



HAL
open science

Genshin impact : représentations culturelles et mobilisation de l'Histoire

Victoria Authier

► **To cite this version:**

Victoria Authier. Genshin impact : représentations culturelles et mobilisation de l'Histoire. Histoire. 2023. dumas-04236166

HAL Id: dumas-04236166

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04236166>

Submitted on 10 Oct 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 - NoDerivatives 4.0 International License

UNIVERSITE DE NIMES
MASTER 2 HISTOIRE VIVANTE / PUBLIC HISTORY



Mémoire de recherche – Sciences Humaines et Sociales

***GENSHIN IMPACT* : REPRESENTATIONS
CULTURELLES ET MOBILISATION DE L'HISTOIRE**

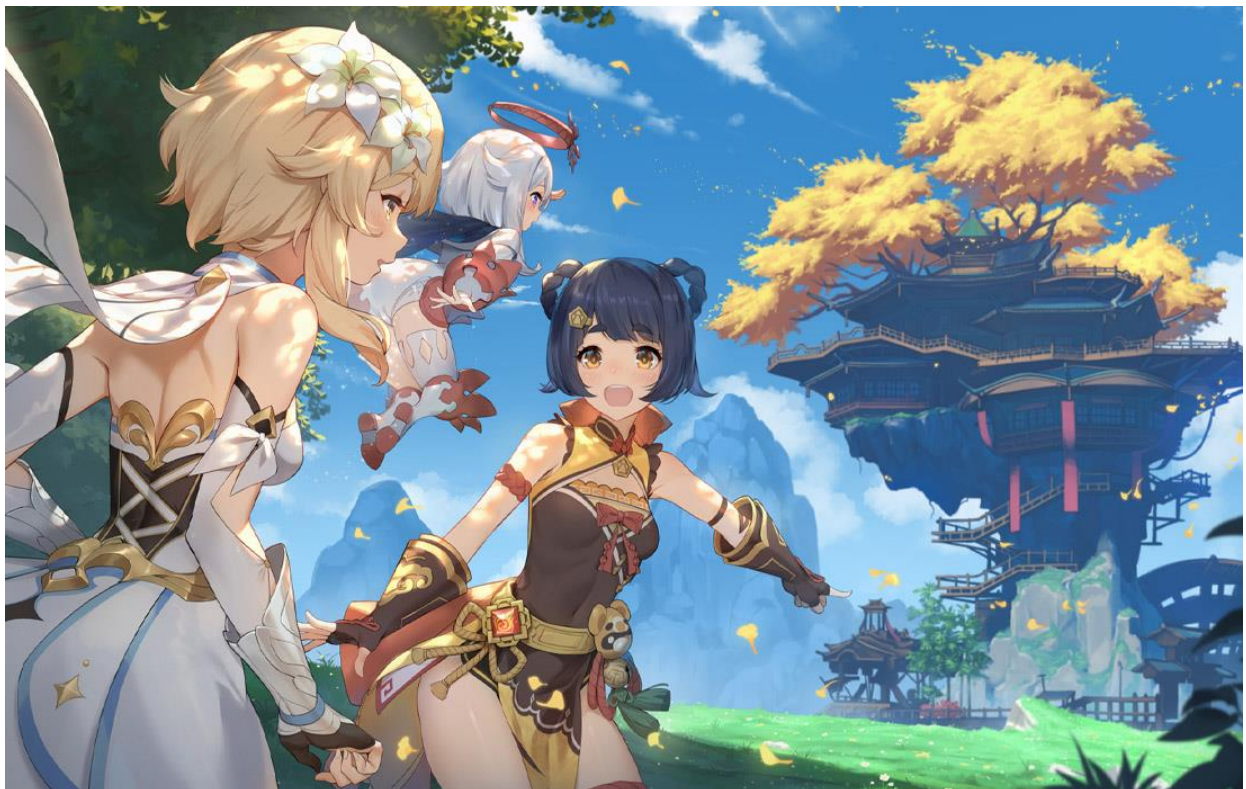


Illustration 1: Illustration officielle de Genshin Impact par miHoYo: Lumine, Paimon et Xiangling devant l'auberge Wangshu

VICTORIA AUTHIER
SOUS LA DIRECTION DE LOUIS BALDASSERONI
2022-2023

REMERCIEMENTS

Avant toute chose, j'aimerais adresser mes remerciements auprès de ceux qui m'ont accompagné tout le long de la rédaction de ce mémoire. Je souhaite tout d'abord exprimer toute ma reconnaissance au directeur de ce mémoire, M. Baldasseroni pour sa patience sa disponibilité ainsi que les nombreux conseils qui m'ont été utiles afin de pousser toujours plus loin ma réflexion.

Je voudrais témoigner toute ma gratitude à l'équipe pédagogique qui dirige le Master Histoire Vivante / Public History de l'Université de Nîmes pour leur accompagnement au cours de ma formation en Master et qui m'ont permis d'arriver jusqu'ici.

Je voudrais exprimer mes plus sincères salutations auprès de M. Boh qui a très aimablement répondu à mes questions et m'a permis d'en savoir plus la création de cet univers.

Je tiens à remercier mes camarades de promotion qui ont été d'un soutien sans faille durant ces deux années et qui n'ont jamais manqué d'être présents lorsqu'il le fallait, je remercie Héloïse, Noé, Mathilde, Manon, Paul, Emma et Laurie. Un grand merci également à mes amis proches.

Je n'aurais jamais pu réaliser ce mémoire sans les encouragements et la confiance de mes proches, je remercie ma famille pour m'avoir accompagnée durant mes études jusqu'à la rédaction de ce mémoire.

Enfin, merci à tous mes professeurs qui m'ont permis de grandir et d'apprendre chaque jour un peu plus.

SOMMAIRE

.....	0
REMERCIEMENTS	1
SOMMAIRE	2
INTRODUCTION	4
I- GENSHIN IMPACT, UN JEU QUI S'INSCRIT DANS UNE TRADITION MEDIEVALISTE DU JEU VIDEO	19
A- LE MEDIEVALISME DANS GENSHIN IMPACT	19
1) Origine et tentative de définition du médiévalisme.....	19
2) Les spécificités du médiévalisme.....	21
3) Le rêve du Moyen Âge et son intérêt.....	25
4) Genshin Impact, un jeu aux diverses inspirations médiévalistes.....	27
B) LE HEROS, SON VOYAGE ET LES MYTHES QUI L'ENTOURENT	30
1) Le voyage initiatique du héros et son approche au conte médiéval.....	30
2) Quand les mythologies du Nord s'invitent dans le jeu.....	36
3) DE MULTIPLES REFERENCES MEDIEVALES DANS UN UNIVERS IMAGINE	40
1) les chevaliers, leur château et la forêt.....	40
2) La magie et le merveilleux.....	48
3) Des armes iconiques reprises du Moyen Âge.....	52
II) ENTRE REPRESENTATION CULTURELLE ET HISTORIQUE DES PEUPLES OCCIDENTAUX ET PERCEPTION OCCIDENTALISTE	57
A) MONDSTADT, UN EXEMPLE D'OCCIDENTALISME	57
1. Une ville allemande imaginée : urbanisme, architecture et histoire.....	58
2. Religion et tradition populaire.....	68
3) Des temps obscurs et une moralité défailante.....	73
C) ENTRE ANTIQUITE OCCIDENTALE REVEE ET UN OCCIDENT MODERNE	76
1) Des ruines et du latin.....	76
2) <i>Enkanomiya</i> ou l'Atlantide retrouvée.....	82
D) UNE REPRESENTATION PLUS MODERNE DE L'OCCIDENT	91
1) La Commedia Dell'Arte : entre pièce de théâtre et échiquier politique.....	91
2) <i>Snezhnaya</i> , illustration des relations complexes sino-russes.....	94
III) LA QUESTION DE L'ORIENTALISME ET DE L'AUTO-ORIENTALISME, REPRESENTATION ET PERCEPTION CHINOISE DES PEUPLES ORIENTAUX : LE CAS DE LIYUE ET INAZUMA	97
A) LA CHINE AU PREMIER PLAN : UN HOMMAGE AU PAYS D'ORIGINE DES CREATEURS	98
1) Sa ruralité magnifiée.....	98
2) Une histoire économique et politique riche.....	106
3) La Chine des croyances et des traditions.....	109
B) L'ASIE DE L'EST MISE A L'HONNEUR : ART ET ARCHITECTURE A LIYUE ET INAZUMA	116
1) Architecture et urbanisme de <i>Liyue</i> , une cité chinoise traditionnelle.....	116
2) <i>Inazuma</i> , la ville japonaise par excellence ?.....	123
3) La place des Arts.....	133
C) LA PRESENCE PRESQUE ASSUMEE D'UN ORIENTALISME NEGATIF	139
1) Une culture japonaise présentée comme défailante.....	139
2) Un paysage dangereux et des ennemis omniprésents.....	143
3) Illustration d'un passé douloureux et de relations tendues ou simple coïncidence ?.....	146

<i>CONCLUSION</i>	153
<i>ANNEXES</i>	157
TABLE DES ILLUSTRATIONS	170
<i>SOURCES</i>	173
JEU VIDEO :	173
SOURCES ECRITES OU VISUELLES :	173
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	174
OUVRAGES SPECIALISES :	175
ARTICLES ET REVUES SPECIALISEES :	179
WEBOGRAPHIE :	185
SITES SOURCES :	195
FILMS ET VIDEOS	195

INTRODUCTION

En 2020, les jeux vidéo ont connu un véritable essor en France. Ils sont devenus « la première industrie culturelle avec un chiffre d'affaire 2020 de 5,3 milliards d'euros, soit une progression de 11,3% par rapport à 2019 »¹. A l'échelle mondiale, il s'agit de 179,7 milliards de dollars² qui entrent en jeu. Cela s'explique notamment par la multiplicité des supports de jeux (mobiles, ordinateurs, consoles en tous genres) qui permet une démocratisation certaine de l'industrie vidéoludique. Véritables univers interactifs, ils séduisent un large public offrant une multitude de thèmes à découvrir. Certains d'entre eux se donnent même le défi d'aborder des thématiques sérieuses telles que l'Histoire et de s'approcher au plus près de la vérité. C'est notamment le cas de la célèbre franchise d'Ubisoft, *Assassin's Creed*. Au cœur de cette tendance qui ne cesse de se développer, certains pays commencent aujourd'hui à appréhender ce nouveau média avec plus de sérieux. La capacité du jeu vidéo à séduire un large public aux quatre coins du globe n'est pas sans rappeler la démocratisation du cinéma et de l'industrie filmique sous la forme d'un puissant *softpower*. Le jeu *Genshin Impact* s'inscrit dans cette lignée. Jeu de rôle dans un monde ouvert aux designs tantôt japonisants tantôt réalistes, l'aventure dans laquelle le joueur est embarqué lui fait découvrir paysages et cultures d'un autre monde étrangement semblables à ce que nous connaissons déjà. Histoire et fiction se mêlent pour créer un univers à part entier qui a su capter l'attention de millions de joueurs dans le monde. Ce mémoire s'intéresse tout particulièrement à ce nouveau géant de l'industrie du *gaming*, des cultures qui sont mises en avant et des hypothèses des diverses positions adoptées au cours de son développement. Il s'agit plus particulièrement de comprendre d'où sont issues les inspirations culturelles et historiques de ce jeu mais également d'analyser les points de vue adoptés en accordant une place importante à l'héritage historique chinois.

