*

¹⁶⁶ « Banbi », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 27 avril 2009, dernière modification le 23 mars 2022 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://en.wikipedia.org/wiki/Banbi>

¹⁶⁷ MUSÉE BATA DE LA CHAUSSURE (2006), « Types de chaussures traditionnelles », *Les chaussures sous toutes ses coutures* [en ligne],[Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : http://www.allaboutshoes.ca/fr/japanese/traditional_footwear/index_2.php

¹⁶⁸ Le terme *tabi* 足袋 signifie littéralement « sac à pied », le kanji 足 signifiant *soku* et pouvant se traduire par « pied » et 袋 signifiant *fukuro* et se traduisant par « sac, sachet ».

¹⁶⁹ TOSHIE M. EVANS (1997), *A Dictionary of Japanese Loanwords*, Westport : Greenwood Publishing Group, p. 183

¹⁷⁰ MIZUKI CRUZ-SAITO, MASATSUGU NISHIDA, PHILIPPE BONNIN (2007), « Le tatami et la spatialité japonaise », *Ebisu - Études japonaises* [en ligne], [Consulté le 24 avril 2022], p. 55-82, 38, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/ebisu_1340-3656_2007_num_38_1_1483

Enfin, les Sheikahs portent des couvre-chefs assez particuliers (Illustration 36). En effet, les villageois arborent ce qui semblent être un *amigasa* 編笠¹⁷¹. Il s'agit d'un chapeau tressé, replié sur les côtés en demi-lune et porté par les danseuses pendant la *awa-odori* 阿波踊り¹⁷², un festival célébré dans la ville de Tokushima durant le mois d'août (Illustration 37)¹⁷³. Ce chapeau était également porté à la période Edo par les musiciennes de rue. L'utilisation de ce chapeau dans le *game design* est très certainement choisi par les créateurs pour apporter une touche d'exotisme plus importante à ce peuple, en utilisant des vêtements et des chapeaux portés lors d'événements et de fêtes au Japon.



Illustration 37 : Amigasa

Source : Soleil Levant

Mais contrairement aux habitants du village, Impa, la cheffe du clan Sheikah semble arborer un autre vêtement, inspiré du *kimono* 着物¹⁷⁴ traditionnel japonais (Illustration 38). Le personnage d'Impa n'est jamais représenté debout dans *Breath of the Wild*. Il est donc difficile d'étudier avec précision l'intégralité de sa tenue. Le *kimono* est une robe traditionnelle, en forme de T et généralement portée pour des occasions particulières. Repris des vêtements traditionnels de la période Tang¹⁷⁵, ils apparaissent au Japon à l'époque Nara¹⁷⁶ sous forme de proto-kimonos¹⁷⁷. Cependant, même si la représentation choisie pour les vêtements de Impa rappellent les *kimono* traditionnels



Illustration 38 : Impa - *Breath of the Wild* (2017)

¹⁷¹ Le mot *amigasa* 編笠 peut être traduit par « chapeau tressé », le kanji 編 se traduisant par « tisser, tricoter » et le kanji 笠 désignant les chapeaux de manière générale.

¹⁷² « Amigasa », le chapeau de paille des danseuses « Awa Odori », *Soleil levant 75 日本* [en ligne], 5 octobre 2020 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://soleillevant75.fr/2020/10/05/amigasa-le-chapeau-de-paille-des-danseuses-awa-odori/>

¹⁷³ *Ibid*

¹⁷⁴ Le mot *kimono* vient des kanjis 着 *kiru*, qui signifie « porter un vêtement » et 物 *mono*, qui se traduit par « chose ». Le *kimono* se traduit donc par « porter quelque chose sur soi ». Auparavant, il désignait tout type de vêtement porté, mais aujourd'hui, il ne désigne plus qu'un seul type de vêtement traditionnel japonais.

¹⁷⁵ La période Tang s'étend du VI^e siècle au X^e siècle et correspond au règne de la dynastie du même nom et est considérée comme technologiquement prolifique pour la Chine, qui inventent, par exemple, un système proche de l'imprimerie moderne.

¹⁷⁶ L'époque Nara couvre la quasi-totalité du VIII^e siècle et est considérée comme un période culturellement très riche pour le Japon.

¹⁷⁷ KATIE ARMSTRONG (2016), « History of Kimono: Classical Japan (Nara and Heian Periods) », *Owlcation.com* [en ligne], 14 juin 2016 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://owlcation.com/humanities/History-of-Kimono-Part-2-Nara-and-Heian-Periods>

japonais, il manque de nombreux détails. Pour exemple, la colorimétrie utilisée est beaucoup trop sobre. Les tissus utilisés dans la fabrication des *kimono* sont généralement à motifs et très colorés, puisqu'ils sont portés pour des fêtes ou des représentations. De plus, les manches ne sont pas supposées être attachées au poignet, comme c'est le cas pour Impa. Ce sont des manches très larges, qui couvrent généralement les mains des femmes.

* * *

Nous avons donc pu voir que l'influence du Japon féodal a fortement impacté la représentation du clan Sheikah. Opposé au clan Yiga dans *Breath of the Wild*, ils illustrent parfaitement l'image exotique du Japon féodal pour les Occidentaux. Nous retrouvons un visuel très doux, y compris dans les tenues et les couleurs choisies. Bien que celles-ci ne soient pas une copie conforme des tenues historiques, elles en rappellent les aspects principaux. Pour autant, bien qu'étroitement liés aux Sheikahs, les Hyliens et notamment leur monarchie, semblent avoir été fortement influencé par l'Europe et ses monarchies.

III – UNE SOCIÉTÉ HYLIENNE INSPIRÉE PAR LES MONARCHIES EUROPÉENNES

Il existe en Hyrule autant de croyances qu'il n'y a de peuples. Cependant, aucune religion n'est nommée, ni même expliquée dans les jeux. Pour autant, les Hyliens et les autres peuples du royaume semblent très croyants. D'après la légende, le monde d'Hyrule est né de trois déesses, Din (la force et le feu), Nayru (la sagesse et l'eau) et Farore (le courage et la vie)¹⁷⁸. Ces trois déesses auraient façonné le royaume en créant la Terre et lui appliquant ordre, loi et vie¹⁷⁹. Cette vie créée se matérialise par les Hyliens, qui vont progressivement investir les terres pour y construire leur royaume. Cependant, ce ne sont pas ces trois déesses que le peuple Hylien vénère, mais leur descendante, Hylia. Chargée de protéger la TriForce¹⁸⁰ et la terre, cette déesse apparaît tardivement dans la licence. En effet, il faut attendre la sortie

¹⁷⁸ « déesses d'Or », *Zelda Wiki* [en ligne], 16 novembre 2014, dernière modification le 3 mai 2022 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/D%C3%A9esses_d%27Or

¹⁷⁹ « Royaume d'Hyrule », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 28 mai 2005, dernière modification le 10 février 2022 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Royaume_d%27Hyrule

¹⁸⁰ Dans les légendes Hyliennes, la TriForce représente la tripartite des trois déesses fondatrices du royaume. Elle permettrait à quiconque de réaliser ses désirs, plongeant Hyrule dans les Ténèbres si le cœur de la personne est impur.

de *Skyward Sword* en 2011 pour voir apparaître son nom et son histoire dans la trame narrative des jeux.

Pour autant, cette déesse a une grande importance dans la société Hylienne (le nom du peuple Hylien étant dérivé de son nom). Le peuple semble spirituel, mais il n'y a que le Temple du Temps (Illustration 39) qui fasse office de lieu de culte, ainsi que des statues érigées en son honneur. Par ailleurs, la famille d'Hyrule, qui règne sur le royaume, tire en partie son autorité du pouvoir divin procuré par Hylia aux femmes de la famille. En effet, ces dernières semblent être la réincarnation de la déesse et de son pouvoir.



Illustration 39 : Temple du Temps - *Breath of the Wild* (2017)

Ainsi, nous allons dans un premier temps nous intéresser au fonctionnement et à la construction de la monarchie d'Hyrule, qui semble avoir emprunté beaucoup aux monarchies de droit divin européennes. Puis, nous étudierons le Temple du Temps, qui représente à la fois l'existence et l'absence de la religion dans les différents jeux de la licence et qui a vraisemblablement été inspiré par l'architecture gothique.

A – La famille royale d'Hyrule, une monarchie absolue de droit divin



Le royaume d'Hyrule est composé d'une multitude de peuples qui vivent plus ou moins en harmonie selon le jeu de la licence. Parmi les plus fréquents dans la narration, le peuple Goron est organisé sous la forme d'un clan, dirigé par un chef, le plus puissant d'entre eux. D'un autre côté, le peuple Zora fonctionne comme une monarchie, avec un roi ou une reine pour les diriger, tout comme le peuple Piaf. A contrario, le peuple Gêrudo fonctionne certes comme une

monarchie où le seul homme devient roi, jusqu'à Ganondorf¹⁸¹. Pour autant, tous sont sous la tutelle du roi d'Hyrule.

Ce personnage est paradoxalement peu présent dans les jeux. En effet, nous ne connaissons que quatre rois d'Hyrule et seulement deux d'entre eux jouent un rôle dans la narration. Dans *The Wind Waker*, le roi se prénomme Daphnès Nohansen Hyrule et apparaît tardivement dans le scénario. À l'inverse, le roi d'Hyrule de *Breath of the Wild*, Rhoam Bosphoramus Hyrule (Illustration 40), apparaît dès le début, initiant le récit et la quête du héros, même si l'histoire se déroule bien après son décès¹⁸². Il est l'un des rois d'Hyrule dont l'histoire et le caractère sont les plus développés.



Illustration 40 : Roi Rhoam Bosphoramus Hyrule - *Breath of the Wild* (2017)

Illustration 41 : Princesse Zelda - *Twilight Princess* (2006)

Mais la plupart du temps, l'autorité royale est représentée par la princesse Zelda (Illustration 41), fille du roi et détentrice du pouvoir de la déesse Hylia, c'est-à-dire un des trois fragments de la TriForce, celui de la sagesse. La déesse se réincarne directement en elle, afin de maintenir la paix dans le royaume face à Ganondorf. Personnage secondaire, la princesse Zelda est néanmoins présente dans tous les jeux de la licence et son rôle est plus ou moins important selon le scénario du jeu. Bien que la probabilité pour une femme de monter sur un trône européen était très faible, certaines monarchies ont été dirigées par une reine et non un roi, durant le Moyen Âge. En France, la loi Salique¹⁸³ interdisait à une femme de monter sur le trône. Autrement dit, les reines ayant accédé au pouvoir l'étaient en qualité de régentes. Elles assuraient le trône à leur fils en attendant que celui-ci soit en âge de gouverner seul¹⁸⁴. Nous pouvons par exemple citer Blanche de Castille, qui fut régente au nom de son fils, le futur Louis IX, entre 1248 et 1252¹⁸⁵. En revanche, le Moyen Âge a connu des reines monarques, qui ont régné sur l'Angleterre et l'Irlande, ou bien sur l'Ecosse. La plus célèbre, Elisabeth I^{er}, a régné seule durant

¹⁸¹ À partir de Ganondorf, plus aucun homme ne dirige la cité Gérudo.

¹⁸² Le roi apparaît à Link sous la forme d'une âme, car ce dernier est décédé lors de l'attaque de Ganon, 100 ans plus tôt.

¹⁸³ La loi Salique, établie au début du IV^e siècle par les Francs, n'interdisait pas aux femmes de monter sur le trône à l'origine. Cependant, à partir du moment où un héritier mâle naissait, celui-ci avait la primauté, même s'il était plus jeune. Il faut attendre le XIV^e siècle et l'absence d'héritier mâle au sein des Valois pour que cette loi soit exhumée pour justifier l'interdiction pour une femme de monter sur le trône de France.

¹⁸⁴ TOURAULT PHILIPPE (2014), *Ces femmes qui ont gouverné la France*, Paris : Perrin, 320 p.

¹⁸⁵ LE GOFF JACQUES (1996), *Saint Louis*, Paris : Gallimard, p. 110-111

45 ans entre 1558 et 1603¹⁸⁶. Pour autant, les développeurs ne se sont pas inspirés d'elle pour créer le personnage de Zelda. Son personnage est à l'image même des princesses issues des contes. De nature douce et calme, elle a pour seule volonté de protéger son peuple et les siens face aux Ténèbres, et ce, au péril de sa vie.

Façonnée à l'image des familles royales européennes, la famille d'Hyrule détient son pouvoir et son autorité de la déesse Hylia. Nous pouvons donc considérer la monarchie d'Hyrule comme une monarchie héréditaire de droit divin. En France, dès les Carolingiens, le roi reçoit la Providence, c'est-à-dire la mission de diriger le peuple de dieu vers la Cité éternelle¹⁸⁷. Deux visions s'opposent chez les théologiens en Europe. En France, le pouvoir divin est délégué à une famille par le peuple¹⁸⁸. À l'inverse, en Allemagne, le monarque se voit élu par le peuple¹⁸⁹. Mais à partir du XII^e siècle, cette conception du droit divin évolue, ce n'est plus le roi qui détient le pouvoir divin et donc l'autorité suprême, mais la royauté elle-même¹⁹⁰. Et il faut attendre le XVI^e siècle pour que la notion de monarchie de droit divin prenne le sens que nous lui donnons aujourd'hui¹⁹¹. Le roi détient désormais le pouvoir directement de dieu, sans l'intermédiaire du peuple. Cette définition se rapproche de celle qui caractérise la monarchie Hylienne, puisque la princesse Zelda et ses descendantes sont toutes détentrices du pouvoir divin que leur transmet la déesse Hylia elle-même.



Illustration 42 : Salle du trône, TriForce entourée de Din, Farore et Nayru - *Twilight Princess* (2006)

Enfin, un autre aspect s'inspire des monarchies européennes : la TriForce et les trois déesses fondatrices (Illustration 42). Bien que le symbole de la TriForce soit emprunté au *monshoo* 紋章² du clan Hōjō 北条氏, un clan de *samurai* qui dirigea le Japon entre le XII^e et le XIV^e siècle¹⁹², celui-ci représente l'essence

¹⁸⁶ BLACK JOHN B. (1945), *The Reign of Elizabeth : 1558-1603*, Oxford : Clarendon

¹⁸⁷ SOT MICHEL (2014), « Chapitre 3 - L'Église carolingienne », dans : TALLON ALAIN, *Histoire du christianisme en France*, Paris : Armand Colin, « Collection U », p. 43-60

¹⁸⁸ LECLERCQ PIERRE-ROBERT, « Droit divin », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr.8080/encyclopedie/droit-divin/>

¹⁸⁹ *Ibid*

¹⁹⁰ BÉLY LUCIEN (2009), « Chapitre II. Une monarchie de droit divin, un roi sacré », dans : *La France au XVII^e siècle. Puissance de l'État, contrôle de la société*, Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France, collection « Hors collection », p. 11-41

¹⁹¹ *Ibid*

¹⁹² IWAO SEIICHI, SAKAMATO TARŌ, HŌGETSU KEIGO, YOSHIKAWA ITSUJI, AKIYAMA TERUKAZU, IYANAGA TEIZŌ, IYANAGA SHŌKICHI, MATSUBARA HIDEICHI, KANAZAWA SHIZUE (1982), « 329. Hōjō(-uji) », dans : *Dictionnaire*

même du pouvoir de la famille royale. En effet, les trois déesses forment ce que nous pourrions appeler une Trinité, élément récurrent dans plusieurs religions, dont le Catholicisme. Religion d'État et donc du roi de France, le Catholicisme renforce pouvoir du monarque par le sacre, qui lui donne le droit de régner sur le peuple et de transmettre son pouvoir à ses descendants¹⁹³. Par ailleurs, il confère au roi la possibilité de soigner ses sujets, faisant de lui un roi thaumaturge¹⁹⁴, tout comme la princesse Zelda qui possède un pouvoir de guérison. Cet aspect est élément récurrent des univers construits autour du médiévalisme. En effet, la magie étant un aspect central de la *fantasy*, il n'est pas étonnant de retrouver des pouvoirs guérisseurs entre les mains des protagonistes de ces univers.



De plus, nous retrouvons le symbole de la TriForce dans les armoiries de la famille royale d'Hyrule. En effet, celles-ci sont composées d'un oiseau s'envolant vers la TriForce et sont représentées sur le bouclier d'Hylia (Illustration 43), un artefact légendaire du Héros du Temps. Cette utilisation de la religion pour asseoir le pouvoir d'une famille sur un trône est un aspect récurrent des régimes politiques du Moyen Âge. Cet aspect ne se cantonne évidemment pas à l'Europe.

Illustration 43 : Bouclier
d'Hylia

Nous avons donc pu voir que la monarchie Hylienne s'inspire en partie des monarchies de droit divin européennes²⁸. Cependant, même si la religion est bien présente dans l'univers des jeux, nous ne retrouvons que très peu de bâtiments pour la représenter, à l'exception du Temple du Temps, symbole de la déesse.

B – Le Temple du Temps, une cathédrale chrétienne dans un univers polythéiste

Ainsi, l'Europe médiévale s'avère avoir influencé le fonctionnement de la société Hylienne et plus particulièrement la famille royale d'Hyrule. L'univers de la licence rassemble de nombreuses croyances et les Hyliens semblent pratiquer une religion plutôt monothéiste,

historique du Japon, p. 70-71, vol. 8 (Lettre H – 2), disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/dhjap_0000-0000_1982_dic_8_1_894_t1_0070_0000_2

¹⁹³ BÉLY LUCIEN (2009), « Chapitre II. Une monarchie de droit divin, ..., *op. cit.*

¹⁹⁴ DEHERLY FRANÇOIS, « Les rois guérisseurs », *Le Blog Gallica* [en ligne], 20 juillet 2021 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/blog/20072021/les-rois-guerisseurs?mode=desktop#:~:text=Ce%20pouvoir%20de%20gu%C3%A9risseur%20%C3%A9tait,d'%C3%AAre%20faiseur%20de%20miracles>

semblable au Catholicisme. En effet, plusieurs éléments inhérents au Catholicisme se retrouvent dans cette religion sans nom. Les trois déesses fondatrices ont façonné Hylia. Cette dernière est descendue sur terre pour protéger le peuple Hylien, créé par la déesse du courage et de la vie, Farore¹⁹⁵. Or, la Trinité est principe fondateur des religions Catholiques¹⁹⁶. En revanche, il n'est jamais fait mention d'une quelconque religion dans l'univers de *The Legend of Zelda*. Pour autant, *Ocarina of Time* marque l'apparition d'un bâtiment à vocation spirituelle, le Temple du Temps. Élément récurrent des jeux de la licence, son architecture et sa fonction sont relativement différentes d'un jeu à l'autre, bien que certaines similitudes puissent s'y retrouver¹⁹⁷.



Illustration 44 : Temple du Temps - *Ocarina of Time* (1998)

Dans sa première représentation, le Temple du Temps (Illustration 44) est situé à l'extérieur du Bourg d'Hyrule, la capitale du royaume. Il abrite le Saint Royaume, une terre sacrée créée par les déesses fondatrices en même temps que la terre. Le temple y protège, en parallèle de ce monde, l'épée de légende¹⁹⁸, ainsi que la TriForce. Le terme de Saint Royaume n'apparaît que dans la traduction française du jeu. La traduction anglaise utilise le terme de *Sacred Realm*, ce qui signifie littéralement « royaume sacré »³⁰¹⁹⁹ et se rapproche le plus de la

version originale du jeu, *seichi* 聖地 ce qui signifie littéralement « terre sacrée »³¹²⁰⁰. Nous avons donc le terme « sacré » qui revient dans les trois versions. La notion de terre sacrée est présente dans presque toutes les religions majeures. En effet, chaque religion considère un morceau de la terre comme sacrée. Nous avons par exemple le cas de Jérusalem, une terre sacrée pour les trois religions monothéistes. Mais c'est également le cas pour certaines religions

¹⁹⁵ AONUMA EIJI (2011), *The Legend of Zelda - Hyrule Historia*, 1^{er} édition (English) : janvier 2013, Milwaukee : Dark Horse Books, 277 p.