Si les jeux vidéo se sont grandement développés depuis les années 70 dans de nombreux pays, en Chine la tendance est arrivée plus tardivement. La réforme politique et économique

¹ GAMING CAMPUS, « Guide du jeu vidéo : l'essentiel du jeu vidéo », [En ligne] <<https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/l'essentiel-du-jeu-vidéo.html>>, mis à jour le 5 janvier 2023 et voir Annexe I

² PAUPELIER. T, « Jeux vidéo : l'essor constant d'une industrie qui fait rêver », [En ligne] <<https://www.jeuxvideo.fr/dossier/361856-jeux-vidéo-l'essor-constant-d'une-industrie-qui-fait-rever>>, publié le 13 octobre 2021 (Consulté le 7 février 2023).

qui a suivi la mort du grand dirigeant Mao Zedong a fortement impacté le pays déjà en retard en matière de technologie³.

1) *L'arrivée du jeu vidéo en Chine et ses difficultés d'intégration*

Avant 1983, les leaders du marché sont tout d'abord les États-Unis avant d'être dépassés par le Japon. Le système chinois appliquant une taxe de 130% pour les produits importés a rendu tout d'abord très difficile l'accès aux jeux vidéo ainsi qu'aux nouvelles consoles qui n'ont pu arriver aux mains de la population que dans les années 1990 mais ces dernières ayant un coût très élevé, les joueurs se sont tournés vers les salles d'arcades⁴. Durant les années 2000 apparaissent alors en Chine les premières inquiétudes concernant les dangers de l'addiction, de la dépendance aux jeux vidéo ainsi que les effets néfastes de ces derniers sur la vie de la population « à tel point que le Conseil d'État adopte un projet de loi établissant des dispositions sur **le contenu des jeux vidéo** et réglementant leur utilisation dans les cybercafés et les salles de jeux. »⁵ L'interdiction est seulement levée en 2009, pendant ce temps, le marché en Chine s'est concentré sur les jeux vidéo pour PC via les jeux en ligne pour beaucoup piratés. Des restrictions liées au temps de jeu ont alors été imposés. En 2005, il était impossible de jouer plus de 3 heures d'affilée sans contrainte. L'article de Gaming Campus indique qu'au-delà de ce temps permis « le logiciel devait effacer la moitié de l'argent du joueur. Et au-delà de 5 heures, le joueur perdrait la totalité de sa monnaie. Ce système obligeait aussi les joueurs à se connecter à l'aide de leur identifiant national, donc ici, pas d'anonymat. »⁶.

2) *Le jeu vidéo, entre interdictions et important développement*

En 2014, la Chine lève finalement l'interdiction de fabrication des consoles de jeu pour la zone de libre-échange de Shanghai. Les restrictions ne sont cependant pas toutes levées. Aujourd'hui encore, il subsiste de grandes difficultés pour les entreprises vidéoludiques chinoises de lancer leur propre jeu. Aucun jeu ne peut sortir sans avoir été au préalable approuvé par le Parti Communiste Chinois (PCC) par le biais de la **SARFT** (State Administration of Radio, Film and Television) ce qui réduit grandement les possibilités. La censure est un danger

³ GAMING CAMPUS, « Les jeux vidéos en Chine » [En ligne] <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-jeux-video-en-chine.html>, Mis à jour le 16 novembre 2022

⁴ TARBES7, « Le boom du marché des jeux vidéo en Chine », [En ligne] <https://www.tarbes7.fr/le-boom-du-marche-des-jeux-video-en-chine/>, publié le 12 décembre 2022

⁵ GAMING CAMPUS, « Les jeux vidéos en Chine » [En ligne] <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-jeux-video-en-chine.html>, Mis à jour le 16 novembre 2022

⁶ *Ibid*

à contourner, elle passe par « un contrôle accru des médias et d'Internet », posant ainsi quelques restrictions en ce qui concerne les contenus mis à la disposition de tout le monde⁷. Le gouvernement diabolise par ailleurs la pratique du jeu vidéo, craignant pour la santé des mineurs principalement. Les nombreuses contraintes imposées par le Parti n'ont cependant pas été un frein pour l'engouement des Chinois pour les jeux vidéo, ils font désormais « partie du paysage culturel »⁸ et nombre d'entre eux se sont tournés vers l'*esport*⁹ via les jeux sur PC.

« Avec plus de 665 millions de joueurs à l'horizon 2021, la Chine est le plus grand marché au monde en termes de jeux vidéo »¹⁰, elle est aujourd'hui une superpuissance dans l'*esport* notamment grâce au développement de la plus grande entreprise de jeux vidéo du monde, Tencent. Cette dernière est à l'origine de la célèbre franchise *League of Legends* et *Honor of Kings*. Le géant Tencent est suivi de près par les sociétés Perfect World et Net Ease.

Cette même année 2020 de boom mondial du jeu vidéo, la société chinoise miHoYo propulse sur la scène internationale sa toute nouvelle production : *Genshin Impact* (原神).

Mihoyo, de son nom complet « miHoYo Tech Otakus Save The World » (米哈游网络科技有限公司), est une entreprise fondée en 2011 par trois étudiants chinois en Master d'informatique de l'université Jiao-Tong de Shanghai passionnés de culture geek japonaise¹¹ avec leur premier jeu « *FlyMe2TheMoon* ». Parmi les trois fondateurs, le premier, Cai Haoyu, est le plus grand actionnaire de la société avec 41,72% des actions de la société tandis que les deux autres, Liu Wei et Luo Yuhao, combinent à eux-seuls 44,78% des actions¹². La compagnie emploie désormais plus de 5 000 employés à Shanghai, Singapour, au Japon, en Corée et aux Etats-Unis¹³. Grâce au succès de son dernier jeu « en 2021, miHoYo se classe à la 23^e place sur le palmarès des cent plus grandes entreprises d'internet chinoises, devenant ainsi le quatrième éditeur de jeux vidéo le plus rentable, derrière les trois maîtres de ce secteur très lucratif, à

⁷ DULERY. F (sous la dir.), *Aujourd'hui la Chine*, Scérén, CNDP – CRDP, Montpellier, 2011, p.67

⁸ *Ibid*

⁹ Compétition de jeux vidéo en ligne, l'esport séduit tout particulièrement la communauté chinoise familière au fonctionnement compétitif de la société dans laquelle elle évolue.

¹⁰ MARKETING CHINE, « L'industrie des jeux vidéo en Chine, un nouvel eldorado. Quand les jeux vidéo sont plus que de simples jeux. » [En ligne] <https://marketing-chine.com/lindustrie-des-jeux-video-en-chine-un-nouvel-eldorado#Quand_les_jeux_video_sont_plus_que_de_simples_jeux>, publié le 31 décembre 2019

¹¹ <https://www.mihayo.com>

¹² WIKIPEDIA, « MiHoyo », [En ligne] <https://fr.wikipedia.org/wiki/MiHoYo>, mis à jour le 19 décembre 2022

¹³ <https://www.mihayo.com>

savoir, Tencent, NetEase et Sohu »¹⁴, se faisant ainsi une place parmi les plus grands. L'entreprise est également très engagée envers des actions pour « la recherche et le développement technologique, l'exploration des technologies de pointe et le développement des technologies de pointes dans le domaine du rendu d'animation, l'intelligence artificielle et le cloud gaming (jeu vidéo en nuage) »¹⁵.

Déjà forte, de ses précédents succès tels que *Honkai Gakuen2* (jeu de rôle), *Honkai Impact3* (jeu de combat), *Tears of Themis* (jeu d'enquête et de romance), l'arrivée de Genshin Impact provoque un « véritable raz-de-marée » avec plus de « 17 millions de téléchargements en l'espace de 4 jours »¹⁶. Il est le premier jeu chinois à décrocher un tel record de lancement mondial à sa sortie selon le Game Industry¹⁷. Ce jeu a de nombreux avantages qui expliquent en grande partie son succès instantané. Il est tout d'abord gratuit et accessible sur de multiples plateformes : mobile (via Android), ordinateur (sous Windows), PlayStation 4 et 5. Un développement pour la Switch (Nintendo) est par ailleurs annoncé. Il s'agit ensuite d'un jeu Gacha Free-to-Play. Au cours de l'aventure, il est possible au joueur de faire des vœux afin d'obtenir des personnages supplémentaires plus ou moins rares. Le joueur peut décider de payer afin d'augmenter le nombre de tirage mais le pourcentage de chance reste le même que l'on paie ou pas. Il n'est, ainsi, pas nécessaire de dépenser pour avancer dans l'aventure. Enfin, son *game design* japonisant est très attractif auprès d'un jeune public aujourd'hui habitué à la consommation de mangas, webcomics et animés.

Grâce à son immense succès, miHoYo est considérée comme une « fierté nationale »¹⁸ pour la nation chinoise. Le dernier jeu, *Genshin Impact*, leur a permis de remporter huit distinctions parmi les hautes sphères de l'industries vidéoludique tels que le prix du meilleur jeu Iphone en 2020 et tout mobile confondu en 2021 lors des Game Awards, le prix des

¹⁴ WENYAN. H, « miHoYo, studio créateur de « Genshin Impact » : anatomie d'un success story chinoise », Chine-Info,

<http://www.chine-info.com/static/content/french/RegardsurlaChine/Sciences&tech/2021-12-07/917897170756448256.html>>, publié le 7 décembre 2021

¹⁵ Traduction du texte de présentation du site : <https://www.mihoyo.com>

¹⁶ JEUXVIDEOS.COM, « Genshin Impact, le RPG free-to-play à l'ambition démesurée », [En ligne] <<https://www.jeuxvideo.com/test/1300571/genshin-impact-le-rpg-free-to-play-a-l-ambition-demesuree.htm>>, publié le 8 octobre 2020

¹⁷ DEALLESSANDRI. M, « Genshin Impact becomes biggest international launch for a chinese game », Game Industry, [En ligne] <https://www.gamesindustry.biz/genshin-impact-becomes-biggest-international-launch-for-a-chinese-game>, publié le 1^{er} octobre 2020