¹⁹⁶ « Trinité », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 11 juin 2022] disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/trinit%C3%A9/79696>

¹⁹⁷ HOOK TALBOT, « The Temple of Time », *The Architecture of Zelda* [en ligne], [Consulté le 13 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.architectureofzelda.com/the-temple-of-time.html>

¹⁹⁸ Portant divers noms selon les jeux, cette épée sert à repousser le mal et aurait été façonnée par la déesse pour permettre au Héros du Temps de vaincre les Ténèbres si celles-ci s'abattaient sur le royaume d'Hyrule.

¹⁹⁹ « Traductions des noms propres et communs dans les jeux », *Le Palais de Zelda* [en ligne], [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.palaiszelda.com/traductions.php>

²⁰⁰ « Saint Royaume », *Zelda Wiki* [en ligne], 21 décembre 2012, dernière modification le 28 janvier 2020 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Saint_Royaume

polythéistes, comme le Bouddhisme, qui voit en Lhassa au Tibet sa terre sacrée²⁰¹. Il est donc évident que ce monde parallèle s'ancre dans cette tradition spirituelle. Et cela pourrait également expliquer pourquoi le Temple du Temps est systématiquement désert, car seuls les élus peuvent y pénétrer.

L'architecture du Temple du Temps a évolué au fil des jeux, mais les représentations d'*Ocarina of Time* et de *Breath of the Wild* semblent avoir été inspirées par l'architecture des cathédrales européennes. Le Temple du Temps d'*Ocarina of Time* est conçu sur le modèle des cathédrales romanes et gothiques, mais n'a pas été construit dans l'objectif d'accueillir une quelconque cérémonie. En effet, ce temple ne contient ni banc, ni livre saint, ni prêtre ou représentant d'une quelconque religion (Illustration 45). Il ne s'agit donc pas d'un lieu de culte. L'extérieur du Temple semble avoir été construit sur le modèle des cathédrales romanes. Plusieurs éléments architecturaux ont été empruntés à cette architecture²⁰². L'architecture romane caractérise le style architectural utilisé en Occident entre le XI^e et le XII^e siècle²⁰³. Dans le cas du Temple du Temps, nous sommes face à un bâtiment relativement austère, comportant quelques fenêtres et deux tours de chaque côté de la façade principale (Illustration 44).



Illustration 45 : Intérieur du Temple du Temps - *Ocarina of Time* (1998)



Illustration 46 : Temple du Temps - *Breath of the Wild* (2017)

Cependant, bien que le bâtiment reste le même dans *Breath of the Wild*, son architecture a évolué, se rapprochant du style gothique (Illustration 46). En effet, dans cette représentation, bien que le temple soit en grande partie détruit, nous retrouvons des éléments empruntés à l'architecture gothique. Les vestiges laissent apparaître la présence d'arcs-boutants, un élément d'ossature propre à l'architecture gothique et permettant de consolider la structure du bâtiment²⁰⁴.

²⁰¹ « Les 7 terres sacrées au fil des continents », *Planète Tourisme* [en ligne], 30 juillet 2016 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://planete-tourisme.net/les-7-terres-sacrees-au-fil-des-continent/>

²⁰² HOOK TALBOT, « The Temple of Time », *op. cit.*

²⁰³ « Architecture médiévale – L'architecture romane », *Imago Mundi – Cosmovision* [en ligne], [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.cosmovisions.com/archiRomaneChrono.htm>

²⁰⁴ PHILIPPE PLAGNIEUX (2009), « Arc-boutant », dans : *Dictionnaire d'histoire de l'art du Moyen Âge occidental*, Robert Laffont, vol. 1, 184 p., p. 51-52.

Le temple arbore également une façade bien plus décorée que dans *Ocarina of Time* et nous retrouvons les deux tours symétriques encadrant la cathédrale, propres aux façades gothiques dites « harmoniques »²⁰⁵. La cathédrale représente le cœur des villes médiévales européennes, tout comme les églises. Les villages se forment généralement autour de cette dernière, ce qui explique que le centre soit généralement marqué par les églises ou les cathédrales. Ainsi, il apparaît étonnant que le Temple du Temps soit situé bien loin de la ville et du château d’Hyrule. Pour autant, sa présence renforce la sensation d’être plongés dans un monde médiéval européen.

Ainsi, les monarchies européennes et la religion Catholique ont largement influencé la société Hylienne et sa monarchie. Il est évident que cette inspiration n’est pas anodine, puisque le jeu se vend majoritairement en Europe.

*
* *

Ainsi, nous avons pu étudier dans cette partie trois des plus emblématiques peuples de la licence. Ces derniers sont tous inspirés par des cultures et des civilisations différentes. Mais ces dernières partagent le point commun d’être issues en grande partie de la période médiévale. Bien que les Gerudos puisent leur origine dans le mythe grec des Amazones, ces dernières sont façonnées à l’image de la vision Occidentale des femmes d’Orient. Bien que les créateurs aient utilisé ces inspirations pour apporter un certain exotisme à cette civilisation. En parallèle, le choix d’apporter un certain exotisme au jeu s’est étendu à un autre clan, jusqu’alors relativement peu développé dans l’univers. En effet, les Sheikahs ont été créés à l’image du Japon, reprenant des éléments plus ou moins reconnaissables pour les joueurs. Cette influence se retrouve majoritairement dans les vêtements portés par les habitants de Cocorico. Mais elle se retrouve également dans les principes qui régissent les deux clans adverses de *Breath of the Wild*. Enfin, les Hyliens, peuple fondateur du royaume, ont été pensés comme une société dirigée par une monarchie à l’image de l’Europe. En effet, ces derniers arborent de nombreuses similitudes avec les monarchies européennes. Pour autant, les créateurs n’en ont repris que l’apparence, réutilisant le droit divin pour affirmer la légitimité de la famille royale d’Hyrule.

Mais cette influence médiévale ne se limite pas aux populations et aux sociétés qui forment l’univers de jeux. En effet, chaque civilisation vit dans une ville construite à son image.

²⁰⁵ « La naissance du style gothique à Saint-Denis », *Passerelle(s) – BNF* [en ligne], [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l’adresse : http://passerelles.bnf.fr/dossier/basilique_saint_denis_03.php

De ce fait, même les choix architecturaux semblent avoir été inspirés par des styles issus du Japon, de l'Europe et de l'Orient.

PARTIE 3 : DES INSPIRATIONS ARCHITECTURALES MAJORITAIREMENT EUROPÉENNES ET JAPONAISES

Le royaume d’Hyrule n’est pas uniquement composé du château et de sa ville. En effet, chaque peuple possède sa propre ville, dont l’architecture a été pensée en fonction de leurs caractéristiques principales. Ainsi, les Zoras, un peuple aquatique, vit le plus souvent dans une ville située sous le lac Hylia. Quant aux Gorons, ils vivent au cœur de la Montagne de la Mort, où ils travaillent. Mais ce qui nous intéresse dans cette partie, ce sont les influences majeures qui ont pu servir aux créateurs pour façonner les villes les plus importantes de cet univers. En effet, certains peuples ont des caractéristiques reconnaissables et très marquées, il est donc évident que les villes qu’ils habitent doivent leur ressembler.

De ce fait, le village de Cocorico, fief emblématique des Sheikahs, a vu son architecture évoluer considérablement d’un jeu à l’autre. Plusieurs influences ont modifié son aspect, jusqu’à la sortie de *Breath of the Wild*, où les créateurs semblent avoir adopté un style japonais traditionnel. En effet, le village est alors composé de bâtiments aux éléments architecturaux influencés par l’architecture traditionnelle japonaise. Par ailleurs, certains éléments semblent avoir été empruntés à l’architecture Shinto, traditionnellement liée à la religion Shintoïste.

Quant au château d’Hyrule, emblème du pouvoir de la famille royale, son architecture a beaucoup évolué avec les jeux, notamment grâce à l’amélioration des consoles, permettant des détails de plus en plus précis. Le château représente le cœur du royaume, puisque c’est en ces lieux que vit la famille royale, supposée régner sur l’intégralité des peuples du royaume. De ce fait, son architecture semble s’être inspirée des différents châteaux forts et demeures royales européennes.

Enfin, le peuple des Gerudos arbore un style architectural bien éloigné du reste du royaume. Située dans un désert, la cité Gerudo semble avoir repris des éléments issus de l’architecture Égyptienne. Pour autant, nous retrouvons également des éléments moins communs, issus des architectures Persane et Iranienne. Bien que cette utilisation de l’Orient relève plutôt de l’Orientalisme, certains éléments rappellent très clairement ces différentes cultures et civilisations.

De ce fait, nous allons dans un premier temps nous arrêter sur le village de Cocorico, un lieu hautement symbolique dont l’architecture a grandement évolué, jusqu’à s’inspirer du Japon traditionnel. Puis, nous nous intéresserons au lieu le plus important du royaume : le château

d’Hyrule. Ce dernier s’est lui aussi transformé au fil des jeux, en s’inspirant de plus en plus de l’architecture médiévale européenne. Enfin, nous étudierons l’influence de l’architecture du Proche et Moyen-Orient dans la construction des lieux liés au peuple des Gerudos.

I – COCORICO, UN VILLAGE INSPIRÉ PAR L’ARCHITECTURE TRADITIONNELLE JAPONAISE

Le village de Cocorico est un élément récurrent de l’univers de *The Legend of Zelda*. En effet, apparu pour la première fois dans *A Link to the Past* (Illustration 47), il revient régulièrement dans les jeux de la licence. Ce lieu hautement symbolique aurait été fondé par Impa, la cheffe des Sheikahs et les membres de la famille royale d’Hyrule reposeraient dans le cimetière du village²⁰⁶. De ce fait, le village est rattaché aux Sheikahs, un peuple imprégné par l’esthétique du Japon traditionnel. Pour autant, le village de Cocorico arbore une architecture différente dans quasiment tous les jeux de la licence. Les influences sont multiples, allant de l’Europe au Japon, en passant par l’Amérique. Cependant, la représentation qui nous intéresse est celle présente dans *Breath of the Wild*.



Illustration 47 : Village de Cocorico - *A Link to the Past* (1997)

les jeux de la licence. Les influences sont multiples, allant de l’Europe au Japon, en passant par l’Amérique. Cependant, la représentation qui nous intéresse est celle présente dans *Breath of the Wild*.

En effet, dans ce dernier, le village est représenté dans une ambiance rappelant les villages traditionnels japonais. Niché au cœur des montagnes, Cocorico joue un rôle majeur dans la narration de ce jeu et sa représentation en fait le point central de ce dernier. En effet, c’est au sein du village que Link découvre la nature des événements qui se sont déroulés pendant son sommeil et reçoit la quête principale du jeu.

Ainsi, nous allons dans un premier temps nous intéresser à l’architecture du village, qui s’inspire des maisons traditionnelles de la campagne japonaise. Puis, nous nous intéresserons à l’influence qu’a pu avoir l’architecture Shinto dans les choix de représentation des maisons.

²⁰⁶ « Village Cocorico », *Zelda Wiki* [en ligne], 15 mars 2012, dernière modification le 28 novembre 2021 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l’adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Village_Cocorico

A – Un village composé de maisons traditionnelles japonaises

Le village de Cocorico est l'un des lieux dont le *game design* a le plus évolué au fil des jeux de la licence. En effet, lors de sa première apparition dans *A Link to the Past* (Illustration 47), celui-ci rappelle plutôt les villages des jeux *Pokémon*²⁰⁷, eux aussi développés par Nintendo. D'autant plus que le jeu est encore conçu en deux dimensions. L'arrivée de la troisième dimension change la représentation du village. Dans *Ocarina of Time* et *Twilight Princess*,



Illustration 48 : Cocorico - *Twilight Princess* (2006)

Cocorico semble avoir été conçu sur les modèles des villes contemporaines de l'Ouest américain. En effet, la zone est aride et le village est presque abandonné par ses habitants (Illustration 48). Dans *A Link between Worlds*, le village semble plus inspiré par le Moyen Âge, mais l'architecture est plutôt similaire à Hyrule et s'inspire donc de l'Europe médiévale. Enfin, c'est dans *Breath of the Wild* que le village de Cocorico puise véritablement ses inspirations dans le Moyen Âge et plus particulièrement dans l'architecture japonaise.

Le village est situé en plein cœur des montagnes, loin de tout, sans route ou élément pouvant briser cet équilibre parfait avec la nature. Le village est construit pour rassembler l'intégralité des besoins d'une population. Les cultures en terrasses accueillent des plantations et des animaux, permettant au village d'être auto-suffisant et de rester isolé du reste du royaume d'Hyrule. Le Japon est recouvert à 70% par des montagnes²⁰⁸. Pour s'adapter, les habitants ont alors développé la culture en terrasse dès les prémices de l'agriculture et de l'élevage²⁰⁹. Cette technique était notamment utilisée au Moyen Âge pour les rizières, le riz étant l'un des aliments de base des Japonais²¹⁰. Appelées *tanada* 棚田, littéralement « rizières en étagères »²¹¹, elles

²⁰⁷ Les jeux *Pokémon* sont issus de la licence du même nom, créée en 1996 par Satoshi Tajiri. La franchise regroupe des jeux de cartes à collectionner, des jeux vidéo, ainsi que des films et séries très populaires partout dans le monde.

²⁰⁸ KIT TAKENAGA (2014), « Les rizières en terrasse », *Nippon.com* [en ligne], 14 octobre 2014 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/images/i00027/>

²⁰⁹ *Ibid*

²¹⁰ KENJI NORO (2021), « Tradition. Au Japon, les rizières en terrasses rapetissent », *Courrier International* [en ligne], 15 juillet 2021 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.courrierinternational.com/article/tradition-au-japon-les-rizieres-en-terrasses-rapetissent>

²¹¹ Les kanjis signifiant séparément 棚 « étagère » et 田 « rizière ».

sont généralement construites à flanc de montagne, sur le côté versant²¹². Cependant, dans *Breath of the Wild*, les habitants cultivent principalement des citrouilles, des pruniers et des carottes, le riz n'est absolument pas présent dans les cultures du village.

Dans cette version, Cocorico est composé d'une dizaine de petites maisons en bois, surmontées d'une toiture en chaume (Illustration 49). Les toitures de chaume ont été utilisées par de nombreuses civilisations et dans de nombreux styles architecturaux. Ce fut le cas en France dans le monde rural jusqu'au XIX^e siècle²¹³. Le chaume ne



Illustration 49 : Village de Cocorico - *Breath of the Wild* (2017)

désigne pas une plante, mais une manière de réaliser une toiture. Et c'est ce qui a donné le mot « chaumière » désignant les petites maisons de campagne, puisqu'elles sont généralement recouvertes de chaume²¹⁴. Le plus souvent, les toitures de chaume sont réalisées avec la paille issue du blé, du seigle, mais également des tiges de roseaux, de genêts ou de bruyère. Mais dans le cas de Cocorico, la toiture arbore un style inspiré de l'architecture japonaise, appelé *gasshō-zukuri* 合掌造り. Il s'agit d'un type de toiture haute et dont les versants sont très plats. Cependant, contrairement aux représentations du jeu, les toitures de chaume japonaises issues du *gasshō-zukuri* 合掌造り étaient très pentues, notamment pour laisser glisser la pluie et ainsi éviter que la neige ne stagne et n'endommage les toitures. Ce nom provient de la forme de ces toitures, semblables aux mains croisées pour la prière. En Japonais, le terme *gasshō* signifie « paumes des mains réunies » et désigne une mudrā (position symbolique des mains) du Bouddhisme japonais²¹⁵.

²¹² KENJI NORO (2021), « Tradition. Au Japon, les rizières ..., *op. cit.*

²¹³ CAMILLE OBERREINER (1937), « Une initiative en faveur de la suppression des toits de chaume », *Revue d'Alsace (Colmar)* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], p. 438, vol. 84, disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9414568m/f464.item>

²¹⁴ « Chaumière », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/chaumi%C3%A8re/14997>

²¹⁵ « Village gasshō-zukuri de Gokayama (Classé au patrimoine mondial) », *Hida Takayama* [en ligne], 4 avril 2018 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.hida.jp/french/touristattractions/4001422/4000320.html>

Au Japon, les petites maisons traditionnelles sont appelées les *minka* 民家²¹⁶. Ce terme désigne les maisons japonaises traditionnelles abritant plusieurs personnes et ce quel que soit le style architectural²¹⁷. Ces maisons peuvent accueillir aussi bien des fermiers, que des marchands, ou des *samurai*. Le terme serait apparu au Japon au milieu du XII^e siècle et serait originaire de Chine²¹⁸. Les *minka* sont divisées en plusieurs sous-groupes, en fonction de l'architecture et de l'utilisation de ces maisons. Celui qui nous intéresse ici désigne les habitations construites dans les régions montagneuses : les *sanka* 山家²¹⁹. En raison de la



Illustration 50 : Village d'Ogimachi (Shirakawa-gō)

topographie du lieu où a été construit le village de Cocorico, nous pouvons en déduire que ce sont des *sanka* qui ont dû servir de modèle. En effet, la construction de ces maisons est régie par les matériaux et la topographie du lieu où le village s'est installé. De ce fait, les maisons produites sont relativement différentes d'une région à une autre. Nous pouvons citer comme exemple les villages de Shirakawa-gō

(Illustration 50), situés dans la vallée de Shokawa dans la préfecture de Toyama. Ces maisons, inscrites au patrimoine mondial de l'UNESCO²²⁰, sont nichées au cœur d'une vallée, entourées par des montagnes et relativement isolées. Utilisées dans l'industrie des vers à soie, ces maisons étaient construites afin que les combles puissent accueillir les élevages de vers²²¹. Cette topographie montagneuse est très proche de celle de Cocorico. En effet, le village est niché au milieu des montagnes et difficilement accessible. Le Japon étant majoritairement recouvert par des reliefs montagneux, il est probable que des villages comme Shirakawa-gō aient inspiré les

²¹⁶ En japonais, le terme de *minka* 民家 signifie « maison du peuple », le kanji 民 signifiant *tami* et pouvant être traduit par « peuple » et le kanji 家 signifiant *ie* ou *uchi*, par « maison ».

²¹⁷ DR. MARY NEIGHBOUR PARENT (2001), « Minka 民家 », *JAANUS - Japanese Architecture and Art Net Users System* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/m/minka.htm>

²¹⁸ *Ibid*

²¹⁹ En japonais, le terme de *sanka* 山家 se traduit par « maison de montagne », le kanji 山 signifiant *yama*, c'est-à-dire « montagne ».

²²⁰ « Villages historiques de Shirakawa-go et Gokayama », *UNESCO - Convention du patrimoine mondial* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : http://whc.unesco.org/pg.cfm?cid=31&id_site=734

²²¹ SHUN WATANABE (2016), « Minka, Machiya, and Gassho-Zukuri. Procedural Generation of Japanese Traditional Houses », dans : *CAADence in Architecture*, Budapest : Mihály Szoboszlai - Faculty of Architecture, p. 41-46

créateurs pour imaginer le village de Cocorico. Et cela renforcerait d'autant plus cette impression d'être plongés dans une image fantasmée et exotique du Japon.

Par ailleurs, durant l'époque Edo²²², le système hiérarchique²²³ considérait les *minka* comme les maisons réservées aux paysans, aux artisans et aux marchands²²⁴. Les paysans étaient ainsi placés au-dessus des artisans, puis les marchands, considérés comme le bas de l'échelle sociale japonaise²²⁵. Cette partie de la population étant relativement pauvre, les *minka* étaient faites avec les matériaux les moins coûteux et les plus accessibles, c'est-à-dire le bois et la paille. Il s'agissait généralement de maisons regroupant plusieurs familles et le plus souvent construites en ville, ce qui n'est pas le cas de Cocorico, qui est un village de campagne. Dans le cas du peuple Sheikah, l'utilisation des *minka* comme foyers semble cohérente, puisqu'à la suite du retour de Ganon²²⁶, le peuple Sheikah a fui vers les montagnes afin de se protéger. La population a donc perdu tout ce qui lui appartenait et a dû apprendre à s'auto-suffire. Il s'agit donc d'un peuple pauvre, qui cultive et élève sur place, ce dont il a besoin pour survivre. En revanche, il n'y a qu'une famille par maison et nous ne sommes pas dans une grande ville.