¹⁸ WENYAN. H, « miHoYo, studio créateur de « Genshin Impact » : anatomie d'un success story chinoise », Chine-Info, <<http://www.chine-info.com/static/content/french/RegardsurlaChine/Sciences&tech/2021-12-07/917897170756448256.html>>, publié le 7 décembre 2021

meilleurs doublages de personnages lors des Game Awards plus récemment en 2022. Les ambitions de miHoYo sont plus vastes encore, « l'intérêt premier pour le studio est d'offrir aux joueurs du monde entier un lieu virtuel immersif où ils pourront jouir d'une variété de divertissements »¹⁹ en passant par la création de « *Hoyoverse* » le métavers de miHoYo qui regroupe les différents univers créés par la corporation et en développant de nouveaux supports (webcomic, animé). Le 24 septembre 2021 marque un nouveau tournant pour miHoYo. La société est, en effet, conviée à une réunion avec le comité du Parti Communiste Chinois (PCC) ce qui marque son adhésion pour le parti. Li Wei, l'un des principaux fondateurs a par ailleurs déclaré « à cette époque, les jeux chinois ont atteint l'âge de rivaliser avec les géants internationaux. MiHoYo, désireux de devenir le précurseur du jeu qui migrera à l'étranger, ainsi qu'un promoteur de la culture chinoise dans le processus. Nous continuerons d'apporter notre modeste force au nouvel avenir du CN. »²⁰ Cette déclaration illustre l'actuelle volonté du gouvernement chinois à renforcer son leadership international à travers la promotion de sa culture. Ainsi, les décisions prises par miHoYo sont validées par le PCC et par ce biais, filtrées. L'une des premières mesures adoptées a été la régulation du temps de jeu pour les mineurs. Ces derniers se voient contraints de ne jouer que 90 minutes seulement du vendredi au dimanche en période scolaire.²¹

Mais de quoi est-il question exactement ? *Genshin Impact*, c'est l'histoire de jumeaux qui, propulsés dans un monde imaginaire, Teyvat, se retrouvent séparés par l'action d'une déesse inconnue. Le joueur doit alors choisir d'incarner le frère ou la sœur afin de débiter l'aventure. L'objectif est clair, il faut retrouver le jumeau disparu. Le personnage choisi, Aether (le frère) ou Lumine (la sœur), part à la découverte de ce nouveau monde en quête d'indices sur la disparition de l'autre. Très vite, le joueur se retrouve mêlé à de nombreuses intrigues qui lui permettent de découvrir les richesses de cet univers. Histoire, politique, économie, religion, de nombreuses thématiques sont développées et enrichissent l'expérience du joueur. Il traverse alors au cours de son aventure quatre régions développées pour le moment.

¹⁹ LORIYNN, « Genshin Impact, miHoYo et le HoYoverse, un projet ambitieux », New Game +, <https://new-game-plus.fr/genshin-impact-mihoyo-hoyoverse/?fbclid=IwAROGZPO39a0NBXRk08RBa8nq_CucU8y09L2jkzSv0lb2pZbs8CvC2dB299Q>, publié le 16 février 2022

²⁰ Nouvelles du Monde, « miHoYo rejoint officiellement le parti communiste chinois, comment cela affecte-t-il l'impact de Genshin et d'autres jeux ? », [En ligne] <https://www.nouvelles-du-monde.com/mihoyo-rejoint-officiellement-le-parti-communiste-chinois-comment-cela-affecte-t-il-l-impact-de-genshin-et-dautres-jeux/>, publié le 30 septembre 2021

²¹ *Ibid*

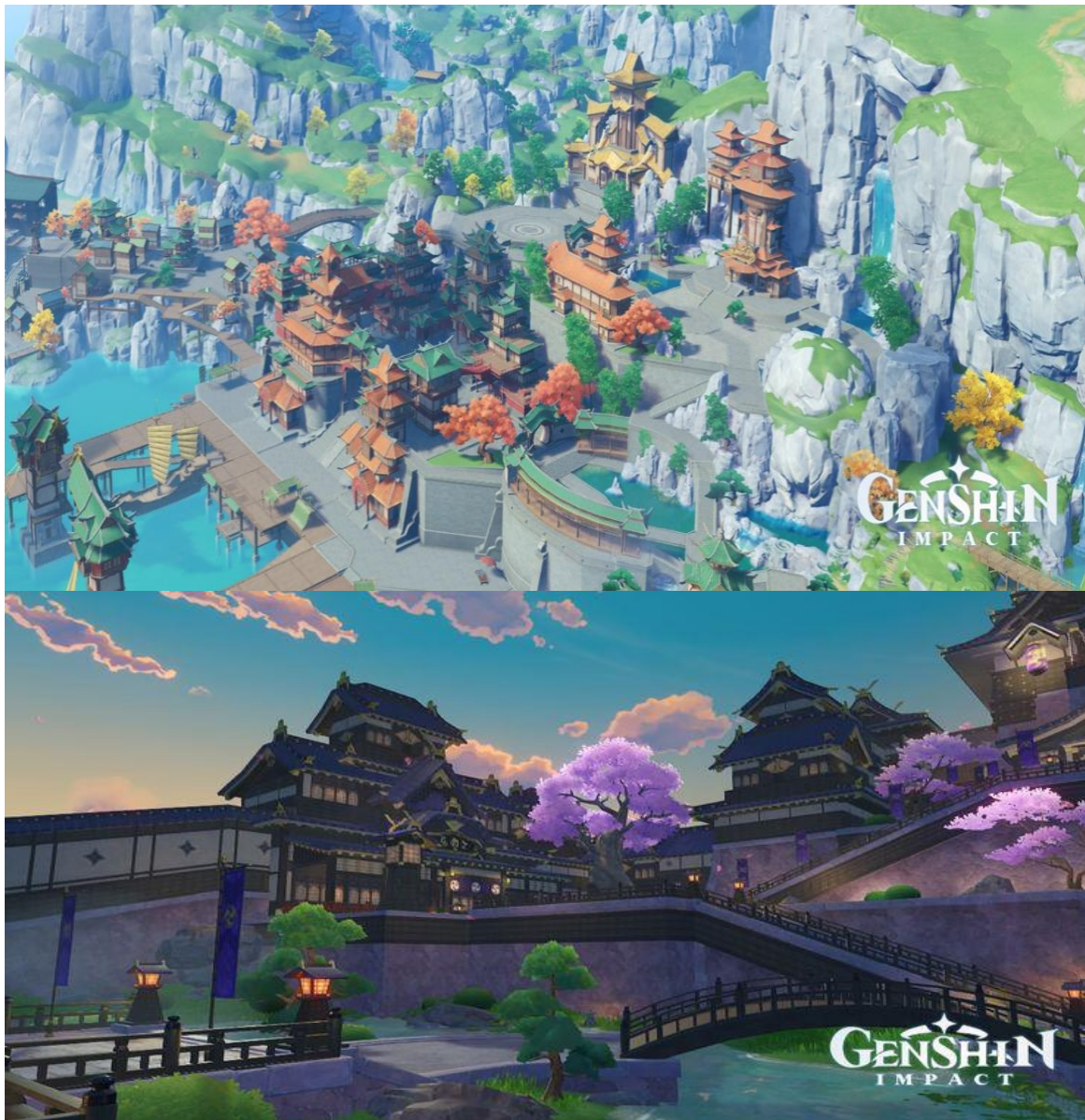


Illustration 2: En haut, le port de Liyue, en bas la ville d'Inazuma - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Ces régions possèdent chacune une culture, une histoire ainsi qu'une population différente et renvoient à des inspirations culturelles qui nous sont familières par l'architecture, les noms de lieux et de personnes, des croyances ainsi que certaines légendes. Afin de mieux les appréhender au cours de ce mémoire, une courte introduction de chacune d'entre elles est nécessaire.

La première qui nous est donnée à découvrir se nomme Mondstadt, d'inspiration allemande. Le joueur y découvre l'existence des visions (badge conférant des pouvoirs liés au vent, à l'eau, au feu, à l'électricité, au végétal, à la glace ou à la terre) mais aussi des Archons, les dieux régissant cet univers qui octroient les pouvoirs. Il se trouve alors confronté à des

créatures de l'ordre du fantastique ou de la science-fiction telles que des dragons, des loups géants ou volants, des robots colossaux et des monstres humanoïdes, les Brutocollinus. La seconde, Liyue, représente sans aucun doute une Chine dans toute sa magnificence. La troisième, Inazuma, est un reflet d'une vision chinoise de la culture japonaise (l'illustration 2 permet d'avoir un aperçu des deux civilisations asiatiques). Enfin la dernière, Sumeru s'inspire des cultures du sud de l'Asie et du Proche et du Moyen-Orient à travers des villes et des bazars orientaux et un désert renfermant des vestiges égyptiens. D'autres sont encore en développement pour les dix prochaines années.

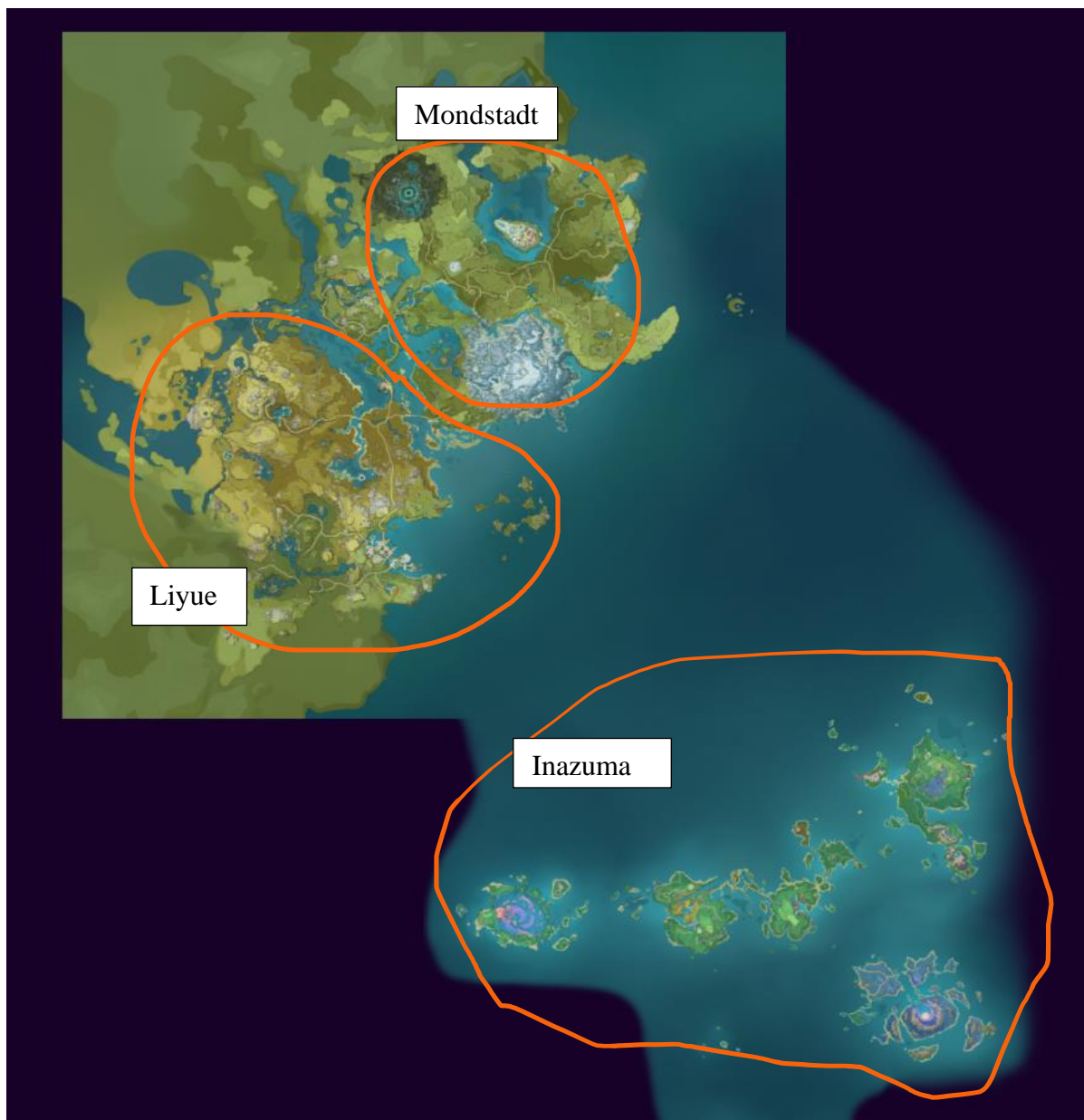


Illustration 3: Carte des trois premières régions de Teyvat par Clémence Usseglio (en ligne)
<<https://gamewave.fr/genshin-impact/genshin-impact-carte-map-interactive-de-teyvat> >

Trois sont, par ailleurs, déjà mentionnées par les créateurs et glissées dans l'histoire de temps à autre, il s'agit de : *Fontaine* (une région d'inspiration française), Snezhnaya (un empire d'inspiration russe dans lequel évolue une organisation criminelle, les Fatui) et Natlan (une région d'inspiration sud-amérindienne pour laquelle nous disposons encore de très peu d'informations). L'existence d'une multitude de régions permet l'installation d'un climat géopolitique complexe qui renforce l'histoire du jeu et offre une fenêtre sur les perceptions de ces différentes cultures. L'illustration 3 est une carte du monde de Teyvat exploré dans ce mémoire. Il manque ici la région de Sumeru et Enkanomiya pour qu'elle soit complète. Cependant elle permet de visualiser la localisation des différentes régions.