De ce fait, nous avons un village quasi-exclusivement composé de paysans et de commerçants. Même si l'architecture du village se veut fantaisiste, celle-ci reprend bel et bien certains codes des maisons individuelles japonaises. Mais au-delà de cet aspect traditionnel, le village de Cocorico est basé sur une architecture qui semble très largement inspirée l'architecture Shinto.

B – L'influence de l'architecture Shinto dans l'architecture du village

En effet, le style architectural utilisé pour le village de Cocorico n'emprunte pas uniquement des éléments à l'architecture traditionnelle des *minka* japonaises. Les maisons sont faites de bois et les toits de chaume, mais l'ensemble architectural utilise plusieurs éléments issus de l'architecture Shinto. En effet, nous pouvons retrouver sur les toitures de ces maisons

²²² L'époque d'Edo, ou période Tokugawa, commence à la prise de pouvoir de Tokugawa Ieyasu lors de la bataille de Sekigahara (vers 1600) et se termine avec la restauration Meiji (vers 1868). Edo, ancien nom de Tokyo, est alors la capitale du Japon.

²²³ Le système en place est une dictature militaire féodale, car elle est dominée par une élite militaire, les *samurai*, qui dirigent le pays. Il se réfère au système confucéen, classant la population en fonction de son origine sociale et du métier exercé.

²²⁴ NINOMIYA HIROYUKI (2017), *Le Japon pré-moderne ...*, op. cit.

²²⁵ *Ibid*

²²⁶ Les Sheikah étant au service de la famille royale, lorsque Ganon s'empare du château, ils sont forcés de fuir.

des *chigi* 千木, ou *higi* 氷木²²⁷. Dans l'architecture Shinto, les *chigis* ont des épis de faîtage (arrête supérieure) situés sur les toitures des maisons, mais surtout des temples shintoïstes. Ils permettent en effet de les différencier des temples bouddhistes. Le Shintoïsme est la religion majoritaire du Japon, suivie de très près par le Bouddhisme, les Japonais pratiquant souvent les deux religions²²⁸. Il n'est donc pas étonnant que l'architecture Shintoïste ait pu inspirer l'architecture dans le jeu.

Employés dans l'architecture japonaise probablement depuis le I^{er} siècle, les *chigi* sont documentés par de nombreux artefacts dès le III^e siècle²²⁹. Par la suite, les mesures des structures sont indiquées en 804 dans le « Taishinpō Enryaku Gishikichō »²³⁰. Aujourd'hui, les *chigi* sont utilisés à titre purement décoratif et nous ne les retrouvons plus que sur les temples Shintoïstes, tels que celui d'Izumo-taisha (Illustration 51), situé à Izumo dans la préfecture de Shimane. Cette architecture



Illustration 51 : Chigi du temple d'Izumo-taisha (Izumo, Japon)

traditionnelle japonaise a pu être conservée grâce aux chantiers réguliers de reconstruction des différents temples Shintoïstes du pays²³¹. Pour autant, dans *Breath of the Wild*, ces *chigi* ne sont pas du tout présents sur les différents sanctuaires du royaume d'Hyrule. Ces derniers sont certes influencés par le Japon, mais cette inspiration ne provient pas de la même période, ni du même registre. Bien qu'il y ait une, voire plusieurs religions dans l'univers de la licence, les temples qui leur sont dédiés s'inspirent plutôt du Moyen Âge européen, ou d'autres cultures en lien avec la civilisation qui les a construits. En revanche, nous retrouvons les *chigi* sur toutes les maisons du village.

²²⁷ DR. MARY NEIGHBOUR PARENT (2001), « Chigi 千木 », ... *op. cit.*, disponible à l'adresse : <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/c/chigi.htm>

²²⁸ BUREAU DES STATISTIQUES DU MINISTÈRE DES AFFAIRES INTÉRIEURES ET DES COMMUNICATIONS (2018), « Religious Organizations, Clergymen and Adherents in Japan (2010 to 2015) », *Agence pour les Affaires culturelles du ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : <http://www.stat.go.jp/data/nenkan/67nenkan/zuhyou/y672615000.xls>

²²⁹ DR. MARY NEIGHBOUR PARENT (2001), « Chigi 千木 », ... *op. cit.*

²³⁰ *Ibid*

²³¹ CLUZEL JEAN-SÉBASTIEN, NISHIDA MASATSUGU (2015), *Le sanctuaire d'Ise. Récit de la 62^e reconstruction*, Bruxelles : Mardaga, collection « Albums d'architecture », 181 p.



Illustration 52 : Maison d'Impa - *Breath of the Wild* (2017)

Du XVII^e au XIX^e siècle, le nombre d'éléments pouvant être présents sur les toitures des maisons était imposé par le code légal japonais en fonction du rang de la famille²³². Ce qui pourrait également être le cas ici, car le nombre de ces épis varie en fonction des maisons du village et donc très certainement du rang social de la famille qui y vit. Parmi toutes les maisons représentées dans le village, l'une d'entre elles se démarque, comportant plus de que *chigi* que les autres, il s'agit de la maison d'Impa (Illustration 52). Située sur un monticule rocheux surplombant le village, cette *minka* est la plus massive et la plus riche. Elle abrite la doyenne des Sheikahs, Impa, qui est également leur cheffe. Son architecture est donc nettement plus riche que celle des autres maisons du village.

Par ailleurs, devant cette maison, nous pouvons noter la présence d'une structure rappelant les *torii* 鳥居 japonais, une sorte de portail traditionnel shintoïste. Généralement installés à l'entrée des sanctuaires shintoïstes, leur rôle est de séparer le monde profane du monde sacré²³³. Ils sont composés de deux montants verticaux, appelés *hashira* 柱 et supportant deux linteaux horizontaux, le *kasagi* 笠木 (lindeau intérieur) et le *nuki* 貫 (lindeau extérieur)²³⁴. La maison d'Impa est donc considérée comme un sanctuaire sacré pour les habitants du village. En effet, seule sa petite fille peut pénétrer dans la maison et deux gardes surveillent l'entrée du *torii*, contrôlant les personnes autorisées à rencontrer Impa.

L'architecture Shinto associe presque toujours un autre élément fait de bois aux *chigi*, il s'agit des *katsuogi* 鰹木 ou *kasoegi* 斗木. Ils sont généralement placés à angle droit le long de la ligne de crête de la toiture²³⁵. Utilisés dans l'architecture religieuse et impériale

²³² MANABU TOYA (2016), « Visite guidée d'un sanctuaire shintô [8] : Honden », Nippon.com [en ligne], 3 octobre 2016 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/views/b05209/>

²³³ DR. MARY NEIGHBOUR PARENT, « Torri 鳥居 », *op. cit.*, disponible à l'adresse : <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/torii.htm>

²³⁴ *Ibid*

²³⁵ DR. MARY NEIGHBOUR PARENT (2001), « Katsuogi (鰹魚木) », ... *op. cit.*, disponible à l'adresse : <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/k/katsuogi.htm>

(Illustration 53), ils sont aujourd'hui utilisés uniquement sur les bâtiments shintoïstes²³⁶. L'origine et la fonction même de ces structures ne sont pas vraiment établies. Il semblerait que jusqu'au V^e siècle, les *katsuogi* n'étaient utilisés que dans l'architecture impériale, notamment pour le palais²³⁷. Mais à partir du VI^e siècle, ils apparaissent également sur les maisons des familles nobles les plus riches²³⁸. Ce qui contraste avec l'architecture présentée dans le jeu, puisque nous



Illustration 53 : Structure des temples shintoïstes au Japon

Source : Nippon.com



Illustration 54 : Village de Cocorico - *Breath of the Wild* (2017)

retrouvons des *katsuogi* sur toutes les toitures du village (Illustration 54). Il est possible que ces morceaux de bois aient eu pour fonction originelle de permettre de tasser le chaume qui composait les toits. Avec le temps, les *katsuogi* sont devenus de simples décorations pour les toitures, comme à Cocorico.

* * *

Le village de Cocorico représente un véritable condensé des éléments traditionnels de l'architecture Japonaise. Fortement inspirée par le Bouddhisme et le Shintoïsme, cette architecture se retrouve encore aujourd'hui sur de nombreux temples traditionnels japonais. En revanche, il n'existe plus aucune maison construite sur ce modèle. Par ailleurs, les maisons du village de Cocorico ne reprennent pas uniquement l'architecture Shinto comme nous l'avons vu. Le village de Cocorico s'inspire donc directement du Japon médiéval. Mais les Sheikahs ne sont pas les seuls à avoir puisé leur architecture dans le Moyen Âge. En effet, le lieu le plus emblématique d'Hyrule, son château, a lui aussi emprunté son architecture à la période médiévale, mais du côté de l'Europe.

²³⁶ MANABU TOYA (2016), « Visite guidée d'un sanctuaire shintô [8] ... », *op. cit.*

²³⁷ « Katsuogi », *Wikipédia. The Free Encyclopedia* [en ligne], 5 mai 2009, dernière modification le 28 décembre 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://en.wikipedia.org/wiki/Katsuogi>

²³⁸ *Ibid*

II – UN CHÂTEAU PENSÉ COMME UNE FORTERESSE MÉDIÉVALE EUROPÉENNE

L'épicentre du royaume est représenté par le château d'Hyrule dans la grande majorité des jeux de la licence. En effet, il s'agit d'un point central du développement de la narration et il représente ainsi un élément clef de l'environnement développé dans l'univers de *The Legend of Zelda*. De plus, son rôle évolue au fil des jeux, passant d'un simple point de passage à un donjon²³⁹ de fin notamment. Pour autant, il n'apparaît pour la première fois qu'en 1991, dans *A Link to the Past*. Mais son architecture n'a ici rien à voir avec les représentations qui suivront (Illustration 55). Sa représentation change avec *Ocarina of Time*, où il adopte les éléments architecturaux qui ont perduré dans les jeux suivants. Mais généralement, les modifications notables sont liées à l'évolution des consoles et de leurs capacités. Par ailleurs, le château d'Hyrule fait presque toujours office de donjon, soit au début, soit à la fin du jeu, ce qui en fait un élément essentiel dans l'univers de la licence.



Illustration 55 : Château d'Hyrule - *A Link to the Past* (1997)

Ainsi, nous allons dans un premier temps nous intéresser aux emprunts fait à l'architecture médiévale européenne dans la construction du château d'Hyrule. Puis, nous nous intéresserons à sa progressive transformation en véritable demeure royale, en nous basant essentiellement sur *Breath of the Wild*.

A – Un château reprenant les codes architecturaux des châteaux-forts européens

Le château d'Hyrule, situé au centre du royaume, a toujours eu une place particulière dans les jeux de la licence. En effet, bien qu'il ne soit pas présent dans l'intégralité des jeux de

²³⁹ Le terme anglais *dungeon* a été traduit en français par donjon dans le monde du jeu de rôle. Il s'agit d'un type de scénario propre aux jeux de rôle, dans lequel un ou plusieurs joueurs parcourent un lieu clos spécifique (château, souterrains, labyrinthes, ...) composé de plusieurs pièces reliées les unes aux autres. Le joueur doit désamorcer des pièges, ou résoudre des énigmes pour avancer, jusqu'à arriver face au « boss de fin de niveau », soit l'ennemi le plus puissant du donjon.

cette dernière²⁴⁰, il occupe une place centrale dans le royaume. Pour autant, il n'est généralement visité qu'une à deux fois dans au cours de l'histoire, soit au début et à la fin. De plus, son exploration est relativement limitée, exception faite du dernier jeu de la licence et il fait systématiquement office de donjon initiatique ou final. Par ailleurs, même lorsque le joueur se retrouve à l'intérieur du château, le *gameplay*²⁴¹ reste très peu permissif et ne laisse pas vraiment de place à une exploration complète des lieux. Les espaces accessibles sont ainsi très limités. Cela semble paradoxal, puisque nous sommes malgré tout au cœur du royaume, là où se trouve la famille d'Hyrule et donc le pouvoir royal. Pour autant, celui-ci est conçu comme une véritable forteresse imprenable, à la manière des châteaux forts européens. Son architecture utilise des éléments classiques et récurrents de l'architecture médiévale européenne, comme les pierres taillées, les créneaux, ou encore les tours de défense.

Le premier aspect notable du château est sa fortification. Présente dès la première version du château d'Hyrule (Illustration 55), elle encercle ce dernier et semble impénétrable. En France, les châteaux s'entourent d'une enceinte de protection à partir du X^e siècle²⁴². En revanche, ce terme n'apparaît qu'au XIII^e siècle²⁴³. L'enceinte fait office de bouclier pour la demeure du seigneur, puisqu'elle l'encercle, protégeant également les bâtiments domestiques qui ne sont pas fortifiés²⁴⁴. L'objectif premier de l'enceinte est donc de protéger le seigneur et sa famille, ainsi que ses domestiques, d'éventuels assaillants venus de l'extérieur. Dans *Ocarina of Time*, cette enceinte instaure une véritable distance entre la ville et la famille royale, puisque le château n'est pas accessible aux Hyliens, à l'exception de ceux qui travaillent au service de la famille. Pour autant, Link parvient systématiquement à contrer cette protection et pénétrer dans le château d'une manière ou d'une autre. D'autant plus que dans *The Legend of Zelda*, les ennemis de la famille royale entrent rarement par la porte... Pour exemple, Ganon étant une créature maléfique ayant récupéré un fragment de la TriForce et pactisé avec les enfers, celle-ci se passe des conventions lorsqu'elle attaque le château. Elle s'en prend directement aux occupants de celui-ci en passant par les moindres ouvertures.

²⁴⁰ Il n'apparaît pas dans *Majora's Mask*, *Phantom Hourglass* et *Zelda II : The Adventure of Link*.

²⁴¹ D'après le *Oxford Living Dictionaries*, le *gameplay*, généralement traduit en français par le terme « jouabilité », correspond aux caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la manière dont nous y jouons.

²⁴² BUR MICHEL, « Château fort », *Encyclopædia Universalis* [en ligne] [Consulté le 17 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/chateau-fort/>

²⁴³ LEVEAU PHILIPPE, « Enceintes », *Encyclopædia Universalis* [en ligne] [Consulté le 17 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/enceintes/>

²⁴⁴ *Ibid*



Illustration 56 : Douves du château d'Hyrule -
Ocarina of Time (1998)

Autour de son enceinte, le château d'Hyrule possède un autre élément emprunté aux forteresses médiévales, les douves. Celles-ci sont ajoutées à partir d'*Ocarina of Time* et restent présentes dans toutes les représentations qui suivent. Présentes autour de la majorité des châteaux médiévaux fortifiés, les douves (Illustration 56) avaient pour fonction de compliquer l'utilisation des béliers, tours ou autres engins de siège. Il s'agit d'un fossé plus ou moins profond et large, inondé grâce à la déviation des cours d'eau alentours²⁴⁵. Pour accéder au château, l'enceinte comportait généralement un pont-levis, qui fermait hermétiquement la forteresse en cas de besoin. Ce système perdure jusqu'à la Renaissance, où les douves sont conservées pour des raisons esthétiques, avant d'être asséchées au XVII^e siècle pour des raisons sanitaires²⁴⁶.

Bien que cette représentation ait évolué avec les jeux qui ont suivis, la majorité des éléments présents dans *Ocarina of Time* sont restés. La sortie de *Breath of the Wild* en 2017 marque un tournant dans les choix de *game design*, puisque graphiquement parlant, le jeu est le plus poussé de la licence²⁴⁷. Le château est situé au sommet d'une colline, encerclé par des douves extrêmement larges et profondes. Le pont-levis qui bloquait jusqu'à présent l'accès au château a laissé place à un pont fixe, fermé à son extrémité par une porte démesurée et infranchissable (Illustration 57). Entourée de deux petites tourelles décoratives, cette entrée est un véritable travail d'orfèvre. Composée de bois et cerclée de fer forgé, elle arbore les armoiries de la famille d'Hyrule (Illustration 43). En France, de nombreux châteaux et hôtels particuliers datant du Moyen



Illustration 57 : Porte principale menant
au château - *Hyrule Warrior* (2020)

²⁴⁵ MEURET JEAN-CLAUDE (2010), « Archéologie, paysage et histoire d'une forêt du Néolithique à nos jours », *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest* [en ligne], 10 décembre 2012 [Consulté le 20 mars 2022], p. 7-81, 117-4, disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/abpo/1839>

²⁴⁶ « Douves », *Wikipedia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 10 août 2006, dernière modification le 22 mai 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Douve_\(foss%C3%A9\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Douve_(foss%C3%A9))

²⁴⁷ Le jeu a été développé sur le moteur de jeu *Havok Game Dynamics SDK*, qui utilise le principe des collisions pour permettre de développer des jeux très réalistes et aux mouvements beaucoup plus réalistes. Une grande partie des jeux *Assassin's Creed* ont été développés à partir de ce moteur par exemple.



Illustration 58 : Porte du
château de Chenonceau

Source : Wikimedia

Âge, ou plus récents, possèdent une porte d'entrée gravée, ou surmontée des armoiries de la famille qui l'a fait construire, ou y a vécu. Pour exemple, la porte du château de Chenonceau, qui est entièrement gravée et arbore, sur ce battant (Illustration 58), les armoiries de Katherine Briçonnet, épouse de Thomas Bohier²⁴⁸. Cela permettait aux propriétaires d'affirmer leur richesse et leur autorité sur le domaine. De ce fait, il n'est pas rare que les armoiries aient été modifiées en fonction des familles qui se sont succédées.

Une fois passé cette porte, le joueur fait face à plusieurs murs d'enceinte. Le château étant construit sur une colline, la structure de son enceinte est assez particulière. En effet, celle-ci se découpe en fonction de la colline, nécessitant ainsi la présence de plusieurs murs. Par ailleurs, de grandes ouvertures permettent le passage des chemins menant au château, rendant la présence de cette enceinte presque inutile, puisqu'elle ne protège finalement presque pas le château. Pour autant, cette structure n'est pas sans rappeler certains châteaux tels que le château de Hohenzollern (Illustration 59). Situé au sud de Stuttgart en Allemagne, ce château est le fief de la famille impériale des Hohenzollern. Bâtiment relativement impressionnant, il surmonte une colline et a été entièrement reconstruit durant le XIX^e siècle²⁴⁹, en s'inspirant de l'architecture néogothique des châteaux de la Loire. Ce château a été très souvent repris dans la pop culture, en raison de son architecture impressionnante et si particulière. Il a notamment servi d'inspiration au logo de Walt Disney²⁵⁰. Le château d'Hyrule aurait également été inspiré par le château de Neuschwanstein, dont l'architecture néogothique²⁵¹ se rapproche fortement de celle du château de Hohenzollern.



Illustration 59 : Château de
Hohenzollern (Allemagne)

Source : 9GAG

Le cas de *Breath of the Wild* est particulier, car le jeu mélange des aspects tirés de la science-fiction et du postapocalyptique, avec l'univers médiéval-fantastique de la licence. Les

²⁴⁸ Thomas Bohier et son épouse ont récupéré les terres sur lesquelles ils font construire le château de Chenonceau.

²⁴⁹ MICHEL EUDE, « Hohenzollern », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 2 avril 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/hohenzollern/>

²⁵⁰ DABI-SCHWEBEL GABRIEL, « Disney logo », *1m30* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.1min30.com/logo/logo-disney-849>

²⁵¹ DESING JULIUS (2001), *Le château royal de Neuschwanstein : Le roi et son château*, Lechbruck : Wilhelm Kienberger GmbH, 83 p.



Illustration 60 : Enceinte du château d'Hyrule - *Breath of the Wild* (2017)

créneaux, déjà présents dans *Ocarina of Time*, sont repris mais leur architecture a évolué (Illustration 60). Présents au-dessus des courtines et des tours, ces créneaux sont directement inspirés des châteaux médiévaux européens. L'espace présent à intervalle régulier entre ces créneaux permet aux soldats de surveiller, d'attaquer et de se protéger, car ils sont construits à taille humaine et entourent les chemins de ronde. De plus, l'enceinte est consolidée par des tours d'angles (qui permettent de consolider les angles d'une enceinte), elles aussi surmontées de ces créneaux.

L'enceinte du château a grandement évolué avec les différents jeux de la licence. D'une part grâce à l'amélioration des consoles, permettant des représentations de plus en plus détaillées. Mais d'autre part, parce que la volonté de réalisme voulu par les équipes de création ont évolué. Cependant, au-delà de la partie défensive, le château d'Hyrule a également connu des changements dans son utilité même. En effet, le château est progressivement passé d'un simple point de passage à un véritable témoin de la vie quotidienne de la famille royale d'Hyrule.

*B – Une véritable demeure royale, symbole du pouvoir dans *Breath of the Wild**

Le château d'*Ocarina of Time* pose véritablement les bases du *game design* qui caractérise par la suite le château d'Hyrule. Cependant, l'exploration de ce château est peu permissive dans le jeu. De ce fait, nous ne pouvons étudier que l'architecture extérieure de celui-ci. En raison de la faiblesse des graphismes, limités par les capacités de la console, très peu d'éléments architecturaux sont visibles sur le château d'Hyrule. De plus, la caméra du jeu étant fixe, il nous est impossible d'étudier l'architecture du château une fois l'enceinte passée. Cependant, nous pouvons voir que celui-ci est entièrement construit en pierres taillées, comme l'étaient la plupart des châteaux forts européens du Moyen Âge²⁵². Les châteaux-forts édifiés

²⁵² EMMANUEL LABORIER, DIDIER LAMOTTE (2005), « Pierres et châteaux, un aspect de la construction en Bourgogne au Moyen Âge (Montbard, Asnières et Brancion) », *Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre* [en ligne], 3 novembre 2006 [Consulté le 11 avril 2022], 9 | 2005, disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/cem/776>

en pierre apparaissent en France autour du XI^e siècle, avec par exemple le château de Langeais (dont il ne subsiste que quelques murs), construit par le duc d'Anjou, dit « Foulque Nerra »²⁵³. Ils sont construits notamment en raison des invasions Vikings, qui ont ravagé le pays jusque dans les terres entre les IX^e et XI^e siècles²⁵⁴.



Illustration 61 : Château d'Hyrule - *Twilight Princess* (2006)

D'architecture Philippienne, les châteaux-forts sont constitués d'une tour accueillant le logement du seigneur et qui remplace les anciennes buttes protégées par des palissades²⁵⁵. Ce qui n'est pas le cas du château d'Hyrule, puisque même si celui-ci possède une tour en son centre, elle est encerclée par le reste du château (Illustration 61).

La sortie de *Breath of the Wild* remet à plat toutes les représentations du château d'Hyrule. En effet, les développeurs laissent enfin le champ libre aux joueurs pour explorer l'intégralité de ce dernier sans pour autant devoir entrer dans le donjon final du jeu. Jusqu'à



présent, très peu de pièces du château étaient visibles. Le joueur se limitait généralement à la salle du trône, la chambre de Zelda et les jardins de la cour intérieure. Or ici, de nombreuses pièces sont accessibles, décorées et montrent la vie quotidienne de la famille royale au sein du

château. Cependant, même si l'accès au château est libre, celui-ci a été entièrement détruit, lorsque Ganon en a pris possession un siècle plus tôt. Heureusement, des cinématiques viennent apporter une vision de ce château lorsqu'il était encore habité par la famille, les soldats et les habitants d'Hyrule.

²⁵³ ALBAN DIGNAT (2018), « An Mil. Les châteaux forts et la guerre », *Herodote.net* [en ligne], 27 novembre 2018 [Consulté le 2 avril 2022], disponible à l'adresse : https://www.herodote.net/Les_chateaux_forts_et_la_guerre-synthese-143.php

²⁵⁴ PIERRE BAUDUIN (2018), « Chapitre III. L'expansion viking en occident », dans : *Les Vikings*, Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France, p. 52-77, collection « Que sais-je ? »

²⁵⁵ PHILIPPE BRAGARD (1999), « Essai sur la diffusion du château « philippien » dans les principautés lotharingiennes au XIII^e siècle », *Bulletin Monumental* [en ligne], [Consulté le 3 avril 2022], p. 141-167, tome 157, n^o2, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/bulmo_0007-473x_1999_num_157_2_2271

Outre le pont et la porte principale, il existe un autre moyen d'entrer dans le château, l'embarcadère, situé derrière le château (Illustration 62). Cette seconde entrée est la plus facilement accessible, car très peu protégée²⁵⁶. L'embarcadère est situé en dessous du château et permet d'accéder à celui-ci par les douves. Le château étant situé sur une colline et entouré d'eau, la présence de cet embarcadère semble cohérente, notamment pour permettre aux domestiques d'entrer discrètement dans le château. En Europe, ce sont le plus souvent des

Illustration 62 : Embarcadère du château d'Hyrule - *Breath of the Wild* (2017)

forteresses situées à des points stratégiques, aux embouchures des fleuves, ou sur des îles proches du littoral, qui ont besoin d'un embarcadère. C'est le cas par exemple du château d'If, une forteresse construite au centre de la rade de Marseille, sous l'ordre de François I^{er} en 1529²⁵⁷.

Une fois l'embarcadère passé, Link accède à un tunnel qui l'amène derrière une entrée cachée de la bibliothèque. Les portes dérobées étaient fréquentes dans les châteaux. Ces portes pouvaient avoir plusieurs utilités : s'éclipser discrètement d'une pièce à une autre, sortir du château sans être vu, accéder à des pièces cachées, ... Ces portes pouvaient également servir aux domestiques du château pour circuler librement sans déranger la famille royale. Mais ce qui est intéressant, c'est qu'il s'agissait également d'un aspect fréquemment utilisé dans l'architecture des châteaux et temples Japonais. Ces passages secrets étaient généralement truffés de pièges, afin de bloquer les ennemis qui tentaient de pénétrer dans le château²⁵⁸. C'est le cas du temple Myōryū-ji, situé à Kanazawa, dans la préfecture d'Ishikawa. Construit entre la fin du XVI^e siècle et la première moitié du XVII^e siècle par Toshiya Maeda au château de Kanazawa²⁵⁹. Ce temple est pensé comme un point stratégique et renferme un véritable labyrinthe, permettant aux *samurai* de s'y dissimuler pour protéger le seigneur. Mais dans le cas du château d'Hyrule, le modèle choisi semble plutôt se rapprocher des châteaux européens, car aucun piège n'est disposé dans les passages secrets, servant simplement à relier discrètement différentes pièces du château.

²⁵⁶ L'entièreté du château est protégée par des Gardiens, créatures mécaniques qui fusillent quiconque tente de s'approcher du château, ce qui n'est pas le cas du côté de l'embarcadère.

²⁵⁷ JEAN-CLAUDE BOUVIER (2014), « Toponymie des côtes insulaires. Les îles du Frioul à Marseille (Pomègues et Ratonneau) », *Nouvelle revue d'onomastique* [en ligne], [Consulté le 6 avril 2022], p. 5-26, n°56, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/onoma_0755-7752_2014_num_56_1_1799

²⁵⁸ « Pick Up Temple Myoryuji (temple ninja) », *city.kanazawa.lg.jp* [en ligne], [Consulté le 7 avril 2022], disponible à l'adresse : [https://web.archive-org.translate.goog/web/20200201142601/https://www4.city.kanazawa.lg.jp/11001/kenchikusanpo/pickup_top/pickup_4_02_1.html?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=fr&_x_tr_hl=fr](https://web.archive.org/translate/goog/web/20200201142601/https://www4.city.kanazawa.lg.jp/11001/kenchikusanpo/pickup_top/pickup_4_02_1.html?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=fr&_x_tr_hl=fr)

²⁵⁹ *Ibid*

Une fois entré dans la bibliothèque, Link peut accéder au reste du château par l'extérieur (celui-ci étant détruit). Par ce biais, il se retrouve rapidement dans les appartements de la princesse. Situés tout en haut du château dans une tour, ils donnent directement sur les remparts de la citadelle et amènent à la salle du trône. Au sein des châteaux européens, les appartements du souverain sont généralement constitués de plusieurs pièces richement décorées. Ici, les pièces sont relativement sobres et petites (Illustration 63), nous sommes très loin des appartements de Louis XIV à Versailles. Nous y retrouvons deux pièces : la chambre et l'étude de la



Illustration 63 : Chambre de Zelda - *Breath of the Wild* (2017)

princesse. L'étude est en réalité son bureau, ou cabinet d'intérieur, une petite pièce située au-dessus de la chambre de Zelda. De plus, contrairement aux appartements du roi à Versailles, il ne s'agit pas d'un espace de représentation pour la princesse²⁶⁰. Les appartements sont privés, personne ne peut y accéder en dehors de la famille royale d'Hyrule et les gardes. En France, le roi se devait d'accomplir certaines actions de la journée en public (le lever du lit, le repas, le coucher, ...) ²⁶¹.

Bien que le château soit en grande partie détruit, les pièces disponibles sont facilement reconnaissables en raison de leur décoration notamment. À l'inverse des châteaux représentés dans les jeux précédents, le *game design* est nettement plus détaillé et travaillé dans *Breath of the Wild*. Le château devient un véritable lieu de vie et représente la royauté surplombant son royaume par sa taille et son architecture.

* * *

Ainsi, le château d'Hyrule passe progressivement d'un simple élément décoratif du jeu, à une véritable forteresse fonctionnelle et solidement protégée. Le château a évolué dans son *game design* et dans sa fonction primaire. Il se transforme et devient un vrai lieu d'habitation, avec des pièces distinctes. Les sources d'inspiration sont nombreuses, mais majoritairement issues des châteaux européens, allant des forteresses médiévales aux châteaux Renaissance. Mais pour autant, cette influence européenne semble être limitée aux Hyliens et donc au château

²⁶⁰ « Une journée de Louis XIV. Le quotidien du roi », *Château de Versailles* [en ligne], [Consulté le 17 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.chateauversailles.fr/decouvrir/histoire/grandes-dates/journee-louis-xiv>

²⁶¹ *Ibid*

et à la ville d’Hyrule. Les autres villes sont architecturalement conçues en fonction du peuple qui y vit et donc des influences qui ont servi à façonner ce dernier. Ainsi, les Gerudos, des guerrières vivant en plein cœur du désert, occupent des lieux plus largement inspirés par l’Orientalisme.

III – L’INFLUENCE DE L’ORIENTALISME DANS L’ARCHITECTURE GERUDO

Les Gerudos constituent l’une des civilisations les plus fortement inspirées par les cultures médiévales. En effet, ces dernières arborent ouvertement un visuel repris des différentes populations présentes au Proche et au Moyen-Orient durant le Moyen Âge. Cependant, cette inspiration est largement puisée dans la vision Occidentale issue de l’Orientalisme du XIX^e siècle. Et les villes qui constituent la région appartenant à ce peuple ne font pas exception. En effet, les différents bâtiments qui forment la cité Gerudo et ses environs



Illustration 64 : Cité Gerudo - *Breath of the Wild* (2017)

son architecture mélangent des éléments

issus de plusieurs civilisations des Proche et Moyen-Orient. Mais en dehors de cette cité, un autre bâtiment semble avoir été grandement influencé, le Temple de l’Esprit. Présent dans *Ocarina of Time*, ce dernier reprend l’architecture des temples égyptiens et certaines symboliques liées.

Ainsi, nous allons dans un premier temps nous intéresser à la Cité Gerudo, une ville commerçante à l’architecture multiculturelle. Puis, nous étudierons plus précisément le Temple de l’Esprit d’*Ocarina of Time*. Ce dernier semble avoir été très largement inspiré par l’architecture datant de l’Égypte antique.

A – La Cité Gerudo, mélange des cultures du Proche et Moyen-Orient

La cité Gerudo se trouve en plein cœur du désert, loin des autres civilisations. Apparue pour la première fois dans *Ocarina of Time*, son architecture a, au même titre que les autres villes du royaume, évolué en même temps que son peuple. Pour autant, les inspirations sont restées sensiblement les mêmes. En effet, la version créée pour *Breath of the Wild* est très différente, mais elle renforce d'autant plus l'esthétique orientale dans lequel baigne le peuple des Gerudos. Située en plein cœur du Désert Gerudo, la cité semble bien isolée du reste du royaume. En revanche, sa place centrale entièrement bordée de commerces. Les Gerudos ont fondé leur économie sur ce dernier, en raison de l'isolation de leur peuple et de l'inaccessibilité de la cité. Les femmes

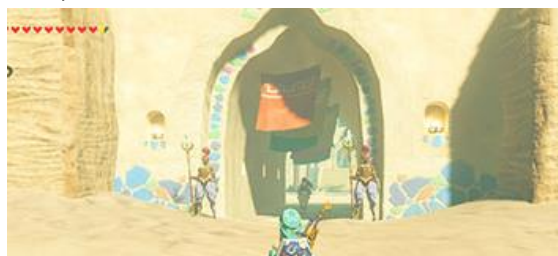


Illustration 66 : Entrée de la Cité Gerudo - *Breath of the Wild* (2017)

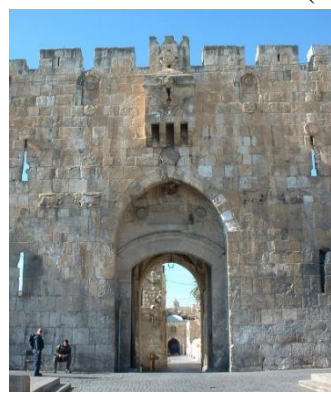


Illustration 65 : Porte des Lions – Jérusalem

Source : Structurae

parcourent alors le royaume pour vendre leurs marchandises auprès des autres peuples. La cité est entourée par un mur d'enceinte fabriqué avec du sable solidifié (Illustration 65). Elle possède quatre ouvertures, qui marquent chacune une entrée de la cité, toutes gardées par des guerrières Gerudo. Il se pourrait que les entrées de la cité aient été inspirées par des villes comme celle de Jérusalem. En effet, la porte des Lions (Illustration 66) arbore une architecture similaire à l'entrée de la cité Gerudo. Également appelée la porte du Jourdain, il s'agit d'une des portes de la muraille de la Vieille Ville de Jérusalem²⁶². Elle aurait été construite durant l'Antiquité, mais restaurée sous Soliman le Magnifique au XVI^e siècle²⁶³.

²⁶² « Vieille ville de Jérusalem et ses remparts », UNESCO [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://whc.unesco.org/fr/list/148/>

²⁶³ *Ibid*

Et bien que l'architecture défie quelque peu les lois de la physique, la Cité Gerudo s'inspire des palais arabes et notamment de l'architecture islamique espagnole. En effet, durant le Moyen Âge, une grande partie de l'Espagne a été conquise par une dynastie arabe, les Omeyyades, au milieu du VII^e siècle²⁶⁴. L'architecture islamique espagnole se développe ainsi dans le pays, jusqu'à la chute du royaume de Grenade en 1492²⁶⁵. Les traces de cette civilisation laissent apparaître des bâtiments fastueux, où l'architecture mélange les styles pour former un ensemble propre à l'Al-Andalus. Une fois la muraille passée, la ville est richement décorée. Les murs sont composés de pierres précieuses, voire d'or pour le palais (Illustration 67). Nous sommes face à une cité prospère, qui a su s'enrichir grâce à au commerce. Son axe central est bordé par de nombreux commerces, qui font vivre et prospérer la cité. Pour autant, les maisons sont relativement simples, seuls les murs extérieurs laissent apparaître la richesse de la cité.



Illustration 67 : Palais Gerudo - *Breath of the Wild* (2017)

La cité Gerudo a ainsi repris certains aspects de cette architecture particulière. Cependant, l'ensemble reste relativement sobre vu de l'extérieur et peut être alors comparé au



Illustration 68 : Palais de Comares, piscine du patio des Myrthes

Source : Wikipédia

palais de Comares au sein de l'Alhambra²⁶⁶, construit entre les XIII^e et XIV^e siècles²⁶⁷ (Illustration 68). Et la ville ressemble plus à une cité construite avec les matériaux à disposition, le sable. L'eau qui alimente la cité semble elle-même sortir de nulle part, puisqu'aucune source ne parvient jusqu'à cette cité.

La ville est située un peu plus au nord d'une oasis²⁶⁸, seul point d'eau du désert, où un bazar y est installé. Cependant, nous sommes plus proches d'un campement

²⁶⁴ « Al Andalus : à la découverte de l'Espagne musulmane », *Futura Sciences* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/histoire-al-andalus-decouverte-espagne-musulmane-13408/>

²⁶⁵ *Ibid*

²⁶⁶ Il s'agit d'un complexe de palais et forteresses situé à Grenade en Espagne construit entre le XIII^e et le XVI^e siècle et c'est l'un des mieux conservés de l'architecture islamique en Espagne.

²⁶⁷ DODDS JERRILYNN D. (1992), *Al-Andalus : the art of Islamic Spain*, New York : The Metropolitan Museum of Art, 431 p.

²⁶⁸ Point de végétation isolé dans le désert composé d'un point d'eau autour duquel les humains y ont aménagé des cultures.

éphémère que d'un véritable bazar au sens premier du mot. En effet, le Bazar Assek est essentiellement composé de grandes tentes devant lesquelles des Gerudos font du commerce (Illustration 69). Les bazars quant à eux, sont le plus souvent situés dans les villes, car ils constituent le point de vente essentiel et central de ces dernières²⁶⁹.



Illustration 69 : Bazar Assek - *Breath of the Wild* (2017)

Tous ces éléments font ainsi de la cité Gerudo une ville à la fois fantaisie et ancrée dans l'esthétique orientale. Il est évident que les créateurs ont puisé leur inspiration dans les peintures et la littérature issues de l'Orientalisme pour façonner cette ville si particulière. Pour autant, bien que la cité Gerudo soit quelque peu farfelue dans sa représentation, un bâtiment semble quant à lui avoir été influencé par l'architecture égyptienne, le Temple de l'Esprit.

B – L'influence de l'architecture égyptienne, entre Antiquité et Moyen Âge

Mais l'architecture islamique espagnole n'est pas la seule inspiration dont se sont servis les créateurs de la licence. En effet, dans *Ocarina of Time*, un autre style architectural, remontant plus loin que le Moyen Âge semble avoir servi de modèle aux créateurs de la licence. Situé au cœur du désert, le Temple de l'Esprit fait partie des donjons que Link doit traverser dans le jeu. Son entrée est surmontée d'un immense colosse, représentant la déesse du Sable.



Illustration 70 : déesse du Sable - *Ocarina of Time 3D* (2011)

Taillé à même la roche, le colosse est assis, les jambes croisées, la posture droite et les mains tendues en offrande (Illustration 70). Cette posture s'inspire vraisemblablement des positions de prières issues du Bouddhisme et du Shintoïsme. Pour autant, ce colosse situé en plein désert rappelle plutôt les vestiges de l'Égypte pharaonique.

²⁶⁹ CENTLIVRES PIERRE (1970), *Un bazar d'Asie centrale. Forme et organisation du bazar de Tashqurghan (Afghanistan)*, Wiesbaden : Faculté des lettres de l'Université de Neuchâtel, thèse, 226 p.