Ce mémoire a pour objectif de s'inscrire dans le cadre d'une histoire des représentations à travers ce qu'il nous est offert dans le jeu vidéo, travail encore jamais réalisé pour un jeu chinois. L'histoire des représentations s'insère dans l'histoire des mentalités et se caractérise par « les représentations qu'un individu se fait du monde, d'un éventuel au-delà, de lui-même et de l'autre. Ces représentations qui règlent le jeu du désir et de la répulsion ; qui décident des figures de l'angoisse et de l'horreur. Le système de représentations ne fait pas qu'ordonner les systèmes d'appréciation ; il détermine les modalités d'observation du monde, de la société »²². Apparu dès les années 80-90, l'histoire des représentations, également caractérisée comme une histoire culturelle du social, devient un courant historiographique majeur avec comme figure emblématique Roger Chartier qui s'attache à « faire une histoire avec un retour du social à partir des représentations que l'on s'en fait et qui le conditionnent »²³. Il publie en 1988 un ouvrage clé qui lui permet d'obtenir une reconnaissance internationale, *Cultural History*²⁴. L'année suivante, il rédige un numéro spécial pour les *Annales* « Le monde comme représentation »²⁵ dans lequel il tente une « 'redéfinition' de l'histoire culturelle ». Les multiples publications au sujet de cette histoire des représentations ont fait glisser l'historiographie « de l'économique au social, puis du social vers le culturel » la désignant ainsi comme une discipline plurielle qui

²² CORBIN. A, « 'Le vertige des foisonnements' Esquisse panoramique d'une histoire sans nom », *revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol.39, n°1, janvier-mars 1992, p.117

²³ VOVELLE. M, « Histoire et représentations », dans RUANO-BORBALAN. J-C (sous la dir), *L'histoire aujourd'hui*, Editions Sciences Humaines, 1999, p.47

²⁴ CHARTIER. R, *Cultural History, Between Practices and Representations*, Cambridge, Polity Press-Cornell University Press, 1988

²⁵ CHARTIER. R, « Le monde comme représentation », *Annales E.S.C.*, novembre-décembre 1989, n°6, p.1505-1520

permet aux historiens d'élargir leur champ d'étude sans se focaliser dans une seule manière de lire le passé²⁶.

Si l'étude de célèbres franchises telles qu'*Assassin's Creed* (Ubisoft)²⁷, *The Legend Of Zelda* (Nintendo)²⁸, *Game of Thrones* (HBO)²⁹, *Call Of Duty* (Activision)³⁰ ont trouvé des chercheurs et un public, celle de *Genshin Impact* est tout à fait novatrice dans le domaine des sciences humaines. A ce jour, aucun travail de recherche historique ne s'est intéressé à ce jeu puisqu'il s'agit d'une création récente en cours de développement. Il n'existe donc pas d'étude réalisée à son sujet que ce soit sur les inspirations culturelles qu'il est possible de retrouver au cours de l'aventure dans le jeu, des références historiques mais aussi de la manipulation de l'Histoire afin de créer cet univers complexe. *Genshin Impact* est pourtant l'un des jeux les plus populaires et téléchargés depuis sa sortie. Il compte désormais plus de 63 millions de joueurs dans le monde³¹. Il existe cependant de nombreux sites créés par des fans de ce jeu vidéo qui repèrent des allusions ou des ressemblances historiques ou qui avancent certaines théories.

Étudier *Genshin Impact*, ce n'est pas seulement analyser toutes les références historiques qui peuvent être mises en lumière et rédiger un catalogue de ces dernières, c'est aussi essayer de comprendre et d'interpréter certains choix qui ont été faits au cours de la création de ce jeu. Il s'agit de le replacer dans son contexte de développement, ici, une Chine restrictive vis-à-vis de l'industrie vidéoludique dans un contexte de rivalités internationales à travers le *soft power*.

²⁶ POIRRIER. P, « L'histoire culturelle en France. « Une histoire sociale des représentations » », *L'histoire culturelle : un tournant mondial dans l'historiographie ?* », EUD, halshs-00594984, 2008, p.14-15

²⁷ BAZILE. J, thèse de doctorat, *Opération historiographique et game design de jeux vidéo : les sources historiques dans la conception de Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry*, Sciences de l'information et de la communication, disponible en ligne < <https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/18581> >, publiée en 2021, sous la direction de Le Glaunec. J-P et Genvo. S, Université de Lorraine en cotutelle avec l'Université de Sherbrook

²⁸ LAMAURY. H, « Quand l'Histoire rencontre la fiction : the Legend of Zelda, médiévalisme, mythologie et inspirations culturelles dans le jeu vidéo », mémoire de recherche, Histoire, 2022, dumas-03881081

²⁹ Florian Besson et Justice Breton se sont intéressés à la représentation du Moyen Âge dans *Game of Thrones* que ce soit dans la série ou bien dans les livres : BESSON. F, BRETON. J, *Une histoire de feu et de sang*, Presses Universitaires de France, 2020

³⁰ VINCENT. R, « JVH#8 – Call of Duty / Battlefield : Retour vers le passé », Jeu Vidéo Histoire, (en ligne), < <https://jeuvideohistoire.com/jvh-8-callofduty-battlefield/> >, le 17 février 2021

³¹HANG. C, « La première exposition d'art de Genshin Impact, le rpg online aux 63 millions de joueurs, inaugurée à Paris le 3 janvier », 24presse.com, <https://www.24presse.com/jeux_la_premiere_exposition_dart_de_genshin_impact_le_rpg_online_aux_63_millions_de_joueurs_inauguree_a_paris_le_3_janvier-search-9924622-1-Jeux.html/#.Y-tvBROZNFU>, Communiqué de presse publié le 13 décembre 2022

Il est également question d'appréhender sous un nouvel angle les perceptions des diverses cultures à partir du point de vue chinois par le biais d'une démarche de recherche historique sur les conflits d'intérêts, les rivalités et les points de tension observés dans l'histoire de la Chine contemporaine. L'Histoire est un élément culturel fondamental qui permet à un peuple de se distinguer d'un autre. Véritable nécessité, elle nous guide, nous apprend d'où nous venons et nous permet d'agir en conséquence. Ce qu'un peuple a traversé par le passé bouleverse profondément sa manière dont il perçoit ce qui l'entoure. C'est cette vision de l'histoire, inévitablement biaisée, qui nous intéresse. Nous cherchons ici à comprendre d'où viennent certains choix, pourquoi ils ont été réalisés et enfin si ces choix font partie d'une pensée collective ou bien s'il s'agit d'une volonté (du gouvernement par exemple) d'exposer une vision particulière dans le but d'influencer (de manière positive ou négative) ceux qui vont s'y intéresser.

Les études des perceptions du monde par le prisme d'une vision asiatique sont très peu nombreuses³² et méritent d'être étoffées, c'est ce que tente de faire ce mémoire. La tentation d'envisager ce sujet sous l'écueil d'une vision occidentale est grande et naturelle mais la pertinence d'une telle démarche serait moindre. Pour éviter cette vision biaisée par notre propre histoire et notre perception du monde, quatre grandes notions sont développées au cœur de ce mémoire : le *médiévalisme* présent au cœur de cette œuvre culturelle comme point de départ hérité d'une longue tradition de jeux vidéo puis l'*occidentalisme*³³ à travers la vision de la société miHoYo de certaines caractéristiques occidentales ; l'*orientalisme*³⁴ par la représentation de peuples orientaux et sa déclinaison l'*auto-orientalisme*³⁵ c'est-à-dire ici la vision de la société chinoise sur elle-même. Une grande attention est portée à définir et délimiter ces concepts qui bien que déjà complexes, le sont d'autant plus lorsqu'il s'agit de les orienter par le biais d'un point de vue différent. Plus largement, cette étude est également un moyen d'offrir à ceux qui aiment le jeu ou l'Histoire en général, un guide des références historiques et

³² Un des rares ouvrages dédiés à ce champ d'étude est Heurtebise, Jean-Yves. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*. 2020.

³³ Ce concept a longuement été repris et redéfini dans HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*, MA éditions – ESKA, Collection Nouvelle Asie, 2020.

³⁴ SAÏD, E, *L'orientalisme*, Editions du Seuil, collection « Points d'histoire » 2005, 580p.

³⁵ Au-delà de l'occidentalisme et de l'orientalisme, il est abordé de manière très spécifique et inédite dans un livre le concept de l'auto-orientalisme expliqué dans HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*, MA éditions – ESKA, Collection Nouvelle Asie, 2020.

culturelles tout en leur permettant d'analyser au-delà du visible ce qui peut être sous-entendu dans l'œuvre de la société miHoYo. Il s'agit donc d'un mémoire à vocation du grand public dans un domaine que l'on appelle « l'Histoire Vivante ». Il s'agit d'une démarche historique visant au « renouvellement des approches du passé » que ce soit par le biais de reconstitution, de l'étude des techniques anciennes ou bien l'expérimentation sous toutes ses formes (forge, tissage, cuisine, combat, gestes...), ainsi qu'à sa retransmission auprès d'un large public avec une variété de supports³⁶.