En effet, à première vue, le Temple de l'Esprit semble en tous points avoir été inspiré par le temple d'Abou-Simbel en Égypte (Illustration 71), construit par Ramsès II au XIII^e siècle avant notre ère²⁷⁰. Construits dans la roche, les deux temples partagent de nombreuses similitudes. L'entrée des deux temples est relativement discrète,

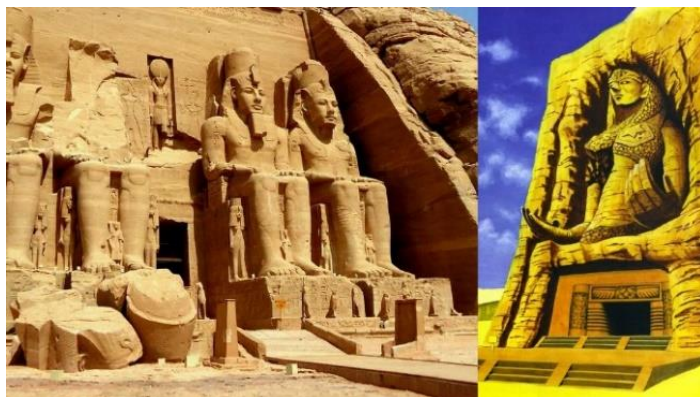


Illustration 71 : Temple d'Abou-Simbel (gauche), Temple de l'Esprit (droite)

Sources : Wikipédia (gauche), *Ocarina of Time* (droite)

presque secrète et celle-ci est surmontée ou entourée d'immenses colosses. Il ne fait aucun doute que le temple d'Abou-Simbel a servi de modèle aux créateurs du jeu pour créer un temple relié à un peuple vivant en plein désert. De plus, lorsque nous nous intéressons au portail qui encercle l'entrée de ce temple, nous pouvons remarquer que le linteau ressemble aux anciens monuments égyptiens, tout comme les colonnes flanquant la porte. Le linteau comporte un relief creux formant un cercle ailé. Or, dans l'architecture égyptienne, le cercle ailé était emblématique du dieu solaire, Ra, symbolisé par le disque solaire²⁷¹.



Illustration 72 : Temple de l'Esprit - *Ocarina of Time* (1998)

De plus, une fois à l'intérieur de ce temple, deux immenses statues de serpents encadrent l'escalier principal (Illustration 72). Durant l'Égypte pharaonique, un dieu du nom d'Apophis était représenté par un immense serpent dans la mythologie égyptienne²⁷². Il était considéré comme la manifestation du Chaos et la personnification du Mal²⁷³.

Cependant, même s'il est possible que les créateurs se soient inspirés de ce dieu pour créer ces statues, sa symbolique n'a pas été reprise.

²⁷⁰ « Quand a été construit le Grand temple d'Abou Simbel ? », *Futura Sciences* [en ligne], 28 janvier 2018 [Consulté le 7 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/histoire-ete-construit-grand-temple-abou-simbel-5278/>

²⁷¹ « Rê », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/R%C3%AA/140460>

²⁷² LE GRENIER DE CLIO (2021), « Apophis », *Mythologica* [en ligne], 4 janvier 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://mythologica.fr/egypte/apopis.htm>

²⁷³ *Ibid*

En revanche, au sein du temple se trouve des créatures tirées de la mythologie égyptienne. En effet, Link se retrouve à un moment face à des créatures momifiées portant le nom d'Anubis (Illustration 73). Ne bougeant que lorsque Link se déplace, les Anubis se déplacent dans la direction opposée sans le lâcher du regard. Dans la mythologie Égyptienne, Anubis est représenté par une tête de chacal et un corps humain²⁷⁴. Il est en général considéré comme le dieu des nécropoles et de l'embaumement²⁷⁵. Anubis était la divinité funéraire la plus importante de la mythologie égyptienne. Par ailleurs, dans le Livre des Morts, textes funéraires datant d'environ deux millénaires avant notre ère, il préside la pesée des cœurs, du défunt²⁷⁶. Cette pesée détermine si l'âme de ce dernier est suffisamment légère, si ce n'était pas le cas, son cœur était donné à manger à Ammut, la dévoreuse²⁷⁷. Il ne fait donc aucun doute que les créateurs ont repris ce dieu pour façonner les créatures du même nom. D'autant plus que ces dernières sont difficiles à vaincre, car elles nécessitent d'être brûlées.



Illustration 73 :
Anubis - *Ocarina of Time* (1998)

Ainsi, l'Égypte pharaonique et notamment sa mythologie, semblent avoir exercé une petite influence sur la représentation du Temple de l'Esprit dans *Ocarina of Time*. Même si cette inspiration reste légère, elle renforce cette esthétique orientale qui entoure les Gerudos et leur culture.

*
* *
*

Ainsi, nous avons pu voir dans cette partie que l'architecture des villes et de ses bâtiments emblématique a été influencé par plusieurs cultures. En effet, chaque ville est rattachée à un peuple, son architecture est donc pensée pour refléter la culture de ceux qui l'habitent. De ce fait, nous retrouvons une inspiration japonaise très forte dans la représentation de la ville de Cocorico, fief des Sheikahs. Cette dernière reprend de nombreux éléments issus de l'architecture traditionnelle japonaise, mais également de l'architecture shintoïste. Ce mélange donne au village un côté exotique, où les éléments les plus connus du pays se

²⁷⁴ LE GRENIER DE CLIO (2021), « Anubis », *Mythologica* [en ligne], 4 janvier 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://mythologica.fr/egypte/anubis.htm>

²⁷⁵ *Ibid*

²⁷⁶ LE GRENIER DE CLIO (2021), « Psychostasie », *Mythologica* [en ligne], 4 janvier 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://mythologica.fr/egypte/psycho.htm>

²⁷⁷ *Ibid*

retrouvent pour former un ensemble harmonieux. Par ailleurs, le château d’Hyrule, centre névralgique du royaume, se retrouve imprégné de l’architecture médiévale européenne. Le bâtiment a évolué au fil des jeux et son architecture s’est précisée. Il est ainsi passé d’une forteresse médiévale austère à un véritable lieu de vie richement décoré. Enfin, nous avons pu voir que l’Orientalisme a également fortement influencé la cité Gerudo. Cette dernière reprend des éléments classiques de l’architecture médiévale orientale, mais en mélangeant les genres pour rendre la cité paradisiaque. Pour autant, l’influence de l’architecture égyptienne se ressent plus fortement lorsque nous nous intéressons au Temple de l’Esprit, copie conforme du temple d’Abou-Simbel.

CONCLUSION

L'objectif de ce mémoire était avant tout de décortiquer les différentes inspirations historiques, culturelles, mythologiques et spirituelles que nous pouvions retrouver dans l'univers de la licence *The Legend of Zelda*. À travers cette analyse, nous souhaitons répondre à la question du médiévalisme multiculturel qui a façonné les jeux au fil du temps. Pour cela, nous voulions montrer que les sources d'inspiration des créateurs ont évolué d'un jeu à l'autre, puisant dans de nombreuses cultures et civilisations majoritairement issues de la période médiévale.

Pour cela, nous nous sommes intéressés à plusieurs jeux de la licence et notamment le dernier, *Breath of the Wild*. Celui-ci marque à la fois un renouveau total de la licence et de son univers, mais il s'agit également du jeu dont l'univers est le plus complexe. Afin de rendre notre analyse plus pertinente, nous avons par ailleurs éliminé les jeux dont l'univers s'éloignait le plus du médiévalisme caractéristique de *The Legend of Zelda*. Il semble important de préciser que l'analyse de ces jeux s'est notamment faite en rapprochant les différents scénarios de la chronologie officielle donnée par Nintendo, bien que celle-ci soit imparfaite et surtout incomplète. Cette approche a pu permettre de trouver d'autres hypothèses concernant les sources d'inspiration, notamment pour la partie mythologique de l'univers des jeux. Par ailleurs, de nombreux forums (francophones et anglophones) alimentés régulièrement par les amateurs de la licence ont permis de décrypter certains jeux et de fournir plusieurs points de vue sur les possibles influences présentes dans l'univers.

Ainsi, nous nous sommes dans un premier temps penchés sur les mythologies présentes dans les jeux. En effet, l'univers est construit autour de légendes, racontées par les habitants ou par la narration du jeu. La transmission orale est également un aspect essentiel de cette société médiévaliste. En effet, toutes les légendes et l'intégralité de l'histoire d'Hyrule sont transmises par les chants et les récits écrits. D'autant plus qu'un aspect central de la narration s'est très largement inspiré de la légende arthurienne, qui nous est parvenue par l'écriture foisonnante du Moyen Âge. En effet, le personnage de Link, son équipement et sa quête rappellent le roi Arthur, son épée légendaire et la quête du Graal. Par ailleurs, la mythologie est une source inépuisable pour les univers fantastiques, car elle regorge de créatures et de légendes façonnées par les mystères du monde. De ce fait, il n'est pas étonnant de retrouver de nombreuses inspirations issues des mythologies antiques et médiévales dans la licence. Les mythes issus de

l'Antiquité ont permis de façonner certains aspects du jeu, notamment les créatures peuplant le royaume. L'une des sources majeures des créateurs semble avoir été la mythologie grecque, qui a notamment servi pour créer certaines créatures. Par ailleurs, l'Europe et ses multiples légendes datant de la période médiévale ont également été une grande source pour les jeux. Enfin, c'est un mythe présent dans l'univers de *Breath of the Wild* qui a été inspiré par des aspects culturels du Japon. En effet, les traces archéologiques laissées par les civilisations de la période de Jōmon ont servi aux créateurs de modèle pour façonner une civilisation antique technologiquement très avancée. Par ailleurs, cette mythologie a été fortement influencée par le Shintoïsme. C'est notamment le cas du *sokushibutsu*, qui est utilisé tel quel dans *Breath of the Wild*. La mythologie se retrouve ainsi à la fois dans les sources des différents scénarios, mais également au cœur de ce dernier.

Par la suite, nous nous sommes intéressés aux peuples majeurs de la licence. Il faut attendre *Breath of the Wild* pour voir apparaître de nombreux traits culturels et spirituels inspirés par le Japon et son histoire. Et cette influence se retrouve notamment au sein d'un peuple, les Sheikahs. En effet, les membres de ce clan arborent de nombreux éléments issus de la culture japonaise, mais ils sont totalement sortis de leur contexte. Il est donc fort probable que le Japon n'ait servi qu'à insérer un exotisme culturel dans le dernier jeu de la licence. Par ailleurs, cette volonté d'exotisme se retrouve également lorsque nous étudions les Gerudos. Ce peuple de guerrières a été influencé par le mythe des Amazones, mais également par un mélange des cultures et civilisations du Moyen-Orient et du Proche-Orient. En effet, les Gerudos sont semblables à l'image que la littérature a laissée des civilisations médiévales. Mais à l'inverse, les Hyliens semblent eux fondés sur le système politique commun aux pays d'Europe durant le Moyen Âge : la monarchie. En effet, Hyrule est dirigé par la famille royale d'Hyrule, dont le pouvoir et l'autorité sont liés à la déesse Hylia. La monarchie de droit divin est un principe récurrent en Europe, notamment en France. De ce fait, la religion tient une place particulière dans l'univers de la licence. Même s'il n'existe pas de religion à proprement nommé, certains fondements spirituels et notamment certains bâtiments, laissent apparaître cette dernière. Témoin de cette spiritualité, le Temple du Temps est entièrement inspiré par les architectures romane et gothique. Reprenant certains aspects architecturaux classiques des églises européennes, le bâtiment est le seul lieu de culte du royaume. Ainsi, chaque peuple se voit doté d'une identité forte qui les distingue les uns des autres. Et celle-ci se retrouve forcément inspirée par les civilisations qui ont pu se former durant la période médiévale.

Enfin, nous avons terminé cette analyse par l'architecture des villes et bâtiments liés aux civilisations étudiées. En effet, *The Legend of Zelda* ayant été créé au Japon par des Japonais, il apparaissait pertinent et cohérent d'étudier les influences que ce pays a pu avoir dans l'univers des jeux. Mais étonnamment, ce n'est pas la première influence qui ressort des jeux de la licence. Les premiers aspects rappelant la culture japonaise ou son histoire n'apparaissent qu'avec *Ocarina of Time*, mais cela reste relativement discret. Il faut attendre la refonte du village de Cocorico dans *Breath of the Wild*, fief des Sheikahs, pour que le Japon soit visible. Pour autant, bien que l'ambiance générale du village soit très clairement inspirée par le Japon traditionnel et l'image que nous pouvons en avoir, l'utilisation de ce dernier relève plus d'une fantaisie exotique qu'autre chose. En parallèle, les premiers jeux de la licence sont en grande partie inspirés de l'Europe médiévale, tant dans son univers que dans son *game design*. Pour autant, la place de cette inspiration a rapidement été limitée à un peuple, les Hyliens. Le château d'Hyrule en est le parfait exemple. Celui-ci a été régulièrement modifié au fil des jeux, récupérant de nouvelles inspirations dans divers châteaux européens. Bien que le style architectural de ce dernier ait emprunté de nombreux éléments à la Renaissance, sa structure défensive en fait un parfait exemple de château médiéval. Le château s'est vu passer d'un simple élément de *game design* plus ou moins utilisé par le scénario, à un véritable outil de ce dernier dans *Breath of the Wild*. À l'inverse, le peuple des Gerudo se retrouve dans des villes aux bâtiments emprunts d'Orientalisme. En effet, de nombreuses architectures se sont mélangées pour former la cité Gerudo de *Breath of the Wild* ou le Temple de l'Esprit d'*Ocarina of Time*. Ces influences sont plus fantaisistes que les autres et sont issues de la vision Occidentale de l'Orient médiéval.

Nous avons donc pu voir au travers de ces différentes parties que l'univers de la licence a grandement évolué. Ses sources d'inspiration se sont multipliées, permettant aux créateurs de façonner un univers toujours plus riche et complexe. Même si certaines cultures n'ont servi qu'à ajouter de l'exotisme à cet univers, elles ont quand même été une source importante pour les créateurs. Les jeux se sont ainsi progressivement détachés d'un univers initialement calqué sur le Moyen Âge européen, pour le rendre plus varié. De plus, l'utilisation de nouvelles cultures a permis de renforcer le médiévalisme global de la licence. En effet, bien que certaines inspirations soient plus ou moins bien utilisées dans l'univers, elles apportent une multiculturalité qui rend le royaume plus ouvert aux autres cultures et aux civilisations. Par ailleurs, cette évolution est flagrante lorsque nous nous intéressons uniquement au dernier jeu de la licence. En effet, celui-ci rassemble la majorité des inspirations qui ont été citées dans ce

mémoire. Et cela renforce l'idée que cette ouverture s'est faite notamment par la volonté pour les créateurs, de toucher les nouvelles générations, empruntées d'une ouverture au monde plus importante. Mais il est important de noter que l'influence des autres cultures est arrivée relativement tardivement dans la licence. En effet, hormis les Gerudos présentent depuis *Ocarina of Time*, les influences culturelles issues d'autres continents restent relativement limitées et récentes. Ainsi, cette évolution montre une ouverture des créateurs aux autres civilisations qui ont façonné l'histoire et les civilisations dans le monde.

La sortie prochaine de la suite directe de *Breath of the Wild* pourrait amener de nouveaux éléments d'études concernant les différentes inspirations que nous pouvons retrouver dans l'univers de la licence. Les informations dont nous disposons à son sujet laissent à penser que certains peuples seront bien plus présents. Ce sera notamment le cas des Gerudos, dont l'histoire reste encore relativement mystérieuse. Ce mémoire n'ayant bien évidemment qu'effleuré la surface de cet univers aussi complet que complexe, il est évident que d'autres sujets en lien avec ce mémoire peuvent être traités. Nous pourrions notamment nous intéresser à l'évolution des différentes inspirations qui ont permis de façonner cet univers complet. En effet, les premiers jeux de la licence se sont majoritairement inspirés du Moyen Âge européen. Pour autant, le Japon, pays dans lequel furent créés les jeux, prend réellement une place plus importante avec le dernier jeu de la licence, *Breath of the Wild*. Enfin, même si d'autres cultures viennent agrandir les sources d'inspiration des créateurs, celles-ci sont relativement moins mises en avant, à l'exception des Gerudos.

ANNEXES

ANNEXE 1 : TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JEUX DE LA LICENCE PRINCIPALE

Titre	Console de sortie	Date de sortie	Région
<i>The Legend of Zelda</i>	Family Computer Disk System <i>(remastérisé en 1996 sur Satellaview et en 2003 sur GameCube)</i>	21 février 1986	Japon
		22 août 1986	Amérique du Nord
		15 novembre 1987	Europe
<i>Zelda II: The Adventure of Link</i>	Family Computer Disk System <i>(remastérisé en en 2003 sur GameCube)</i>	14 janvier 1987	Japon
		26 novembre 1988	Europe
		1er décembre 1988	Amérique du Nord
<i>The Legend of Zelda: A link to the Past</i>	Super Nintendo	21 novembre 1991	Japon
		13 avril 1992	Amérique du Nord
		24 septembre 1992	Europe
<i>The Legend of Zelda: Link's Awakening</i>	Game Boy <i>(remastérisé en 1998 sur Game Boy Color et en 2011 sur Nintendo 3DS)</i>	6 juin 1993	Japon
		août 1993	Amérique du Nord
		18 novembre 1993	Europe
<i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	Nintendo 64 <i>(remastérisé en 2003 sur GameCube et en 2011 sur Nintendo 3DS)</i>	21 novembre 1998	Japon
		23 novembre 1998	Amérique du Nord
		11 décembre 1998	Europe
<i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	Nintendo 64 <i>(remastérisé en 2015 sur Nintendo 3DS)</i>	27 avril 2000	Japon
		26 octobre 2000	Amérique du Nord
		17 novembre 2000	Europe
<i>The Legend of Zelda: Oracle of Ages</i>	Game Boy Color	27 février 2001	Japon
		14 mai 2001	Amérique du Nord
		5 octobre 2001	Europe
<i>The Legend of Zelda: Oracle of Seasons</i>	Game Boy Color	28 février 2001	Japon
		14 mai 2001	Amérique du Nord
		5 octobre 2001	Europe
<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past / Four Swords</i>	Game Boy Advance <i>(remastérisé en 2011 sur Nintendo DSi, DSi XL et 3DS)</i>	2 décembre 2002	Amérique du Nord
		14 mars 2003	Japon
		28 mars 2003	Europe
<i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i>	GameCube <i>(remastérisé en 2013 sur Wii U)</i>	13 décembre 2002	Japon
		24 mars 2003	Amérique du Nord
		3 mai 2003	Europe
		7 mai 2003	Australie
<i>The Legend of Zelda: Four Swords Adventures</i>	GameCube	18 mars 2004	Japon
		7 juin 2004	Amérique du Nord
		7 janvier 2005	Europe
		7 avril 2005	Australie
<i>The Legend of Zelda: The Minish Cap</i>	Game Boy Advance	4 novembre 2004	Japon
		12 novembre 2004	Europe
		10 janvier 2005	Amérique du Nord
<i>The Legend of Zelda: Twilight Princess</i>	GameCube/Wii <i>(remastérisé en 2016 sur Wii U)</i>	19 novembre 2006	Amérique du Nord
		2 décembre 2006	Japon
		8 décembre 2006	Europe
<i>The Legend of Zelda: Phantom Hourglass</i>	Nintendo DS	23 juin 2007	Japon
		1er octobre 2007	Amérique du Nord
		19 octobre 2007	Europe
<i>The Legend of Zelda: Spirit Tracks</i>	Nintendo DS	9 décembre 2009	Amérique du Nord
		10 décembre 2009	Australie
		11 décembre 2009	Europe
		23 décembre 2009	Japon
<i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i>	Wii <i>(remastérisé en 2021 sur Nintendo Switch)</i>	18 novembre 2011	Europe
		20 novembre 2011	Amérique du Nord
		23 novembre 2011	Japon
		22 novembre 2013	Amérique du Nord
<i>The Legend of Zelda: A Link Between Worlds</i>	Nintendo 3DS	22 novembre 2013	Europe
		23 novembre 2013	Australie
		26 décembre 2013	Japon
		22 octobre 2015	Japon
<i>The Legend of Zelda: Tri Force Heroes</i>	Nintendo 3DS	23 octobre 2015	Amérique du Nord
		23 octobre 2015	Europe
		24 octobre 2015	Australie
		3 mars 2017	International
<i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	Wii U/Nintendo Switch	3 mars 2017	International