Rares sont les ouvrages qui décryptent les secrets de certains jeux vidéo. Cependant, les historiens s'intéressent de plus en plus à ce sujet et s'attaquent à tous les supports. Cette mission de recherche sur ce nouveau média et sa relation avec le public remonte à la fin des années 90. Dès 1999, quelques thèses fleurissent au sujet des jeux vidéo « en psychologie, en sciences du cinéma, en sociologie, ou en sciences de l'information et de la communication »³⁷, pourtant très peu proviennent des études historiques. Sujet prisé par les étudiants en master, seules quelques thèses en Histoire et Sciences de l'Informatique et de la Communication émergent à l'horizon et notamment dès le début des années 2010. En 2012, Serge Dupuy-Fromy publie sa thèse « les jeux vidéo dans la société française : des années 70 au début des années 2000 »³⁸ sur l'histoire économique et sociale de cette industrie. En 2018, Julien Lалу soutient également son travail de recherche de doctorat en Histoire sur « l'histoire sociale, culturelle et politique du jeu vidéo »³⁹ offrant ainsi une perspective de l'évolution du discours politique à propos de l'industrie vidéoludique à partir des années 1970.

Si les études s'étaient auparavant centrées sur l'aspect théorique du jeu vidéo et son rapport au public, dès les années 2010, les chercheurs commencent à entrevoir un aspect plus pédagogique de ce média, une possibilité de transmettre un savoir tout en s'amusant. En 2015, paraît le livre de Jean-Clément Martin et de Laurent Turcot⁴⁰ en réponse à une polémique lancée

³⁶TUAILLON DEMESY. A, « L'histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain » », *Ethnologie française*, vol.44, avril 2014, p.725-736

³⁷ ENTRETIEN AVEC JULIEN LALU, l'Histoire, « Quand l'Histoire inspire le jeu vidéo », <<https://www.lhistoire.fr/quand-l%E2%80%99histoire-inspire-le-jeu-vid%C3%A9o>>, publié le 9 octobre 2021

³⁸ DUPUY-FROMY. S, *Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000*, Thèse de doctorat, Paris, Université Paris-Est, Adresse : <<http://www.theses.fr/2012PEST0010>>, 2012

³⁹ LALU. J, thèse de doctorat, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012. Naissance d'une culture vidéoludique*, Histoire Contemporaine, soutenue en 2018 à l'Ecole Doctorale de Poitiers, sous la direction de GREVY. J

⁴⁰ MARTIN. J-C, TURCOT. L, *Au cœur de la Révolution, les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Editions Vendémiaire, Collection Chroniques, avril 2015, 144p.

par Jean Luc Mélenchon dénonçant une image violente de la Révolution Française dans le dernier jeu sorti *Assassins' Creed Unity* (2014). Dans leur ouvrage, les deux historiens défendent l'enseignement de l'Histoire par le biais des jeux vidéo car « depuis qu'il y a un public pour l'Histoire les spécialistes n'en ont jamais été ni les meilleurs propagandistes, ni les plus écoutés ». ⁴¹ En parallèle, Romain Vincent, professeur d'Histoire-Géographie et doctorant en sciences de l'éducation, ouvre son site internet dédié à la représentation du passé dans les jeux vidéo intitulé « Jeu vidéo – Histoire – Éducation » ⁴² et s'intéresse également à leur utilisation pédagogique notamment dans le cadre de l'école.

Au cours de cette dernière décennie, l'étude s'est recentrée sur les références utilisées au cœur de ses œuvres, tentant de décrypter ce qui relève de l'imaginaire et de l'Histoire. Julien Bazile publie en 2021 sa thèse sur les références historiques dans les jeux de la licence *Assassin's Creed* intitulée « Opération historiographique et *game design* de jeux vidéo : les sources historiques dans la conception de *Assassin's Creed IV : Black Flag* et *Assassin's Creed : Freedom Cry* » ⁴³. Des play-conférences à la BnF ont vu également le jour. Il s'agit d'une conférence dans laquelle l'intervenant joue au jeu en question et le commente en direct afin de resituer quelques références historiques ou culturelles ⁴⁴. C'est dans cette lignée que s'inscrit ce mémoire afin d'offrir, en partie, aux joueurs la mise en perspective du jeu et de ses références. La célèbre chaîne d'Histoire Nota Bene ⁴⁵, créée en 2014 par Benjamin Brillaud, réalise également des vidéos en rapport avec ce sujet que ce soit dans les jeux vidéo (*Battlefield*) ou du côté des séries littéraires et télévisées à succès (*Game of Thrones*) ainsi que l'utilisation du Moyen Âge dans la pop culture. Ainsi, si quelques études de cas ont vu le jour concernant certaines des licences les plus connues, de par sa sortie récente, il n'existe pour le moment aucune étude précise concernant le jeu *Genshin Impact* ou les autres jeux de la société chinoise miHoYo.

⁴¹ *Ibid*, p16

⁴² Accessible à cette adresse : <https://jeuvideohistoire.com/> , Romain Vincent met en ligne ses interventions ainsi que des articles en relation avec la question de l'Histoire dans les jeux vidéo et de leur utilisation pédagogique, ses play-conférences et autres publications scientifiques.

⁴³ BAZILE. J, thèse de doctorat, *Opération historiographique et game design de jeux vidéo : les sources historiques dans la conception de Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry*, Sciences de l'information et de la communication, disponible en ligne < <https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/18581>>, publiée en 2021, sous la direction de Le Glaunec. J-P et Genvo. S, Université de Lorraine en cotutelle avec l'Université de Sherbrook

⁴⁴ LEROY-TERQUEM. M, « Comment le jeu vidéo représente le passé », BnF, < <https://www.bnf.fr/fr/comment-le-jeu-video-represente-le-passe>>, Entretien avec Romain Vincent paru dans Chroniques n°86, septembre-décembre 2019

⁴⁵ Accessible à cette adresse : <https://www.youtube.com/@notabenemovies>

L'univers créé par Mihoyo est complexe et reprend de toute évidence des références culturelles connues du grand public. Avec ses quatre grandes ethnies développées jusqu'à ce jour, Genshin Impact joue avec les perceptions et inclut au travers de son histoire un fort héritage culturel. Pour autant, il est important de noter que ce jeu n'est pas annoncé comme un *serious game*, il s'agit avant tout d'une création artistique qui ne représente pas un monde existant mais un univers qui emprunte des références à notre monde. Certaines de ces représentations font, d'ailleurs, parties d'un imaginaire collectif, ces dernières sont alors inévitablement utilisées dans bon nombre de créations vidéoludiques. Ainsi, nous cherchons à découvrir dans ce mémoire les inspirations culturelles et historiques qui ont été utilisées lors du développement graphique de *Genshin Impact*. Inscrit dans une tradition médiévaliste comme de nombreux autres jeux vidéo des dernières décennies, peut-on déterminer ce qui relève d'un médiévalisme occidental au sein de l'œuvre complète et le distinguer d'un potentiel occidentalisme affirmé ? **Comment l'Histoire a-t-elle été mobilisée dans la représentation et la perception des peuples du jeu *Genshin Impact* et dans quelle mesure la vision chinoise de ces cultures a-t-elle influencé le processus de création ?**

Afin de mener à bien cette étude, la principale source est le jeu *Genshin Impact* (2020). Ce dernier est très riche que ce soit dans la conception de son histoire, dans le design de ses personnages ou même la représentation graphique de l'univers qui est donné à découvrir. Les quatre grandes régions possèdent de très nombreux détails à analyser. L'architecture des bâtiments, le mobilier, les moyens de transport, la représentation des divinités, la politique et l'économie régissant chaque culture, la philosophie de vie des habitants, leurs professions, leurs tenues vestimentaires ainsi que les artefacts disponibles, les divers évènements sont autant de possibilité d'analyse. D'autres jeux de miHoYo, *Honkai Impact 3rd* (2016), *Houkai Gakuen* (2014) et *Honkai : Star Rail* (en cours de développement, la date de sortie est prévue pour 2023) possèdent les mêmes graphismes et des références similaires pour certains personnages. Au-delà des jeux, nous nous appuyons principalement sur la chaîne YouTube de miHoyo dédiée à *Genshin Impact* qui publie des vidéos de présentation des personnages, des bandes d'annonce du jeu et des nouvelles mises à jour à venir ainsi que de temps à autre, des vidéos plus longues sur les « coulisses » du jeu.

Des entretiens réalisés auprès des concepteurs de Genshin Impact ont également pu avoir lieu et sont postés sur le site officiel du jeu sous la forme d'articles « Dans la Tête des

Développeurs »⁴⁶ ainsi que sur HoYolab⁴⁷. Ils renseignent notamment sur le processus de création de certaines zones de l'univers mais aussi de certains personnages en mettant en avant certaines inspirations culturelles. Il est important de croiser les recherches menées dans ce mémoire avec la parole des concepteurs qui sont la première source de création de contenu. Il n'existe malheureusement aucun écrit académique sur le sujet, cependant des fans ont ouverts des sites ou des blogs tels que genshin-impact.fr qui répertorie toutes les informations disponibles dans le jeu (personnages, monstres, lieux, armes) et genshin-impact.fandom.com dans lesquels ils effectuent un véritable travail de recherche historique derrière les conceptions du jeu et dressent des pages contributives dédiées à des personnages en particulier, à l'avancement de l'histoire, aux différentes quêtes et à la description de nombreux objets et lieux. Des chaînes YouTube comme celle d'Aiynao⁴⁸ qui présentent l'histoire et la mythologie (le lore) de *Genshin Impact* sont aussi des ressources utilisables dans l'élaboration de ce projet et consultables en parallèle.

Dans un premier temps, nous allons étudier la présence du médiévalisme au sein de l'œuvre de miHoYo et d'un occidentalisme oriental affirmé. L'utilisation du Moyen Âge comme référence culturelle semble être un incontournable dans le secteur vidéoludique ces dernières décennies à tel point que les mêmes occurrences refont surface. Nous allons questionner l'intérêt du médiévalisme dans les jeux vidéo, la raison de son succès ainsi que ses spécificités. C'est ainsi l'occasion d'explorer les particularités de ce Moyen Âge fantastique. Ce médiévalisme s'accompagne d'une vision occidentaliste des peuples occidentaux par le monde chinois. Ce concept répond lui aussi à plusieurs spécificités, entre Moyen Âge obscur et Antiquité rêvée. En effet, dans le jeu *Genshin Impact*, certaines nations se trouvent être fortement inspirées par des cultures occidentales de par l'architecture des habitations et monuments mais également par la manière de vivre des habitants ainsi que leur histoire. La première ville que le Voyageur (dans ce mémoire, Voyageur prend une majuscule puisque c'est comme ça qu'est appelé le personnage principal en dépit du nom qu'il est possible de lui attribuer au début de l'aventure) traverse est *Mondstadt*, son inspiration est allemande par l'architecture des habitations comme les maisons à colombage. Cette dernière, parsemée d'horreurs et de trahison révèle une perception orientale particulière des peuples occidentaux.

⁴⁶ Accessible en ligne www.genshin.hoyoverse.com

⁴⁷ HoYolab est accessible via le lien : www.hoyolab.com. Ce site regroupe des articles postés par des fans sur le jeu, des illustrations officielles ou réalisées par les passionnés ainsi que des annonces de miHoYo concernant des événements, des sorties de nouvelles musiques d'ambiance, de goodies etc.