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	I
SOMMAIRE	II
INTRODUCTION	1
PARTIE 1 : L'IMPORTANCE DES MYTHOLOGIES ET DU FOLKLORE DANS LA CRÉATION DE L'UNIVERS DE LA LICENCE.....	12
I – UNE SOCIÉTÉ MÉDIÉVALE ANCRÉE AUTOUR DE LA QUÊTE DU HÉROS.....	13
A – <i>Une place importante donnée à la transmission orale et écrite.....</i>	<i>14</i>
B – <i>La quête du Héros du Temps, ou la quête du Graal d'Hyrule.....</i>	<i>16</i>
II – L'ANTIQUITÉ, UNE SOURCE INÉPUISABLE DE MYTHES ET LÉGENDES POUR ZELDA	19
A – <i>Link, un personnage inspiré par la mythologie celte.....</i>	<i>20</i>
B – <i>L'influence de la mythologie grecque et de la société romaine dans l'univers de la licence.....</i>	<i>23</i>
III – UNE CIVILISATION ANTIQUE IMPRÉGNÉE DU BOUDDHISME ET DE LA PÉRIODE JŌMON ...	26
A – <i>Des moines antiques inspirés du sokushibutsu.....</i>	<i>27</i>
B – <i>Les technologies Sheikahs, un game design influencé par la période Jōmon.....</i>	<i>30</i>
PARTIE 2 : UN ROYAUME AUX CIVILISATIONS INFLUENCÉES PAR LE MONDE MÉDIÉVAL	33
I – LES GÉRUDOS, DES AMAZONES AUX INFLUENCES ORIENTALES	34
A – <i>Une société construite sur le modèle du mythe des Amazones.....</i>	<i>35</i>
B – <i>L'Orientalisme dans la représentation des Gerudos.....</i>	<i>37</i>
II – LES SHEIKAH, UN PEUPLE PROFONDÉMENT ANCRÉ DANS LA CULTURE JAPONAISE MÉDIÉVALE	40
A – <i>Un peuple inspiré par l'ère Edo et ses shinobi 忍び.....</i>	<i>41</i>
B – <i>L'esthétique médiévale des habitants de Cocorico.....</i>	<i>44</i>
III – UNE SOCIÉTÉ HYLIENNE INSPIRÉE PAR LES MONARCHIES EUROPÉENNES	47
A – <i>La famille royale d'Hyrule, une monarchie absolue de droit divin.....</i>	<i>48</i>
B – <i>Le Temple du Temps, une cathédrale chrétienne dans un univers polythéiste.....</i>	<i>51</i>

PARTIE 3 : DES INSPIRATIONS ARCHITECTURALES MAJORITAIREMENT EUROPÉENNES ET JAPONAISES	56
I – COCORICO, UN VILLAGE INSPIRÉ PAR L'ARCHITECTURE TRADITIONNELLE JAPONAISE.....	57
A – <i>Un village composé de maisons traditionnelles japonaises</i>	<i>58</i>
B – <i>L'influence de l'architecture Shinto dans l'architecture du village.....</i>	<i>61</i>
II – UN CHÂTEAU PENSÉ COMME UNE FORTERESSE MÉDIÉVALE EUROPÉENNE	65
A – <i>Un château reprenant les codes architecturaux des châteaux-forts européens</i>	<i>65</i>
B – <i>Une véritable demeure royale, symbole du pouvoir dans Breath of the Wild.....</i>	<i>69</i>
III – L'INFLUENCE DE L'ORIENTALISME DANS L'ARCHITECTURE GERUDO.....	73
A – <i>La Cité Gerudo, mélange des cultures du Proche et Moyen-Orient</i>	<i>74</i>
B – <i>L'influence de l'architecture égyptienne, entre Antiquité et Moyen Âge</i>	<i>76</i>
CONCLUSION	80
ANNEXES	I
ANNEXE 1 : TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JEUX DE LA LICENCE PRINCIPALE.....	I
SOURCES	II
JEUX VIDÉO	VII
SOURCES ÉCRITES.....	VII
BIBLIOGRAPHIE	VIII
OUVRAGES GÉNÉRAUX	VIII
OUVRAGES SPÉCIALISÉS	IX
REVUES	XI
ARTICLES ET SITES INTERNET.....	XV
PODCASTS	XXIV
VIDÉOS.....	XXIV
ENCYCLOPÉDIES LIBRES	XXVI
TABLE DES MATIÈRES	II
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	IV

TABLE DES ILLUSTRATIONS

ILLUSTRATION 1 : LINK DANS <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	1
ILLUSTRATION 2 : CINÉMATIQUE DE LANCEMENT - <i>SKYWARD SWORD</i> (2011)	13
ILLUSTRATION 3 : CINÉMATIQUE DE LANCEMENT - <i>SPIRIT TRACKS</i> (2009)	14
ILLUSTRATION 4 : ASARIM - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	15
ILLUSTRATION 5 : ASARIM - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	16
ILLUSTRATION 6 : ÉPÉE DE LÉGENDE - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	17
ILLUSTRATION 7 : FAY - <i>SKYWARD SWORDS</i> (2011)	18
ILLUSTRATION 8 : ÉPÉE DE LÉGENDE DANS SON SOCLE - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	18
ILLUSTRATION 9 : TRIFORCE	18
ILLUSTRATION 10 : ÉPONA ET LINK - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	21
ILLUSTRATION 11 : STATUETTE D'ÉPONA EN BRONZE, FRANCHE-COMTÉ, ÉPOQUE IMPÉRIALE (BNF, DÉPARTEMENT DES MONNAIES, MÉDAILLES ET ANTIQUES)	21
ILLUSTRATION 12 : ÉPONA DANS <i>OCARINA OF TIME</i> (1998), <i>MARJORA'S MAKS</i> (2000), <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006), <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	22
ILLUSTRATION 13 : STATUE DE LA HUITIÈME HÉROÏNE - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	23
ILLUSTRATION 14 : HINOX - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	24
ILLUSTRATION 15 : LYNEL BLANC - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	25
ILLUSTRATION 16 : TABLETTE SHEIKAH - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	26
ILLUSTRATION 17 : MOINE SHEIKAH - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	27
ILLUSTRATION 18 : MOINE MOMIFIÉ (VIETNAM)	28
ILLUSTRATION 19 : LUANG PHO DAENG, KO SAMUI (THAÏLANDE)	29
ILLUSTRATION 20 : SYMBOLES SHEIKAH SUR UNE PIERRE SHEIKAH - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	30
ILLUSTRATION 22 : GAUCHE : CHERRY - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017). DROITE : STATUETTE DATANT DE LA PÉRIODE DU JŌMON FINAL (1000-400 AVANT NOTRE ÈRE) - MUSÉE NATIONAL DE TOKYO	31
ILLUSTRATION 21 : SANCTUAIRE DE RITAH'ZUMO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	31
ILLUSTRATION 23 : GUERRIÈRE GERUDO - <i>OCARINA OF TIME</i> (1998)	34
ILLUSTRATION 24 : GANON - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2017)	35
ILLUSTRATION 25 : ILLUSTRATION D'UNE SCÈNE DE COMBAT ENTRE AMAZONES ET GRECS SUR UN LÉCYTHE (RÉCIPIENT À HUILE) EN TERRE CUITE DATANT DU 5E SIÈCLE AVANT NOTRE ÈRE - METROPOLITAN MUSEUM OF ART, NEW YORK	36
ILLUSTRATION 26 : VIVIAN - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	36
ILLUSTRATION 27 : LINK DÉGUISÉ EN GERUDO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	36
ILLUSTRATION 28 : ANCIEN (GAUCHE) ET NOUVEAU (DROITE) SYMBOLES DES GERUDOS	37
ILLUSTRATION 29 : URBOSA LA GRANDE - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	38
ILLUSTRATION 31 : BOUCLIER DES SEPT JOYAUX - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	39
ILLUSTRATION 30 : CIMETERRE DES SEPT JOYAUX - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	39
ILLUSTRATION 32 : SYMBOLE SHEIKAH	40

ILLUSTRATION 33 : SHEIK - <i>OCARINA OF TIME</i> (1998)	41
ILLUSTRATION 34 : ENTRÉE DU REPAIRE DU CLAN YIGA - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	42
ILLUSTRATION 35 : OFFICIER YIGAS - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	43
ILLUSTRATION 36 : VILLAGEOIS DE COCORICO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	45
ILLUSTRATION 37 : AMIGASA	46
ILLUSTRATION 38 : IMPA - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	46
ILLUSTRATION 39 : TEMPLE DU TEMPS - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	48
ILLUSTRATION 40 : ROI RHOAM BOSPHORAMUS HYRULE - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	49
ILLUSTRATION 41 : PRINCESSE ZELDA - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	49
ILLUSTRATION 42 : SALLE DU TRÔNE, TRIFORCE ENTOURÉE DE DIN, FARORE ET NAYRU - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	50
ILLUSTRATION 43 : BOUCLIER D'HYLIA	51
ILLUSTRATION 44 : TEMPLE DU TEMPS - <i>OCARINA OF TIME</i> (1998)	52
ILLUSTRATION 45 : INTÉRIEUR DU TEMPLE DU TEMPS - <i>OCARINA OF TIME</i> (1998)	53
ILLUSTRATION 46 : TEMPLE DU TEMPS - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	53
ILLUSTRATION 47 : VILLAGE DE COCORICO - <i>A LINK TO THE PAST</i> (1997)	57
ILLUSTRATION 48 : COCORICO - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	58
ILLUSTRATION 49 : VILLAGE DE COCORICO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	59
ILLUSTRATION 50 : VILLAGE D'OGIMACHI (SHIRAKAWA-GŌ)	60
ILLUSTRATION 51 : CHIGI DU TEMPLE D'IZUMO-TAISHA (IZUMO, JAPON)	62
ILLUSTRATION 52 : MAISON D'IMPA - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	63
ILLUSTRATION 53 : STRUCTURE DES TEMPLES SHINTOÏSTES AU JAPON	64
ILLUSTRATION 54 : VILLAGE DE COCORICO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	64
ILLUSTRATION 55 : CHÂTEAU D'HYRULE - <i>A LINK TO THE PAST</i> (1997)	65
ILLUSTRATION 56 : DOUVES DU CHÂTEAU D'HYRULE - <i>OCARINA OF TIME</i> (1998)	67
ILLUSTRATION 57 : PORTE PRINCIPALE MENANT AU CHÂTEAU - <i>HYRULE WARRIOR</i> (2020)	67
ILLUSTRATION 58 : PORTE DU CHÂTEAU DE CHENONCEAU	68
ILLUSTRATION 59 : CHÂTEAU DE HOHENZOLLERN (ALLEMAGNE)	68
ILLUSTRATION 60 : ENCEINTE DU CHÂTEAU D'HYRULE - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	69
ILLUSTRATION 61 : CHÂTEAU D'HYRULE - <i>TWILIGHT PRINCESS</i> (2006)	70
ILLUSTRATION 62 : EMBARCADÈRE DU CHÂTEAU D'HYRULE - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	71
ILLUSTRATION 63 : CHAMBRE DE ZELDA - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	72
ILLUSTRATION 64 : CITÉ GERUDO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	73
ILLUSTRATION 66 : PORTE DES LIONS – JÉRUSALEM	74
ILLUSTRATION 65 : ENTRÉE DE LA CITÉ GERUDO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	74
ILLUSTRATION 67 : PALAIS GERUDO - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	75
ILLUSTRATION 68 : PALAIS DE COMARES, PISCINE DU PATIO DES MYRTHES	75
ILLUSTRATION 69 : BAZAR ASSEK - <i>BREATH OF THE WILD</i> (2017)	76
ILLUSTRATION 70 : DÉESSE DU SABLE - <i>OCARINA OF TIME 3D</i> (2011)	76
ILLUSTRATION 71 : TEMPLE D'ABOU-SIMBEL (GAUCHE), TEMPLE DE L'ESPRIT (DROITE)	77

ILLUSTRATION 72 : TEMPLE DE L'ESPRIT - *OCARINA OF TIME* (1998)..... 77
ILLUSTRATION 73 : ANUBIS - *OCARINA OF TIME* (1998) 78

SOURCES

JEUX VIDÉO

AONUMA EIJI (réalisateur), MIYAMOTO SHIGERU (producteur), Nintendo (2006), *The Legend of Zelda: Twilight Princess*

AONUMA EIJI (réalisateur), MIYAMOTO SHIGERU, TEZUKA TAKASHI (producteur), Nintendo (2003), *The Legend of Zelda: Wind Waker*

AONUMA EIJI, OSAWA TORU, IWAWAKI TOSHIO, YAMADA YOICHI, KOIZUMI YOSHIAKI (réalisateur), MIYAMOTO SHIGERU (producteur), Nintendo (1998), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

FUJIBAYASHI HIDEMARO (réalisateur), AONUMA EIJI (producteur), Nintendo (2011), *The Legend of Zelda : Skyward Sword*

FUJIBAYASHI HIDEMARO (réalisateur), AONUMA EIJI (producteur), Nintendo (2017), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

SHIKATA HIROMASA (réalisateur), AONUMA EIJI (producteur), Nintendo (2013), *The Legend of Zelda: A Link between Worlds*

TEZUKA TAKASHI (réalisateur), MIYAMOTO SHIGERU (producteur), Nintendo (1991), *The Legend of Zelda: A Link to the past*

TEZUKA TAKASHI, MIYAMOTO SHIGERU (réalisateur), MIYAMOTO SHIGERU (producteur), Nintendo (1986), *The Legend of Zelda*

SOURCES ÉCRITES

AONUMA EIJI (2011), *The Legend of Zelda - Hyrule Historia*, 1er édition (English) : janvier 2013, Milwaukee : Dark Horse Books, 277 p.

SAKAI KAZUYA (2017), *The Legend of Zelda - Hyrule Encyclopedia*, 1e édition (English) : mai 2018, Milwaukee : Dark Horse Books, 313 p.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES GÉNÉRAUX

BACKMAN CLIFFORD R. (2003), *The Worlds of Medieval Europe*, Oxford : Oxford University Press, 479 p.

BOURGEOIS MURIEL (2002), « Histoire et fiction », dans : AUDET RENÉ, GEFEN ALEXANDRE (dir.), *Frontières de la fiction*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, 438 p., collection Modernités, 17

BOURASSA RENÉE (2008), *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*, Montréal : Université du Québec, thèse de doctorat, 459 p.

CHAMPAN ADAM (2016), *Digital Games as History - How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, 1^e édition, New York : Routledge, 369 p.

CLUZEL JEAN-SÉBASTIEN, NISHIDA MASATSUGU (2015), *Le sanctuaire d'Ise. Récit de la 62^e reconstruction*, Bruxelles : Mardaga, collection « Albums d'architecture », 181 p.

FERRÉ VINCENT (2011), *Médiévalisme : Moyen Âge et modernité (XXe-XXIe siècles). Histoire, théorie, critique*, Paris-Sorbonne : Ecole Doctorale III, dossier de candidature à une Habilitation à diriger des recherches, 263 p.

MATTHEWS DAVID (2015), *Medievalism: a Critical History*, Cambridge : Boydell & Brewer, 231 p., collection Medievalism, Volume VI

MULLER VIANNEY (2011), « Les évolutions du château au Moyen Âge : Archéologie et architecture castrale en Haute-Saône », dans : *Musée de Champlitte - Service Régional de l'Archéologie de Franche-Comté. La vie de château, de la forteresse à la résidence de plaisance*, Champlitte : Musée de Champlitte, p. 11-18

NINOMIYA HIROYUKI (2017), *Le Japon pré-moderne : 1573 - 1867*, Paris : CNRS Éditions, collection « Réseau Asie », 231 p.

Sir Smith William (1867), « Amazones », dans : *A Dictionary of Greek and Roman biography and mythology*, Boston : Little, Brown and Company, p. 137, collection Making of America Books, Vol. 1

STEARNS PETER N. (2001), *The Encyclopedia of World History: ancient, medieval, and modern, chronologically arranged*, Boston : Houghton Mifflin Harcourt, 3540 p.

VIOLLET-LE-DUC EUGÈNE (1864-68), *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI^e au XVI^e siècle*, Paris : Édition BANCE

OUVRAGES SPÉCIALISÉS

ARSENAULT DOMINIQUE (2006), *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Montréal : Université du Québec, mémoire de recherche, 118 p.

BARTHOLEYNS GIL, BONVOISIN DANIEL (2010), « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », dans : BURLE-ERRECADE ÉLODIE, NAUDET VALÉRIE (dir.), *Fantasmagories du Moyen Âge : Entre médiéval et moyenâgeux*, Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, p. 47-57, 284 p., collection Senefiance | 56

BÉLY LUCIEN (2009), « Chapitre II. Une monarchie de droit divin, un roi sacré », dans : *La France au XVII^e siècle. Puissance de l'État, contrôle de la société*, Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France, collection « Hors collection », p. 11-41

BERRY VINCENT (2012), *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Publications Universitaires de Rennes

BESSON ANNE (2010), « Introduction. Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval », dans : ABIKER SÉVERINE, BESSON ANNE, PLET-NICOLAS FLORENCE (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, p. 15-25

BLACK JOHN B. (1945), *The Reign of Elizabeth : 1558-1603*, Oxford : Clarendon

CENTLIVRES PIERRE (1970), *Un bazar d'Asie centrale. Forme et organisation du bazar de Tashqurghan (Afghanistan)*, Wiesbaden : Faculté des lettres de l'Université de Neuchâtel, thèse, 226 p.

CHELEBOURG CHRISTIAN (2013), « Chapitre 2 : Dynamique de l'aventure », dans : *Les Fictions de jeunesse*, Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France, p. 51-79, collection Les littéraires

CLOTHILDE AMBROISE (2019), *Le Moyen Âge dans les bibliothèques. La valorisation d'une époque*, Angers : Faculté des Lettres, Langues et Sciences Humaines, mémoire de recherche, 105 p.

COURCIER NICOLAS, EL KANAFI MEHDI (2016), *Zelda. Chronique d'une saga légendaire*, édition française, Toulouse : Third Edition, 240 p.

COURCIER NICOLAS, EL KANAFI MEHDI (2017), *Zelda. Chronique d'une saga légendaire - Volume 2*, édition française, Toulouse : Third Edition, 184 p.

DESING JULIUS (2001), *Le château royal de Neuschwanstein : Le roi et son château*, Lechbruck : Wilhelm Kienberger GmbH, 83 p.

DODDS JERRILYNN D. (1992), *Al-Andalus : the art of Islamic Spain*, New York : The Metropolitan Museum of Art, 431 p.

DURET CHRISTOPHE, LAHAIE CHRISTIANE (dir.), PONS CHRISTIAN-MARIE (dir.) (2019), *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : une lecture mésocritique*, Sherbrooke : Faculté des Lettres et Sciences Humaines, thèse de doctorat, 607 p.

FERNÁNDEZ TORNER RUBÉN (2015), *El concepte del « medieval » a la producció cultural: ús del passat europeu al Japó i als EUA. Estudis de cas d'entreteniment electrònic amb les franquícies « The Legend of Zelda » i « The Elder Scrolls »*, Barcelone : Universitat Autònoma de Barcelona, mémoire de recherche, 34 p.

GRANDJEAN GUILLAUME, GENVO SÉBASTIEN (dir.) (2020), *Le langage du level design. Analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiale dans la série The Legend of Zelda (1986-2017)*, Metz : École Doctorale Fernand Braudel, Centre de recherche sur les médiations, thèse de doctorat, 369 p.