⁴⁸ Chaîne YouTube accessible en suivant ce lien : <https://www.youtube.com/@Aiynao/videos>

Dans un second temps, nous allons centrer notre attention sur la représentation des deux peuples asiatiques du jeu : les nations de Liyue et Inazuma qui possèdent toutes deux un traitement assez particulier et drastiquement différent l'une de l'autre. Liyue est la deuxième région la plus importante du jeu, peut-être la mieux développée qui présente des caractéristiques d'un auto-orientalisme sous-jacent. En effet, Liyue se trouve être la nation inspirée par la culture chinoise et propulse la Chine de par sa splendeur sur le devant de la scène. Depuis longtemps, la Chine reprend les stéréotypes utilisés par les peuples occidentaux pour se définir. Ainsi, elle se trouve être immuable, intemporelle et traditionnelle. La création d'une culture d'inspiration chinoise est également l'occasion pour miHoYo de valoriser une culture souvent méprisée, ignorée et malmenée à l'internationale. Inazuma, quant à elle, représente un peuple japonais opprimé par un terrible shogunat mais dont les graphismes rendent honneur et grâce à des arts et une architecture asiatique remarquables.

Enfin, il est question du traitement de ces deux nations afin de comprendre les choix scénaristiques et graphiques qui ont pu être faits lors de la conception de Genshin Impact. Dans cette dernière partie, il sera question d'un orientalisme chinois vis-à-vis des autres peuples orientaux. Nous allons nous questionner sur l'origine des perceptions qui sont données à voir au sein de ces cultures ainsi que le rôle de l'Histoire dans la manipulation de ces perceptions. L'orientalisme est alors décliné sous deux facettes, l'orientalisme positif qui renvoie une image rêvée d'un peuple donné et l'orientalisme négatif qui dénigre et abîme la perception d'une culture. En effet, *Inazuma*, la troisième région du jeu, illustre un Japon renfermé sur lui-même et oppressif envers sa propre population. L'atmosphère développée autour de ce lieu est inquiétante et joue sur les peurs et les doutes du joueur.

I- GENSHIN IMPACT, UN JEU QUI S'INSCRIT DANS UNE TRADITION MEDIEVALISTE DU JEU VIDEO

A- LE MEDIEVALISME DANS GENSHIN IMPACT

*« Bons fut li secles al tens anciënur,
Quer feit i ert e justise ed amur ;
S'i ert creance, dunt or n'i at nul prut.
Tut est müez, perdut ad sa colur ;
Ja mais n'iert tel cum fut as anceisurs. »*

« Le monde était meilleur aux temps anciens, car il avait la foi, la justice et l'amour ; il avait la croyance aujourd'hui disparue. Tout est changé : le monde n'a plus sa couleur ; il ne sera jamais comme pour nos ancêtres. » *La Vie de saint Alexis* (avant 1123)

1) ORIGINE ET TENTATIVE DE DEFINITION DU MEDIEVALISME

Si les films, les séries, les BD et les jeux vidéo ont régulièrement recours au médiévalisme dans leurs œuvres c'est qu'il exerce « une force de séduction, voire de fascination, de nos jours plus que jamais »⁴⁹. Le jeu *Genshin Impact* n'y échappe pas et utilise à son tour de nombreuses occurrences liées au médiévalisme. Il s'agit, cependant, tout d'abord de tenter une définition de ce médiévalisme à travers les écrits déjà publiés de certains chercheurs. Les tentatives de définition au cours du siècle précédent ont été multiples. Michèle Gally dans *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge* écrit ainsi que « (...) ce terme recouvre, non sans débats, à la fois diverses œuvres modernes et contemporaines – voire jeux et spectacles en tous genres -, qui entretiennent un rapport assumé et proclamé au Moyen Âge »⁵⁰. Benoît Grévin dans son essai « *De l'usage du médiévalisme* » l'envisage ainsi « Il s'agit non seulement d'une référence discursive au Moyen Âge, entendu comme pôle de comparaison positif ou négatif, mais aussi de l'ensemble des artefacts et manifestations sociales, politiques et culturelles qui

⁴⁹ GALLY. M, *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge*, CNRS éditions, Paris, 2022, p.11

⁵⁰ *Ibid*, p.15

sont élaborés dans une volonté consciente de recréer ou d'imiter en tout ou partie le Moyen Âge »⁵¹. La notion de médiévalisme regroupe donc toutes les occurrences modernes et contemporaines liées à l'époque médiévale que ce soit dans *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien ou *Game of Thrones* de Georges R. R. Martin. Il est à souligner dans cet usage une temporalité multiple du Moyen Âge. Il ne s'agit pas seulement de parler d'un siècle bien défini mais de plusieurs qui s'entremêlent afin d'offrir au lecteur, spectateur ou joueur un condensé et une vision altérée d'un ensemble d'époques. Les termes de « temporalités multiples » peuvent alors être employés afin de « caractériser et amplifier les lentilles temporelles par lesquelles nous voyons le Moyen Âge. »⁵²

Le retour à l'époque médiévale est un phénomène socio-culturel en plus d'être littéraire. Le médiévalisme est un domaine de recherche de plus en plus étudié par les jeunes chercheurs et profite donc d'une historiographie qui ne cesse de s'étoffer. S'il n'en portait pas encore le nom, « le goût du Moyen Âge »⁵³ est présent depuis la Renaissance⁵⁴ et tend à se renforcer depuis les années 2000 grâce à la diffusion de séries télévisées et littéraires telles que *Vikings* ou *Game of Thrones*. Le concept-même de Moyen Âge provient des humanistes italiens du XVI^e siècle pour lesquels il s'agissait de « donner une existence et un nom à l'époque dont la Renaissance se serait extirpée pour faire retour à une période autrement prestigieuse, l'Antiquité »⁵⁵. Terme apparu dans les années 70 pour le monde anglophone avec les *Medievalism Studies*, le concept s'est affirmé et a trouvé sa place sur les bancs de l'université grâce aux travaux de Leslie Workman, fondatrice du médiévalisme universitaire⁵⁶. Elle a fondé en 1979 *Studies in Medievalism*, l'un des premiers journaux universitaires qui s'attache à l'étude des images postmédiévales ainsi que de leur perception. En France, la notion de médiévalisme arrive plus lentement mais s'inscrit profondément grâce aux travaux de Paul Zunthor de 1979 parus en

⁵¹ MAIREY. A, « Le médiévalisme – Des usages contemporains du Moyen Âge – Introduction 1 », retranscription du séminaire du 1^{er} février 2019, (en ligne) < <https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/> >

⁵² TRIGG. S, « Medievalism and theories of temporality », *The Cambridge Companion to Medievalism*, Cambridge Companions to Culture, Cambridge University Press, Cambridge, 2016, p.197

⁵³ AMALVI. C, *Le goût du Moyen Age*, Plon, 1996, 334p.

⁵⁴ GIARDINELLI. A, « Le médiévalisme. Images et représentations du Moyen Âge », Appel à contribution, [En ligne] < <https://calenda.org/407720> >, publié le 12 juin 2017(Consulté le 14 février 2023).

⁵⁵ ROCHEBOUET. A ; SALOMON. A, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne]< <http://journals.openedition.org/crm/11092> > 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 28 février 2023

⁵⁶ MAIREY. A, « Le médiévalisme – Des usages contemporains du Moyen Âge – Introduction », <https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/>, retranscription du séminaire du 1^{er} février 2019

1980 dans *Parler du Moyen Âge*⁵⁷, volume issu d'un colloque dédié au médiévalisme⁵⁸. Les nouveaux chercheurs des années 2000 se centrent plus particulièrement sur le médiévalisme du XX^e et XXI^e siècle plutôt que du XIX^e comme leurs prédécesseurs. Carol L. Robinson est la figure de proue de ce mouvement qui s'intéresse désormais à la représentation du Moyen Âge et de ses systèmes dans l'industrie vidéoludique et cinématographiques. De leur côté, Vincent Ferré et Anne Besson multiplient les manifestations scientifiques à ce sujet qui aboutissent en 2004 à la fondation d'une association « Modernité Médiévales »⁵⁹. Cette dernière a pour but de « de promouvoir les manifestations universitaires, et plus largement culturelles, autour de la réception du Moyen Âge, réécritures et représentations, essentiellement aux XIX^e, XX^e et XXI^e siècles (de la réception romantique, symboliste ou moderne, en passant par la fantasy et la littérature de jeunesse) »⁶⁰. Au centre de cette tendance, les historiens tendent aujourd'hui à démêler le vrai du faux dans ces représentations médiévales et l'intérêt est de plus en plus portée vers l'industrie du jeu vidéo.

2) LES SPECIFICITES DU MEDIEVALISME

Les spécificités liées au Moyen Âge dans les œuvres de *fantasy* sont nombreuses. Bien que l'univers fantastique des œuvres ne s'officialise pas en lien avec un Moyen Âge existant et qu'il soit agrémenté de nombreuses autres créations afin de le rendre unique, « c'est une image médiévale qui lui est a priori attachée et qui vient le plus spontanément à l'esprit, comme un cadre par défaut. »⁶¹ Ainsi, l'évocation de ce cadre médiéval intervient par le biais de la présence d'indices qui « renvoient à une représentation historique du Moyen Âge »⁶² à travers ses dix siècles d'histoire. Assez grossièrement, le lecteur peut retrouver comme occurrence « une société essentiellement rurale et autarcique, où dominent fermes et villages, le pays comprenant quelques centres urbains, principalement des places fortes ou des citadelles (...)

⁵⁷ ZUMTHOR. P, *Parler du Moyen Âge*, Paris, Minuit, 1980

⁵⁸ FERRE. V, « Le médiévalisme a quarante ans, ou « L'ouverture qu'il faudra bien pratiquer un jour... » », *Médiévales* [En ligne], 78 | printemps 2020, <http://journals.openedition.org/medievales/10878> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/medievales.10878>, mis en ligne le 02 janvier 2022, consulté le 14 février 2023

⁵⁹ MAIREY. A, « Le médiévalisme – Des usages contemporains du Moyen Âge – Introduction », [En ligne], <<https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/>>, retranscription du séminaire du 1^{er} février 2019

⁶⁰ Site de l'association « Modernité Médiévales » : <<https://modmed.hypotheses.org/>>

⁶¹ ROCHEBOUET. A ; SALOMON. A, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne] < <http://journals.openedition.org/crm/11092> > 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 28 février 2023

⁶² *Ibid*

organisé selon les principes de la féodalité. »⁶³ Étant donné qu'il s'agit d'un monde ancien, il n'y existe donc pas ou très peu de mécanisation, celles présentes dans l'univers sont régulièrement rattachés à une création mystique et magique se rapprochant parfois de l'Atlantide ou de l'alchimie. Les animaux sont très fortement présents comme force mécanique, c'est le cas dans *The Legend of Zelda* où Link, personnage principal se déplace régulièrement à cheval. Dans *Genshin Impact*, des bêtes de somme permettent le transport de marchandise à Sumeru, en revanche les chevaux ne sont jamais les montures des personnages de cet univers, peut-être par difficulté d'insertion dans le jeu.

D'autres indices récurrents interviennent notamment la présence de « l'artisanat, où la guerre se fait au moyen d'armes blanches (avec une place de choix pour les épées) et d'armes de jet, où l'on s'oriente selon la position des constellations et où la médecine (magie mise à part) consiste souvent en une connaissance empirique des plantes médicinales. »⁶⁴ La médecine, dans *Genshin Impact*, est assez rarement évoquée mais lorsque c'est le cas, les personnages utilisent des plantes médicinales recommandées la plupart du temps par l'alchimiste de Mondstadt, Albedo, le garde forestier Tighnari à Sumeru ou le pharmacien de Liyue, Baizhu. Ces deux emplois sont des professions perçues comme « savantes » dans le jeu. Ces trois personnages sont reconnus pour leur intelligence exceptionnelle. Ce sont tous trois des hommes. Ils sont, cependant, secondés par des femmes ou des jeunes femmes qui servent d'assistantes ou qui occupent la position d'élève. La femme, ici, conserve cette caractéristique qui entre dans l'imaginaire collectif de ce qu'était le statut de la femme au Moyen Âge. Inférieure et soumise à l'homme, elle n'est là que par soutien. Elle peut cependant travailler et apprendre mais conserve ce statut d'apprenant sans réussir à devenir celle qui enseigne. Dans la première région de *Genshin Impact*, les femmes « n'occupent pas véritablement de rôle moteur dans la narration »⁶⁵, cette nouveauté apparaît dans la seconde région avec Ningguang, personnage féminin qui possède un rôle politique des plus importants pour la cité. A Mondstadt ou encore à Liyue, les femmes occupent les marchés et les boutiques. Elles sont vendeuses ou restauratrices. Très peu peuvent se vanter d'occuper un emploi de cadre supérieur lorsqu'elles

⁶³ Et ⁶⁴ ROCHEBOUET. A ; SALOMON. A, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne] < <http://journals.openedition.org/crm/11092> > 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 28 février 2023, l'auteur évoque à ce moment-là ce qui rappelle le Moyen Âge dans les univers de fantaisie

⁶⁵ BRETON. J, *Un Moyen Âge en clair-obscur, Le médiévalisme dans les séries télévisées*, Sériat, presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2023, p.296

sont issues du peuple. Celles qui dirigent et qui sont des femmes de pouvoirs, sont généralement issues d'une famille aisée voire aristocratique ce qui explique en partie leur très bonne éducation et la possibilité qu'elles ont eu d'accéder à leur profession. Jean, grande maîtresse de l'Ordre Favonius, bien que remplaçante en l'absence du grand maître, descend d'une lignée de chevaliers qui ont sauvé la ville. Eula, chevalière elle-aussi, vient d'une famille noble hautement critiquée pour leur arrogance et leurs méfaits, mais elle occupe une place de choix de commandement.

Ainsi, c'est une répartition en classes sociales qui est donnée à voir. Dans *Genshin Impact*, les trois ordres, intimement liés dans l'imaginaire à l'époque médiévale, sont présents : les clercs (savants et religieux) occupent la cathédrale de Mondstadt, ils protègent par ailleurs les reliques du dieu adoré dans cette ville, l'Archon Anémò ; la noblesse s'exprime par la chevalerie, les chevaliers semblent provenir de classes supérieures dans cette société que ce soit Kaeya, l'enfant recueilli par le patriarche du clan Ragnvindr ou bien Eula descendante directe des derniers nobles tyranniques ; enfin les paysans, les ouvriers, les bourgeois et les artisans qui travaillent et tiennent dans les villes toutes boutiques et échoppes dans lesquelles le Voyageur peut acheter de quoi compléter son aventure et se soigner en cas d'incident critique. Les trois classes sociales se retrouvent aussi bien à Liyue, Inazuma et Sumeru avec cependant quelques variations selon les croyances et les interdictions en cours dans chaque nation.

Mondstadt est le cadre privilégié de la fantasy médiévale occidentale. Le paysage est dépourvu de mécanisation, on observe une société rurale « parcourue de charrettes qui vont au bourg et de cavaliers qui vont au château »⁶⁶. Il est important de relever que les figures présentes dans « les œuvres de fantasy privilégient quelques figures stéréotypées au détriment notamment de la bourgeoisie des villes, force montante du Moyen Âge réel, très active même en politique »⁶⁷ avec l'utilisation de paysans incultes, à la vie simple et de quelques marchands utiles dans l'acquisition de quelques biens. C'est ainsi qu'en jeu le Voyageur ne distingue pas les réelles différences observables dans la société telles qu'un paysan riche d'un paysan pauvre, des révoltes populaires ou des jardins attenants les maisons.

Autour de tous ces aspects, ce sont également les éléments à caractères architecturaux (les châteaux, les remparts, les cathédrales et églises, les moulins et bâtisses), les emprunts à la

⁶⁶ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.264

⁶⁷ *Ibid*

religion, aux mythes et à ses héros qui peuplent les univers à inspiration médiévale. Les édifices castraux dominent les paysages des œuvres de fantasy. Pourtant les châteaux de *Genshin Impact* semblent se noyer dans la masse de maisons populaire au profit de la mise en valeur exagérée d'une cathédrale imposante placée au sommet de la colline. Ce qui est placé en évidence dans *Genshin Impact* n'est pas le symbole-même du château mais toute la ville qui lui est rattachée avec ses croyances.

Enfin, le médiévalisme s'exprime également à travers toute une ambiance sonore et musicale mise en place afin d'immerger le joueur dans l'atmosphère voulue. Le cadre médiéval offre un large éventail de possibilités, que ce soit dans les musiques religieuses ou bien populaires. L'utilisation de codes sonores relevant de l'ancien (on efface ainsi tous nos bruits contemporains) tels que les sons de cloche, le martèlement des chevaux, les coups d'un forgeron, ainsi que des mélodies répétitives, « l'utilisation des motifs sonores déjà définis par le cinéma depuis Howard Shore »⁶⁸ permet d'immerger le spectateur ou le joueur dans un univers qui lui est familier et pourtant lointain. Dans *Genshin Impact*, l'intégralité des bandes son de Mondstadt ont été composées par l'équipe de Yu-Peng Chen puis enregistrées avec l'aide de l'Orchestre philharmonique de Londres. D'une très grande qualité, elle imprègne le joueur d'une ambiance heureuse et festive. L'ajout de la harpe et de la flûte irlandaise laissent entrevoir une inspiration « elfique », paisible et proche de la nature projetant ainsi celui qui l'écoute dans des temps plus anciens.

Nous le voyons bien, au-delà du visible et de ce qui caractérise dans un premier temps ce décor dans lequel le héros évolue, il est également question de concepts rattachés au Moyen Âge. Anne Rochebouet et Anna Salomon citent alors dans leur article l'obscurité qui recouvre cette vaste période comme période d'horreur, de pauvreté, de violence, de barbarie, aux tensions religieuses et politiques (avec une vision péjorative) mais aussi pittoresque⁶⁹. Le merveilleux et le fantastique y trouvent leur place grâce aux contes et légendes issus de cette époque et du XIX^e siècle. Ainsi fées, nains et dragons se côtoient. Des princes ou preux chevaliers règnent courageusement et sauvent des princesses en détresse. Toutes ces caractéristiques ne sont, pour

⁶⁸ TORRES. M-E, « Ça sonne médiéval ! », *Médiévales*, 78, 2020, p.29-42

⁶⁹ ROCHEBOUET. A ; SALOMON. A, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne] < <http://journals.openedition.org/crm/11092> > 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 28 février 2023

autant, pas toujours utilisées de manière péjorative mais peuvent être connotées positivement grâce au fantastique qui vient illuminer de son merveilleux l'obscurantisme et la tyrannie.

3) LE REVE DU MOYEN ÂGE ET SON INTERET

« Quant au Moyen Âge mythique que l'on fabrique ici ou là aujourd'hui, il vaudrait la peine de chercher quels sont les intérêts en jeu, les intérêts qu'il sert, les illusions qu'il nourrit »⁷⁰.

L'usage du médiévalisme dans les différents médias est loin d'être anodin. En effet, l'éloignement temporel de cette époque renforce le sentiment de légende, d'étrangeté, « par excellence, le médiéval c'est l'ancien, le non moderne. C'est pourquoi il est proprement, plus que matière historique, matière de fiction à disposition de toute réinvention, de tout syncrétisme »⁷¹. Ainsi, le choix de la période médiévale permet une plus grande liberté dans le « mélange de réel et d'irréel, de traits historiques et de légendes »⁷². Le Moyen Âge de par son caractère lointain et légendaire incite donc aux récits étranges, magiques et cruels. Tolkien glisse dans *Le Seigneur des Anneaux* des communautés fantastiques de nains, d'elfes et d'orques dans un univers purement d'inspiration médiévale. Père de la littérature médiéviste avec Lewis, il justifie à lui-seul le succès et la réutilisation du Moyen-Âge dans de nombreuses créations de part, notamment, sa conception idéalisée de cette époque et ses nombreuses prises de liberté⁷³. Michèle Gally, toujours dans *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge* appuie sur cette idée d'achronie où les époques sont mêlées et permettent la création d'univers fantastiques : « des uns aux autres, les formes d'anachronisme diffèrent pour tendre vers ce que je définirai comme une « achronie » d'où tout ancrage historique est banni en un syncrétisme hybride de motifs culturels, légendaires et fictionnels apte à créer des mondes inconnus, imaginaires et pourtant raccrochés par quelques noms, quelques scénarios, quelques types héroïques, au « Moyen Âge ». »⁷⁴. Le passé a cela de magique, il est exotique et à la fois aussi étranger que proche. Étant donné qu'il s'est déjà déroulé, nous sommes supposés disposer d'un réservoir de connaissances à son propos qui nous permet, lecteurs, d'identifier le monde

⁷⁰ LADREAU. G, *Dialogues avec Georges Duby*, (entretiens réalisés entre novembre 1978 et mars 1979), Flammarion, 1980 dans *Les Dialogues des Petits Platons*, 2013, p.91

⁷¹ GALLY. M, *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge*, CNRS éditions, Paris, 2022, p.29

⁷² Ibid p.21

⁷³ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.263

⁷⁴ GALLY. M, *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge*, CNRS éditions, Paris, 2022, p.18

dans lequel nous évoluons à travers les œuvres fictives et de nous projeter davantage dans celui qui nous est proposé.

Ces ancrages historiques évoqués précédemment sont facilement repérables dans certaines œuvres et *Genshin Impact* en fait partie. Au cours de l'aventure il est alors possible de retrouver des occurrences tels que la grande chevalerie de Mondstadt qui protège la cité d'un dangereux dragon ou bien les célèbres *Wokou* représentés ici grâce aux *Noboshi*, pirates japonais sévissant le long des côtes chinoises au cours du XIII^e siècle. Ainsi l'utilisation du Moyen Âge c'est « le goût d'une non-histoire, d'un passé dans lequel on puise à loisir quelques éléments, pour en faire un hors-temps, lieu de projection de l'imaginaire, lieu d'une reconnaissance indirecte de notre contemporain. »⁷⁵. Le médiévalisme ne cherche donc pas « (l') imitation des récits médiévaux ni (...) le leurre de la reconstitution d'une époque » mais devient un outil à part entière dans le processus de création d'un univers. En effet, le cadre du Moyen Âge déteint un aspect plutôt pratique dans la réalisation d'une œuvre de fantasy et ainsi, dans la création d'un monde différent du nôtre mais qui pourtant possède des accroches réelles afin de se lier au lecteur ou au spectateur. Cette période est ainsi riche en clichés dans une sorte de « réservoir de codes partagés par les auteurs et les lecteurs » de sorte à ce que la communication entre les deux parties soit tout à fait claire. Cette imaginaire médiévale ne s'accroche pas qu'à des éléments réels mais vient également puiser son inspiration dans les contes faisant intervenir le merveilleux que ce soit à travers l'utilisation des fées, des dragons, des elfes ou bien des magiciens⁷⁶.