KARINE BERTHOUX (2017), *Les romans de ninja de 1955 à 1965 : l'univers du ninja ou l'emblème d'une population d'après-guerre*, Lyon : École Doctorale Lettres, Langues, Linguistique et Arts, thèse de doctorat, 454 p., collection Études Transculturelles

LE GOFF JACQUES (1996), *Saint Louis*, Paris : Gallimard, p. 110-111

LÉONARD ALEXIS (2010), « « Le Moyen Âge de loin » : créations et créativité autour des jeux vidéo », dans : ABIKER SÉVERINE, BESSON ANNE, PLET-NICOLAS FLORENCE (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, p. 105-115

PASCAL BURESI (2017), « Les Almoravides », dans : CYRILLE AILLET, EMMANUELLE TIXIER, ÉRIC VALLE, *Gouverner en Islam, Xe-XVe s.*, Neuilly-sur-Seine : Atlande, p. 295-300

PÉRIER ISABELLE (2010), « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans : ABIKER SÉVERINE, BESSON ANNE, PLET-NICOLAS FLORENCE (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, p. 141-151

PIERRE BAUDUIN (2018), « Chapitre III. L'expansion viking en occident », dans : *Les Vikings*, Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France, p. 52-77, collection « Que sais-je ? »

PLAGNIEUX PHILIPPE (2009), « Arc-boutant », dans : *Dictionnaire d'histoire de l'art du Moyen Âge occidental*, Paris : Robert Laffont, Vol. 1, 184 p., p. 51-52.

SHUN WATANABE (2016), « Minka, Machiya, and Gassho-Zukuri. Procedural Generation of Japanese Traditional Houses », dans : *CAADence in Architecture*, Budapest : Mihály Szoboszlai - Faculty of Architecture, p. 41-46

SOT MICHEL (2014), « Chapitre 3 - L'Église carolingienne », dans : TALLON ALAIN, *Histoire du christianisme en France*, Paris : Armand Colin, « Collection U », p. 43-60

TOSHIE M. EVANS (1997), *A Dictionary of Japanese Loanwords*, Westport : Greenwood Publishing Group, p. 183

TOURAUULT PHILIPPE (2014), *Ces femmes qui ont gouverné la France*, Paris : Perrin, 320 p.

VARNER ERIC R., *Mutilation and transformation : damnatio memoriae and Roman imperial portraiture*, Leyde et Boston : Brill, collection « Monumenta Graeca et Romana », n° 10

REVUES

ANDŌ KŌSEI (1968), « Des momies au Japon et de leur culte », *Homme* [en ligne], [Consulté le 27 avril 2022], p. 5-18, tome 8 n°2, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/hom_0439-4216_1968_num_8_2_366975

BERNARD J. (2019), « Compte rendu de l'Arkhéoconf « Le long voyage d'Épona, des plaines gauloises au delta du Danube » par Henri de Mégille », *Hypothèses – Chroniques chartistes* [en ligne], 1er avril 2019 [Consulté le 25 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://chartes.hypotheses.org/5091>

BESSON FLORIAN (2018), « « Arrêtez de m'appeler sire !!! ». Les enjeux du refus du pouvoir à travers la fantasy médiévaliste », *L'Atelier du Centre de recherches historiques* [en ligne], 16 mars 2018 [Consulté le 27 février 2022], n°19, disponible à l'adresse : <https://journals-openedition-org.federation.unimes.fr:8443/acrh/8200>

BORNECQUE ROBERT (1982), « L'évolution des ponts-levis du XVIe au XIXe siècle », *Bulletin Monumental* [en ligne], [Consulté le 20 mars 2022], p. 203-225, 140-3, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/bulmo_0007-473x_1982_num_140_3_6046

BOUVIER JEAN-CLAUDE (2014), « Toponymie des côtes insulaires. Les îles du Frioul à Marseille (Pomègues et Ratonneau) », *Nouvelle revue d'onomastique* [en ligne], [Consulté le 6 avril 2022], p. 5-26, n°56, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/onoma_0755-7752_2014_num_56_1_1799

CAMILLE OBERREINER (1937), « Une initiative en faveur de la suppression des toits de chaume », *Revue d'Alsace* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], p. 438, Vol. 84, disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9414568m/f464.item>

CHLOÉ VIATTE (2011), « "La vie de Saint Moine Kōchi" — L'aventure de la reconstitution historique d'une pièce de marionnettes de 1685 », *Ebisu - Études japonaises* [en ligne], [Consulté le 28 avril 2022], p. 119-134, n°45, disponible à l'adresse : https://www.mfj.gr.jp/publications/ebisu/no_45/

CLAUDE BAUHAIN (1986), « L'habitation japonaise tradition et modernité », *Architecture et comportement* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], p. 229-259, Vol. 2, disponible à l'adresse : <https://www.epfl.ch/labs/lasur/wp-content/uploads/2018/05/BAUHAIN.pdf>

CRUZ-SAITO MIZUKI, MASATSUGU NISHIDA, PHILIPPE BONNIN (2007), « Le tatami et la spatialité japonaise », *Ebisu - Études japonaises* [en ligne], [Consulté le 24 avril 2022], p. 55-82, 38, disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/ebisu_1340-3656_2007_num_38_1_1483

ELLIOTT ANDREW B. R. (2017), « Simulations and Simulacra: History in Video Games », *Práticas da História. Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past* [en ligne], janvier 2021 [Consulté le 27 février 2022], p. 11-41, n°5, disponible à l'adresse : <https://praticasdahistoria.pt/article/view/22580>

EMMANUEL LABORIER, DIDIER LAMOTTE (2005), « Pierres et châteaux, un aspect de la construction en Bourgogne au Moyen Âge (Montbard, Asnières et Brancion) », *Bulletin du*

centre d'études médiévales d'Auxerre [en ligne], 3 novembre 2006 [Consulté le 11 avril 2022], 9 | 2005, disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/cem/776>

ÉPIVENT LUCIE (2021), « Remémoration, Répétition, Perlaboration par le jeu vidéo », *Nouvelle Revue de l'Enfance et de l'Adolescence* [en ligne], 1er juillet 2021 [Consulté le 25 février 2022], p. 141-155, 2021/1 (n° 4), disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-de-l-enfance-et-de-l-adolescence-2021-1-page-141.htm>

ESPINOSA JOSÉ PAZÓ (2020), « Le Japon s'ouvre au monde », *Histoire & Civilisation – Le Monde* [en ligne], 24 novembre 2020, dernière modification le 1^{er} mars 2021 [Consulté le 15 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.histoire-et-civilisations.com/thematiques/monde/le-japon-souvre-au-monde-1852.php>

FERRÉ VINCENT (dir.) (2010), « Médiévalisme. Modernité du Moyen Âge », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures* [en ligne], 1er novembre 2010 [Consulté le 27 février 2022], n°3, disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/itineraires/1774>

FORD DOM (2021), « The Haunting of Ancient Societies in the Mass Effect Trilogy and The Legend of Zelda: Breath of the Wild », *GameStudies* [en ligne], septembre 2021 [Consulté le 17 mars 2022], Vol. 23-4, disponible à l'adresse : http://gamestudies.org/2104/articles/dom_ford

GALLY MICHÈLE, FERRÉ VINCENT (2014), « Médiévistes et modernistes face au médiéval », *Perspectives médiévales* [en ligne], 1er janvier 2014 [Consulté le 19 mars 2022], 35, disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/peme/5761>

GRANDJEAN GUILLAUME (2019), « Analyse formelle et visuelle de l'organisation des espaces sociaux vidéoludiques. Application à quelques villages de The Legend of Zelda: Breath of the Wild », *Émulations - Revue de sciences sociales* [en ligne], 3 septembre 2019 [Consulté le 17 mars 2022], n°30, disponible à l'adresse : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/download/grandjean/19953>

HUTCHINSON RACHAEL (2021), « Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild », *GameStudies* [en ligne], septembre 2021 [Consulté le 17 mars 2022], Vol. 23-3, disponible à l'adresse : <http://gamestudies.org/2103/articles/hutchinson>

IWAO SEIICHI, IYANAGA TEIZŌ, ISHII SUSUMU, YOSHIDA SHŌICHIRO, FUJIMURA JUN'ICHIRO, FUJIMURA MICHIO, YOSHIKAWA ITSUJI, AKIYAMA TERUKAZU, IYANAGA SHŌKICHI, MATSUBARA HIDEICHI (1998), « 47. Man'yōshū », *Dictionnaire historique du Japon* [en ligne],

[Consulté le 18 avril 2022], p. 27-29, Vol. 14 (Lettre M), disponible à l'adresse :
https://www.persee.fr/doc/dhjap_0000-0000_1988_dic_14_1_922_t1_0027_0000_3

IWAO SEIICHI, SAKAMATO TARŌ, HŌGETSU KEIGO, YOSHIKAWA ITSUJI, AKIYAMA TERUKAZU, IYANAGA TEIZŌ, IYANAGA SHŌKICHI, MATSUBARA HIDEICHI, KANAZAWA SHIZUE (1982), « 329. Hōjō(-uji) », *Dictionnaire historique du Japon*, p. 70-71, Vol. 8 (Lettre H – 2), disponible à l'adresse :
https://www.persee.fr/doc/dhjap_0000-0000_1982_dic_8_1_894_t1_0070_0000_2

L. L. (2020), « La damnatio memoriae : tout doit disparaître », *Historia* [en ligne], novembre 2020 [Consulté le 31 mai 2022], mensuel 887, disponible à l'adresse :
<https://www.historia.fr/la-damnatio-memoriae-tout-doit-dispara%C3%AAtre>

MENEGHETTI MARIA LUISA (2008), « Les frontières du grand chant courtois », *L'annuaire du Collège de France* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], n°108, disponible à l'adresse :
<http://journals.openedition.org/annuaire-cdf/290>

MEURET JEAN-CLAUDE (2010), « Archéologie, paysage et histoire d'une forêt du Néolithique à nos jours », *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest* [en ligne], 10 décembre 2012 [Consulté le 20 mars 2022], p. 7-81, 117-4, disponible à l'adresse :
<https://journals.openedition.org/abpo/1839>

NOEPEL GILLES, SCHMOLL PATRICK (2017), « La ville en jeu », *Revue des sciences sociales* [en ligne], 15 juillet 2017 [Consulté le 27 février 2022], p. 136-149, n°57, disponible à l'adresse :
<https://journals-openedition-org.federation.unimes.fr:8443/revss/361>

PAILLER JEAN-MARIE, SABLAYROLLES ROBERT (1994), « Damnatio memoriae : une vraie perpétuité ? », *Pallas. Revue d'études antiques* [en ligne], [Consulté le 31 mai 2022], p. 11-55, n°40, disponible à l'adresse :
https://www.persee.fr/doc/palla_0031-0387_1994_num_40_1_1308

PHILIPPE BRAGARD (1999), « Essai sur la diffusion du château « philippien » dans les principautés lotharingiennes au XIIIe siècle », *Bulletin Monumental* [en ligne], [Consulté le 3 avril 2022], p. 141-167, tome 157, n°2, disponible à l'adresse :
https://www.persee.fr/doc/bulmo_0007-473x_1999_num_157_2_2271

REINACH SALOMON (1902), « Divinités équestres », *Revue archéologique* [en ligne], janvier 1902 [Consulté le 16 mars 2022], p. 227-238, n°1, disponible à l'adresse :
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k203652j/f231.item>

SHEEF DAVID (1992), « Mario's Big Brother: Sigeru Miyamoto. From 'Donkey Kong' to new Super Nintendo, Sigeru Miyamoto has shaped a generation », *RollingStone* [en ligne], 9 janvier 1992 [Consulté le 17 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/marios-big-brother-sigeru-miyamoto-198593/>

ARTICLES ET SITES INTERNET

« « Amigasa », le chapeau de paille des danseuses « Awa Odori » », *Soleil levant 75 日本* [en ligne], 5 octobre 2020 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://soleillevant75.fr/2020/10/05/amigasa-le-chapeau-de-paille-des-danseuses-awa-odori/>

« 2001 Awards Category Details. Console Action/Adventure », *Academy of Interactive Arts & Sciences* [en ligne], [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2001&idGameAwardType=37

« 2002 Awards Category Details. game design », *Academy of Interactive Arts & Sciences* [en ligne], [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.interactive.org/awards/award_category_details.asp?idAward=2001&idGameAwardType=64

« Alcazar de Ségovie », *Spain.info* [en ligne], [Consulté le 3 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.spain.info/fr/curiosites/alcazar-segovie/>

« Best-selling Legend of Zelda videogame (single platform) », *Guinness World Records* [en ligne], [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/88161-best-selling-legend-of-zelda-videogame-single-platform>

« Chaumière », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/chaumi%C3%A8re/14997>

« Historia », *Alcazardesegovia.com* [en ligne], [Consulté le 3 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.alcazardesegovia.com/>

« Interactive | Games Award in 1999 », *BAFTA* [en ligne], [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://awards.bafta.org/award/1999/interactive/games-award>

« Le ninja, entre réalité et fiction », *Nippon.com* [en ligne], 23 mai 2017 [Consulté le 25 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/features/jg00101/>

« Lexique du château fort », *Lumni* [en ligne], 15 octobre 2012 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.lumni.fr/article/lexique-du-chateau-fort>

« Masques Japonais : Traditions et Légendes » *eternal Japon* [en ligne], 23 mars 2020 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://eternal-japon.fr/blogs/blog-japon/masques-japonais-traditionnels>

« Pick Up Temple Myoryuji (temple ninja) », *City.kanazawa.lg.jp* [en ligne], [Consulté le 7 avril 2022], disponible à l'adresse : [https://web.archive-org.translate.goog/web/20200201142601/https://www4.city.kanazawa.lg.jp/11001/kenchikusanpo/pickup_top/pickup_4_02_1.html?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=fr&_x_tr_hl=fr](https://web.archive.org.translate.goog/web/20200201142601/https://www4.city.kanazawa.lg.jp/11001/kenchikusanpo/pickup_top/pickup_4_02_1.html?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=fr&_x_tr_hl=fr)

« Référence culturelles dans les Zelda », *Le Palais de Zelda* [en ligne], [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : <https://www.palaiszelda.com/refCulturelles.php>

« The Legend of Zelda », *Video Game Sales Wiki* [en ligne], [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://vgsales.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda#The_Legend_of_Zelda

« The Legend of Zelda 25th anniversary (traduction) », *Le Palais de Zelda* [en ligne], 4 mai 2013 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.palaiszelda.com/Hyrule_Historia_PDZ_04052013.pdf

« The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) », *VGChartz* [en ligne], [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.vgchartz.com/games/game.php?id=2399>

« Vêtements japonais traditionnels à connaître », *Universdujapon.com* [en ligne], 14 janvier 2020 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://universdujapon.com/blogs/japon/vetements-japonais-traditionnels>

« Villages historiques de Shirakawa-go et Gokayama », *UNESCO - Convention du patrimoine mondial* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : http://whc.unesco.org/pg.cfm?cid=31&id_site=734

« Zelda Wii U's Visual Style Draws Inspiration From Anime », *My Nintendo News* [en ligne], 30 novembre 2014 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://mynintendonews.com/2014/11/30/zelda-wii-us-visual-style-draws-inspiration-from-anime/>

« Al Andalus : à la découverte de l'Espagne musulmane », *Futura Sciences* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/histoire-al-andalus-decouverte-espagne-musulmane-13408/>

« Architecture médiévale – L'architecture romane », *Imago Mundi – Cosmovision* [en ligne], [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.cosmovisions.com/archiRomaneChrono.htm>

« Arthur – Le Cycle breton », *À la française* [en ligne], [Consulté le 16 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://geudensherman.wordpress.com/2017/07/19/arthur-le-cycle-breton/>

« Cimeterre », *Histoire du Monde* [en ligne], 4 mai 2015 [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.histoiredumonde.net/Cimeterre.html>

« EPONAE : à ÉPONA », *Deomercurio* [en ligne], [Consulté le 31 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.deomercurio.be/fr/eponae.html>

« La naissance du style gothique à Saint-Denis », *Passerelle(s) – BNF* [en ligne], [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : http://passerelles.bnf.fr/dossier/basilique_saint_denis_03.php

« Les 7 terres sacrées au fil des continents », *Planète Tourisme* [en ligne], 30 juillet 2016 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://planete-tourisme.net/les-7-terres-sacrees-au-fil-des-continents/>

« Les styles », *Al masriya* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://almasriyadanse.com/les-styles/>

« Quand a été construit le Grand temple d'Abou Simbel ? », *Futura Sciences* [en ligne], 28 janvier 2018 [Consulté le 7 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/histoire-ete-construit-grand-temple-abou-simbel-5278/>

« Rê », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/R%C3%AA/140460>

« Une journée de Louis XIV. Le quotidien du roi », *Château de Versailles* [en ligne], [Consulté le 17 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.chateauversailles.fr/decouvrir/histoire/grandes-dates/journee-louis-xiv>

« Vieille ville de Jérusalem et ses remparts », *UNESCO* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://whc.unesco.org/fr/list/148/>

« Zelda et sa chronologie », *Puissance Zelda* [en ligne], 6 avril 2007 [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : https://www.puissance-zelda.com/dossiers/21-Zelda_et_sa_chronologie

AKINORI SAO (2021), « NES Classic Edition. Developer interview. The Legend of Zelda™. Interview with Shigeru Miyamoto, Takeshi Tezuka, and Koji Kondo », *Nintendo* [en ligne], [Consulté le 9 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.com/nes-classic/the-legend-of-zelda-developer-interview/>

ALBAN DIGNAT (2018), « An Mil Les châteaux forts et la guerre », *Herodote.net* [en ligne], 27 novembre 2018 [Consulté le 2 avril 2022], disponible à l'adresse : https://www.herodote.net/Les_chateaux_forts_et_la_guerre-synthese-143.php

ALEX MG, « Top des ventes mondiales des jeux The Legend of Zelda », *SensCritique* [en ligne], [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.senscritique.com/liste/Top_des_ventes_mondiales_des_jeux_The_Legend_of_Zelda/2034734

ALMAHR HUSSAIN (2017), « 'Breath of the Wild' Missed an Opportunity To Represent Arabic Culture », *Vice* [en ligne], 19 juin 2017 [Consulté le 6 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.vice.com/en/article/gypn74/breath-of-the-wild-missed-an-opportunity-to-represent-arabic-culture>

ARIANE (2010), « L'Histoire des Zelda », *Le Palais de Zelda* [en ligne], 16 janvier 2010 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : <https://www.palaiszelda.com/histoireZelda.php>

AUDUREAU WILLIAM (2015), « Satoru Iwata, le PDG de Nintendo, est mort », *Le Monde* [en ligne], 13 juillet 2015 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/07/13/le-pdg-de-nintendo-est-mort_4680790_4408996.html

AUDUREAU WILLIAM (2017), « Jeux vidéo : « L'architecture des "Zelda" nous ramène au stade de l'enfance » », *Le Monde* [en ligne], 10 mars 2017 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/10/jeux-video-l-architecture-des-zelda-nous-ramene-au-stade-de-l-enfance_5092669_4408996.html

BARGIACCHI MARION (2021), « TÉMOIGNAGES. À quoi sert vraiment la chronologie de « The Legend of Zelda » ? », *Ouest-France* [en ligne], 15 juillet 2021 [Consulté le 14 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.ouest-france.fr/gaming/temoignages-a-quoi-sert-vraiment-la-chronologie-de-the-legend-of-zelda-d32cf182-da7d-11eb-8e91-8e3e56370321>

BRETON JUSTINE, PROVINI SANDRA, « Fantasy », BNF [en ligne], [Consulté le 15 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/de-la-grece-antique-la-fantasy/>

BROUCHOUD JON (2013), « The Importance of Architecture in Video Games and Virtual Worlds », *Arch Virtual* [en ligne], 9 février 2013 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : <https://archvirtual.com/2013/02/09/the-importance-of-architecture-in-video-games-and-virtual-worlds/>

BUREAU DES STATISTIQUES DU MINISTÈRE DES AFFAIRES INTÉRIEURES ET DES COMMUNICATIONS (2018), « Religious Organizations, Clergymen and Adherents in Japan (2010 to 2015) », *Agence pour les Affaires culturelles du ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : <http://www.stat.go.jp/data/nenkan/67nenkan/zuhyou/y672615000.xls>

CHARRIER ROMAIN (2014), « Les représentations de la déesse Épona chez les Santons », *Mediolanum Santonum* [en ligne], 10 août 2014 [Consulté le 30 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://mediolanum-santonum.fr/epona-en-saintonge.html#>

CHAULIN CHARLOTTE (2021), « Qu'est-ce que le Saint Graal, objet mythique de la légende arthurienne ? », *Géo Histoire* [en ligne], 1^{er} octobre 2021 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.geo.fr/histoire/quest-ce-que-le-saint-graal-objet-mythique-de-la-legende-arthurienne-206441>

CHEYRON ROMAIN (2021), « Jeux vidéo. La folle histoire de la création de « Zelda » », *Ouest-France* [en ligne], 8 février 2021 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.ouest-france.fr/high-tech/jeux-video/jeux-video-la-folle-histoire-derriere-la-creation-de-zelda-7144361>

CLÉMENT BARTHOLOMÉ (2016), « 13 anecdotes sur Shigereu Miyamoto, le légendaire papa de Mario, Zelda... », *Hitek.fr* [en ligne], 21 juillet 2016 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : https://hitek.fr/actualite/anecdotes-shigeru-miyamoto-nintendo_10077

COOPER VICTORIA (2019), « Medievalism in Games: An Introduction », *The Public Medievalist* [en ligne], 28 mars 2019 [Consulté le 27 février 2022], disponible à l'adresse : <https://www.publicmedievalist.com/intro-games/>

DABI-SCHWEBEL GABRIEL, « Disney logo », *1m30* [en ligne], [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.1min30.com/logo/logo-disney-849>

DEHERLY FRANÇOIS, « Les rois guérisseurs », *Le Blog Gallica* [en ligne], 20 juillet 2021 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://gallica.bnf.fr/blog/20072021/les-rois-guerisseurs?mode=desktop#:~:text=Ce%20pouvoir%20de%20gu%C3%A9risseur%20%C3%A9tait,d'%C3%AAtre%20faiseur%20de%20miracles>

DR. MARY NEIGHBOUR PARENT (2001), « Minka 民家 », *JAANUS - Japanese Architecture and Art Net Users System* [en ligne], [Consulté le 16 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/m/minka.htm>

DR. MARY NEIGHBOUR PARENT, « Torri 鳥居 », *JAANUS - Japanese Architecture and Art Net Users System* [en ligne], [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.aisf.or.jp/~jaanus/deta/t/torii.htm>

FLORIAN (2010), « Les Races dans la série The Legend of Zelda », *Le Palais de Zelda* [en ligne], décembre 2010 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.palaiszelda.com/peuplesHyrule_2.php

G. ANTON (2021), « Significance of Architecture in Video game design », *Architecture Lab. Architecture Online Magazine* [en ligne], 13 septembre 2021 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : <https://www.architecturelab.net/architecture-in-video-game-design/>

GRÉVIN BENOÎT (2015), « De l'usage du médiévalisme et des études sur le médiévalisme en Histoire médiévale », *Ménestrel* [en ligne], 25 mars 2015 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.menestrel.fr/?-medievalisme-et-des-etudes-sur-le-medievalisme->

HISTOURIEN (2017), « Peut-on réaliser un jeu vidéo sans transmettre un message idéologique ? », *Medium* [en ligne], 24 février 2017 [Consulté le 15 janvier 2022], disponible à l'adresse :

<https://medium.com/@histourienbe/peut-on-r%C3%A9aliser-un-jeu-vid%C3%A9o-sans-transmettre-un-message-id%C3%A9ologique-d8f23b5a8f6e>

HOOK TALBOT, « Ancient Sheikah Art and Architecture », *The Architecture of The Legend of Zelda* [en ligne], [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.architectureofzelda.com/ancient-sheikah-art-and-architecture.html>

HOOK TALBOT, « Kakariko Village », *The Architecture of The Legend of Zelda* [en ligne], [Consulté le 12 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.architectureofzelda.com/kakariko-village.html>

HOOK TALBOT, « The Temple of Time », *The Architecture of Zelda* [en ligne], [Consulté le 13 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.architectureofzelda.com/the-temple-of-time.html>

IWAHANA MICHIAKI (2022), « « Sokushinbutsu » : ascèse extrême et momification pour atteindre le Nirvana », *Nippon.com* [en ligne], 25 janvier 2022 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/japan-topics/g02008/>

JUSTINE (2017), « The Legend of Zelda: Breath of the Wild, quelle est sa place dans la chronologie de la saga ? », *Hitek.fr* [en ligne], 10 mars 2017 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://hitek.fr/actualite/zelda-breath-of-the-wild-place-dans-chronologie-de-la-saga_12300

KATIE ARMSTRONG (2016), « History of Kimono: Classical Japan (Nara and Heian Periods) », *Owlcation.com* [en ligne], 14 juin 2016 [Consulté le 26 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://owlcation.com/humanities/History-of-Kimono-Part-2-Nara-and-Heian-Periods>

KENJI NORO (2021), « Tradition. Au Japon, les rizières en terrasses rapetissent », *Courrier International* [en ligne], 15 juillet 2021 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.courrierinternational.com/article/tradition-au-japon-les-rizieres-en-terrasses-rapetissent>

KIT TAKENAGA (2014), « Les rizières en terrasse », *Nippon.com* [en ligne], 14 octobre 2014 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/images/i00027/>

LE GRENIER DE CLIO (2021), « Anubis », *Mythologica* [en ligne], 4 janvier 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://mythologica.fr/egypte/anubis.htm>

LE GRENIER DE CLIO (2021), « Apophis », *Mythologica* [en ligne], 4 janvier 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://mythologica.fr/egypte/apopis.htm>

LE GRENIER DE CLIO (2021), « Psychostasie », *Mythologica* [en ligne], 4 janvier 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://mythologica.fr/egypte/psycho.htm>

MAGAZINE, « Les Amazones, histoire et mythes », *Arkhé* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.arkhe-editions.com/magazine/les-amazones-sein-droit-brule/>

MANABU TOYA (2016), « Visite guidée d'un sanctuaire shintô [8] : Honden », *Nippon.com* [en ligne], 3 octobre 2016 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nippon.com/fr/views/b05209/>

MAYOR ADRIENNE, « Mythologie : les fières Amazones ont bel et bien existé », *National Geographic* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2020/06/mythologie-les-fieres-amazones-ont-bel-et-bien-existe>

MEREDITH LORD (2021), « Zelda's Study: The real-life locations that inspired the various incarnations of Kakariko Village », *Zelda Univers* [en ligne], 15 juin 2021 [Consulté le 14 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://zeldauniverse.net/2021/06/15/zeldas-study-the-real-life-locations-that-inspired-the-various-incarnations-of-kakariko-village/>

MICHEL STUCKY (2018), « Le sabre japonais, une merveille métallurgique », *MetalBlog - Le blog des experts de la métallurgie* [en ligne], 29 octobre 2018 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://metalblog.ctif.com/2018/10/29/les-epees-katana-au-japon/>

MIRZA VINCENT (2017), « Japon : des frontières fermées de longue date », *Le Devoir* [en ligne], 18 mars 2017 [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.ledevoir.com/monde/asie/494265/des-frontieres-fermees-de-longue-date>

MITRA RITWIK (2020), « Breath Of The Wild: 10 Things You Didn't Know About Lynels », *GameRant* [en ligne], 9 septembre 2020 [Consulté le 7 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://gamerant.com/legend-zelda-breath-wild-lynels-trivia/>

MUSÉE BATA DE LA CHAUSSURE (2006), « Types de chaussures traditionnelles », *Les chaussures sous toutes ses coutures* [en ligne],[Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : http://www.allaboutshoes.ca/fr/japanese/traditional_footwear/index_2.php

NARCISSE EVAN (2013), « The Man In Charge of Zelda Says He Wants to Keep Changing It », *Kotaku* [en ligne], 14 octobre 2013 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://kotaku.com/the-man-in-charge-of-zelda-says-he-wants-to-keep-changi-1445001915>

NARFI, « Les influences du Japon dans Zelda : Breath of the Wild », *Le Cri du Troll* [en ligne], [Consulté le 9 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.cridutroll.fr/les-influences-du-japon-dans-zelda-botw/>

PAUMGARTEN NICK (2010), « Master of play », *The New Yorker* [en ligne], 12 décembre 2010 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>

PEREZ PRADA NICOLAS (2013), « Les préquels et la question de la chronologie dans la série Zelda », *Hypothèses - Populeum* [en ligne], 4 septembre 2013 [Consulté le 27 février 2022], disponible à l'adresse : <https://populeum.hypotheses.org/21>

SALEM (2010), « Les peuples dans Zelda », *Le Palais de Zelda* [en ligne], décembre 2010 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.palaiszelda.com/peuplesHyrule_1.php

SHARKUN (2014), « Les ventes totales des The Legend of Zelda », *Nintendo Master* [en ligne], 5 juillet 2014 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nintendo-master.com/news/les-ventes-totales-des-the-legend-of-zelda>

TAKUYA YOSHIMURA (2015), « Notice Regarding Personnel Change of a Representative Director and Role Changes of Directors », *Nintendo* [en ligne], 14 septembre 2015 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2015/150914e.pdf>

TONY HOANG, BABETH ÉTIÈVE-CARTWRIGHT (trad.) (2016), « Période Jōmon », *World History Encyclopedia* [en ligne], 2 mars 2016 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-14430/periode-jomon/>

VERNEY SEBASTIEN (2021), « JVEC#14 : Apprendre une démarche historique avec Zelda », *HGVerney* [en ligne], 29 août 2021 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : <https://hgverney.fr/2021/08/29/jvec14-apprendre-une-demarche-historique-avec-zelda/>

WEBSTER ANDREW (2017), « The Legend of Zelda: Breath of the Wild's map is based on Kyoto », *The Verge* [en ligne], 6 mars 2017 [Consulté le 14 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.theverge.com/2017/3/6/14827832/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-map-kyoto-japan>

YANKUMI6_7 (2020), « Le Hanten, vêtement traditionnel japonais pour l'hiver », *OJapon.com* [en ligne], 7 novembre 2020 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse :

<https://www.ojapon.com/blog/478/le-hanten-v%C3%AAtement-traditionnel-japonais-pour-lhiver/>

PODCASTS

MAINTENANT VOUS SAVEZ - CULTURE (2021), « Comment Zelda a réinventé le jeu vidéo ? », *Podcasts Addict* [en ligne], 15 juillet 2021 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse :

<https://podcastaddict.com/episode/https%3A%2F%2Ftraffic.megaphone.fm%2FBABA5405740422.mp3%3Fupdated%3D1643733645&podcastId=3197429>

PRAGMASTICK (2022), « The Legend of Zelda : Breath Of The Wild », *Podcasts-Français* [en ligne], 2 février 2022 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : <https://podcasts-francais.fr/podcast/pragmastick/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild>

VIDÉOS

AIFE (2022), « L'ICEBERG de Zelda : Breath of the Wild », [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 1^{er} avril 2022 [Consulté le 5 mai 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=8_1s9QtyaAQ

LA CHAÎNE DE P.A.U.L (2021), « LINK | SAUVER ZELDA N'A JAMAIS ÉTÉ SON OBJECTIF - VIDÉO ESSAI #3 » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 14 mars 2021 [Consulté le 19 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=bEDOf-DN-rs>

NINTENDO (2017), « The Making of The Legend of Zelda: Breath of the Wild Video – The Beginning » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 14 mars 2017 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=30jGWna4-Ns>

PATRICK BAUD (2015), « Axolot #9 : Memento Mori » [enregistrement vidéo], *Youtube / Axolot* [en ligne], 26 mars 2015 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=WZhocuqISr0>

PIERRE BROUWERS (2018), « L'architecture traditionnelle de style Gassho Zukuri du village d'Ogimachi au Japon » [enregistrement vidéo], *Youtube / Ici et ailleurs, voyages* [en ligne], 13 octobre 2018 [Consulté le 12 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=8OJMkEVoObE>

PLANETE ZELDA (2020), « ZELDA Et La Religion | CHRISTIANISME » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 26 septembre 2020 [Consulté le 8 mars 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=QQ_YRstkYu4

RINKUTO (2019), « Alpha et la Légende du Mont Satori (Théorie) - #1 TRUTH OF THE WILD » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 1er décembre 2019 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=0Cmtt40d5G0&list=PLTRmL7MTE-fqLuXGYn7PAFHeBwrnp8_K7

RINKUTO (2020), « Les Huit Héroïnes et le Terrible Secret des Gerudos — TRUTH OF THE WILD #4 » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 13 septembre 2020 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/channel/Uck53cd17FcpFnydE3BZy_1w

RINKUTO (2020), « Triforce, Dimension et Mémoire : le Secret des Épreuves de l'Épée - TRUTH OF THE WILD #3 » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 1er avril 2020 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=RWu9NUJA-j8&list=PLTRmL7MTE-fqLuXGYn7PAFHeBwrnp8_K7

RINKUTO (2020), « Voyage dans le temps, Constellations & Hylia : le secret Sheikah - TRUTH OF THE WILD #2 » [enregistrement vidéo], *Youtube* [en ligne], 17 janvier 2020 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=08bR8p_xbO4&list=PLTRmL7MTE-fqLuXGYn7PAFHeBwrnp8_K7

ENCYCLOPÉDIES LIBRES

« Banbi », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 27 avril 2009, dernière modification le 23 mars 2022 [Consulté le 24 avril 2022], disponible à l'adresse : <https://en.wikipedia.org/wiki/Banbi>

« Céramique de la période Jōmon », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 9 décembre 2013, dernière modification le 19 février 2022 [Consulté le 18 avril 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/C%C3%A9ramique_de_la_p%C3%A9riode_J%C5%8Dmon

« Daphnès Nohansen Hyrule », *Zelda Wiki* [en ligne], 24 mars 2013, dernière modification le 16 avril 2022 [Consulté le 11 mai 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Daphn%C3%A8s_Nohansen_Hyrule

« Douves », *Wikipedia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 10 août 2006, dernière modification le 22 mai 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Douve_\(foss%C3%A9\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Douve_(foss%C3%A9))

« History: Medieval elements in The Legend of Zelda Universe », *Zelda Wiki* [en ligne], 25 février 2017, dernière modification le 31 octobre 2021 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/wiki/Medieval_elements_in_The_Legend_of_Zelda_Universe

« Hyrule », *Zelda Wiki* [en ligne], 25 avril 2005, dernière modification le 30 janvier 2022 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : <https://zelda.fandom.com/wiki/Hyrule>

« Hyrule Castle », *Nintendo Fandom* [en ligne], 9 juin 2007, dernière modification le 12 novembre 2021 [Consulté le 16 mars 2022], disponible à l'adresse : https://nintendo.fandom.com/wiki/Hyrule_Castle

« Jeu d'action-aventure », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 3 février 2008, dernière modification le 26 janvier 2022 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d%27action-aventure#Influence_japonaise

« Jeu vidéo de rôle », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 22 mars 2004, dernière modification le 31 décembre 2021 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_de_r%C3%B4le

« King Rhoam », *Zelda Wiki* [en ligne], 2 mars 2017, dernière modification le 21 février 2022 [Consulté le 9 mars 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/wiki/King_Rhoam

« Liste de jeux et de produits dérivés de The Legend of Zelda », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 21 novembre 2007, dernière modification le 21 décembre 2021 [Consulté le 12 mars 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_jeux_et_de_produits_d%C3%A9riv%C3%A9s_de_The_Legend_of_Zelda

« Medievalism », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 9 septembre 2005, dernière modification le 27 février 2022 [Consulté le 18 mars 2022], disponible à l'adresse : <https://en.wikipedia.org/wiki/Medievalism>

« Soldat d'Hyrule », *Zelda Wiki* [en ligne], 13 février 2014, dernière modification le 6 septembre 2021 [Consulté le 9 mars 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Soldat_d'Hyrule

« The Legend of Zelda (jeu vidéo) », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 14 novembre 2004, dernière modification le 5 novembre 2021 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : [https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_\(jeu_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(jeu_vid%C3%A9o))

« The Legend of Zelda », *Video Game Sales Wiki* [en ligne], 5 juillet 2008, dernière modification le 3 février 2022 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://vgsales.fandom.com/wiki/The_Legend_of_Zelda#The_Legend_of_Zelda

« The Legend of Zelda », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 14 mars 2022, dernière modification le 16 février 2022 [Consulté le 25 février 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda

« The Legend of Zelda: Ocarina of Time », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 4 décembre 2004, dernière modification le 20 février 2022 [Consulté le 13 mars 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Ocarina_of_Time

« Village Cocorico », *Zelda Wiki* [en ligne], 15 mars 2012, dernière modification le 28 novembre 2021 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Village_Cocorico

« Zelda and the Middle Ages », *Zelda Wiki* [en ligne], 19 décembre 2009, dernière modification le 19 juin 2020 [Consulté le 26 février 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/wiki/Zelda_Wiki:Zelda_and_the_Middle_Ages

« Amazones, *mythologie* », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 5 juin 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/amazones-mythologie/>

« Centaures », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 1 juin 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/centaures/>

« Cyclope », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 1 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Cyclope/111268>

« Cyclopes », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 1 juin 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/cyclopes/>

« Déesses d'Or », *Zelda Wiki* [en ligne], 16 novembre 2014, dernière modification le 3 mai 2022 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/D%C3%A9esses_d%27Or

« Eiji Aonuma », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 16 février 2007, dernière modification le 7 juin 2022 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Eiji_Aonuma

« Gerudo », *Zelda Wiki* [en ligne], 5 mars 2012, dernière modification le 17 novembre 2021 [Consulté le 3 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Gerudo>

« Godai », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 3 octobre 2009, dernière modification le 31 janvier 2021 [Consulté le 11 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Godai>

« Histoire du Japon », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 29 septembre 2002, dernière modification le 18 mai 2022 [Consulté le 15 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_Japon

« Katsuogi », *Wikipédia. The Free Encyclopedia* [en ligne], 5 mai 2009, dernière modification le 28 décembre 2021 [Consulté le 12 juin 2022], disponible à l'adresse : <https://en.wikipedia.org/wiki/Katsuogi>

« Koji Kondo », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 8 juin 2006, dernière modification le 28 février 2022 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Koji_Kondo

« Royaume d'Hyrule », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 28 mai 2005, dernière modification le 10 février 2022 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Royaume_d%27Hyrule

« Saint Royaume », *Zelda Wiki* [en ligne], 21 décembre 2012, dernière modification le 28 janvier 2020 [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Saint_Royaume

« Takashi Tezuka », *Wikipédia. L'Encyclopédie libre* [en ligne], 8 juin 2006, dernière modification le 4 novembre 2021 [Consulté le 9 juin 2022], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Takashi_Tezuka

« Traductions des noms propres et communs dans les jeux », *Le Palais de Zelda* [en ligne], [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <https://www.palaiszelda.com/traductions.php>

« Trinité », *Larousse* [en ligne], [Consulté le 11 juin 2022] disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/trinit%C3%A9/79696>

BAUMGARTNER EMMANUÈLE, « La chanson de Roland », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/la-chanson-de-roland/>

BUR MICHEL, « Château fort », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 17 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/chateau-fort/>

GUYONVARCH CHRISTIAN-JOSEPH, « Epona », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 16 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/epona/>

LECLERCQ PIERRE-ROBERT, « Droit divin », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 12 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/droit-divin/>

LEVEAU PHILIPPE, « Enceintes », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 17 mars 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/enceintes/>

MICHEL EUDE, « Hohenzollern », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 2 avril 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/hohenzollern/>

POIRION DANIEL, « Ménestrel », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/menestrel/>

SCHEID JOHN, SISSA GIULIA, VERNANT JEAN-PIERRE, « Mythologies – Le monde gréco-romain », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 25 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/mythologies-le-monde-greco-romain/>

SICILIANO ITALO, « Chanson de geste », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/chanson-de-geste/>

ZUMTHOR PAUL, « Troubadours et trouvières », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], [Consulté le 15 mai 2022], disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com.federation.unimes.fr:8080/encyclopedie/troubadours-et-trouveres/>