Comme l'indiquent Florian Besson et Justine Breton dans leur ouvrage *Une histoire de feu et de sang, Le Moyen Âge de Game of Thrones*, « le Moyen Âge a été en permanence réimaginé » que ce soit pour le dépeindre dans son obscurantisme à l'époque des Lumières, en projeter une image romantique au XIX^e siècle ou bien l'utiliser dans les œuvres de fantasy de nos jours. Ces diverses manières d'écrire et de dépeindre le Moyen Âge constituent l'ensemble des références médiévales de l'imaginaire collectif⁷⁷. Évoquer le Moyen Âge dans une œuvre revient à réfléchir sur les références utilisées, proviennent-elles de ce corpus constituant notre imaginaire collectif ou sont-elles issues d'études historiques et donc scientifiques ? Ce Moyen

⁷⁵*Ibid*, p.95

⁷⁶ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.263

⁷⁷ BESSON. F, BRETON. J, *Une histoire de feu et de sang, Le Moyen Âge de Game of Thrones*, Histoire, Alpha, 2022, p.14

Âge réinventé, défiguré et parfois idéalisé intervient dans un processus d'instrumentalisation de la période. Les créateurs font appel à ce qui est connu et en offre une nouvelle vision qui, peut-être, marquera à l'avenir les esprits.

4) GENSHIN IMPACT, UN JEU AUX DIVERSES INSPIRATIONS MEDIEVALISTES

- *The Legend of Zelda, un des pionniers du médiévalisme à l'asiatique comme inspiration première*

Nous l'avons vu, le « goût du Moyen Âge »⁷⁸ se retrouve dans de nombreuses œuvres de fantasy. L'une des plus connues de nos jours est, bien évidemment, l'un des derniers jeu de la saga *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*⁷⁹ sorti en 2017. Le joueur y suit alors le réveil du personnage principal, Link, totalement amnésique qui part à la poursuite de ses souvenirs et doit sauver le monde d'une terrible menace qui l'a fait plonger dans le chaos. Il devra, par ailleurs, secourir la princesse Zelda qui a tout fait pour venir en aide à son peuple. L'aventure se déroule dans un paysage féérique d'inspiration médiévale où se mêlent châteaux, villages, dragons et peuples extraordinaires, alchimie et chevaliers. Ce dernier opus est le jeu le plus vendu de la saga avec plus de 27,14 millions d'exemplaires⁸⁰ dans le monde et en fait un jeu phare de cette dernière décennie.

Ce jeu a également révolutionné la manière de jouer en créant un système de jeu tout à fait nouveau pour Nintendo même si l'idée d'un monde ouvert existait déjà ailleurs. La création d'un monde ultra ouvert⁸¹, d'une quasi-infinité de possibilités de jeu ont inspiré nombre de studio de production de jeux-vidéo. Les créateurs de *Genshin Impact* ont affirmé lors de cette création s'être fortement inspiré de l'univers de *TLOZ* en ce qui concerne l'aspect graphique et le mode de jeu. C'est ce qui leur a valu dans un premier temps de très grosses critiques de la part des médias accusant le jeu de plagiat et dénigrant son potentiel à celui d'une simple reproduction d'un chef d'œuvre de Nintendo. Cependant, ces derniers ont su se défendre et

⁷⁸ AMALVI. C, *Le goût du Moyen Age*, Plon, 1996, 334p.

⁷⁹ FUJIBAYASHI. H (réalisateur), AONUMA. E (producteur), NINTENDO (2017), *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*

⁸⁰ Chiffres obtenus selon un récapitulatif des jeux les plus rentables de Nintendo accessibles : CHAO. M, « Nintendo Switch : voici le top 10 des meilleures ventes de jeux, les chiffres sont colossaux ! », JeuxActu.com, (en ligne) <<https://www.jeuxactu.com/nintendo-switch-voici-le-top-10-des-meilleures-ventes-les-chiffres-son-127935.htm>>, le 3 août 2022, consulté le 3 mars 2023

⁸¹ Le joueur peut se déplacer où il le veut quand il le veut et avancer l'histoire à son rythme. Il peut grimper sur des rochers, dans des arbres, sur les murs, sauter d'une falaise, voler avec un planeur, cuisiner des plats, pêcher, chasser tout ceci en parallèle des quêtes principales.

affirmer « vous trouverez l'expérience... très différente »⁸² dans un entretien réalisé par FreeMMOStation un site anglophone sur les jeux vidéo. Ils indiquent ainsi que « *Genshin Impact* propose une histoire et des personnages totalement originaux, et le *gameplay* de base tourne autour de la création d'un groupe de plusieurs personnages et de l'engagement dans un système de combat basé sur les interactions entre différents éléments »⁸³. Si le jeu subit les critiques de part et d'autre des médias il est cependant certain qu'il s'inspire grandement de l'univers des *Zelda* dès la première région du jeu. Le voyageur arrive aux abords d'une première ville nommée Mondstadt, un fort occidental aux allures du château d'Hyrule de *Zelda*, menacé par des puissances maléfiques, un dragon devenu fou tandis que dans le dernier *Zelda* il s'agit de Ganon, le principal antagoniste. Les premières créatures rencontrées, les Brutocollinus renvoient aux Bokoblins de *Breath of the Wild*. Ces ressemblances ne sauraient cependant réduire le jeu à ce champ de vision. *Genshin Impact* révèle être bien plus complexe qu'une pâle copie à travers un large éventail de cultures, de civilisations et une histoire qui s'enrichit chaque année à travers des mises à jour régulières.

- *Un médiévalisme chinois*

Si dans tout Teyvat, Mondstadt est certainement l'exemple le plus probant du médiévalisme à l'occidental, la seconde région du jeu, Liyue, se repose quant à elle sur des inspirations mythologiques chinoises pour certaines toutes droites venues du Moyen Âge chinois. Au-delà de *Genshin Impact*, c'est une grande partie de l'industrie vidéoludique chinois qui est impacté par ces influences anciennes. Lors d'un court échange réalisé avec un employé de miHoYo certainement inspirations ont pu être évoquées. Jun Boh, ingénieur en software chez miHoYo – HoYoverse depuis 11 mois évoque ainsi parmi les inspirations probables du jeu le film d'animation *Nezha* qui raconte l'histoire de Nezha une divinité enfant bouddhiste (voir Annexe 7). Les doutes émis à propos des *Pérégrinations vers l'Ouest* ont été dissipés suite à d'autres entretiens réalisés par des journalistes auprès de miHoYo qui évoquent directement ce sujet. Afin de comprendre les actuelles influences chinoises, il est nécessaire de s'attarder sur ce que représente le Moyen Âge en Chine.

⁸² « *Genshin Impact*, exclusive interview : *Breath of the Wild* controversy Xbox, and PVP clarifications, and more », FreeMMOStation (en ligne) <<https://www.freemmostation.com/features/genshin-impact-exclusive-interview-breath-wild-controversy-switch-xbox-pvp/>>, le 25 septembre 2020

⁸³ Texte traduit de l'entretien précédent par le site : RIFRAFF, « *Genshin Impact* les développeurs évoquent les comparaisons avec *Zelda Breath of the Wild* », (en ligne) <<https://www.nintendo-master.com/news/genshin-impact-devs-comparaisons-zelda>>, le 26 septembre 2020

« Défini couramment comme la période située entre Antiquité et modernité, le Moyen Âge désigne une phase marquée par une réorganisation des cadres politiques et sociaux et un essor culturel »⁸⁴, cependant, l'actuelle désignation du Moyen Âge à l'occidental ne permet pas d'englober l'époque médiévale chinoise. Celle-ci semble s'étendre de la dynastie des Han (206-220 av. J.-C) au début de la dynastie Song (960). Ce concept s'impose particulièrement bien sous la dynastie Tang (618-907) durant laquelle l'ordre politique est rétabli, l'économie se développe et est restructurée, l'administration et l'armée sont la cible de profondes transformations, un essor intellectuel prend place⁸⁵. Dès la fin de la dynastie Tang, la Chine voit se multiplier des œuvres médiévalistes chinoises qui sont des romans de cape et d'épée, les *wuxia*, qui mettent en scène de nombreux combats, un pouvoir impérial importants, des rites religieux mais aussi des éléments surnaturels qui sont tout ce que Liyue met en scène. La figure même du roman de cape et d'épée est introduite par Xingqiu, un jeune noble écrivain qui publie des romans d'escrime. Les éléments surnaturels ont une forte présence dans l'œuvre en faisant intervenir des dragons, des animaux spirituels, des dieux, des zombis et des exorcistes. Tous ces éléments rappellent le Moyen Âge chinois. Les *wuxia* forment en Chine un élément essentiel et fondamental de la culture. Parmi les *wuxia* les plus connus il existe *La pérégrination vers l'Ouest* de Wu Cheng'en, une des inspirations de *Genshin Impact*, qui met en scène le moine Tripitaka à travers son long voyage jusqu'à ce qu'il ramène des écrits bouddhiques. Il est alors question d'immortels, présents également dans le jeu.

Dès le début du XX^e siècle, les films mettant en scène les romans de cape et d'épée se développent mais sont interdits en 1932 « accusés de véhiculer une image « féodale » de la Chine »⁸⁶. C'est ainsi que *La Reine diabolique* de Li Han-Hsiang (1963) ; *Les Treize Fils du dragon d'or* de Chang Cheh (1970) ou *Les Guerriers de la dynastie Tang* de Hung Tao (1978) voient le jour. La Chine est représentée ancienne, parfois imaginée, figée dans une époque traditionnelle rêvée par la société chinoise. Des motifs récurrents sont observables telle que la présence de palais, de temples, de monastères, des bandits, des scènes de combats acrobatiques et chorégraphiés. Ces éléments peuplent le paysage de Liyue et tout comme pour les films ils participent à « une forme de *soft power* destinée à imposer le cinéma chinois sur la scène

⁸⁴ CHANOIR. Y, « Chine » dans BESSON. A, BLANC. W, FERRE. V (sous la dir), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Vendémiaire, Paris, 2022, p.94

⁸⁵ *Ibid*, p.95

⁸⁶ *Ibid*, p.96

internationale »⁸⁷. Plus récemment, ce sont les films d'animation qui attirent l'œil du grand public. Que ce soit grâce à *Big Fish and Begonia* de Chun Zhang et Liang Xuan (2016), *Ne Zha* de Jiaozi (2019) ou *White Snake* de Amp Wong et Zhao Ji (2022), ces nouvelles œuvres cinématographiques mettent en avant une Chine spirituelle et traditionnelle, où les trois religions d'état, bouddhisme, taoïsme et confucianisme, plonge cette Chine dans un univers quasi-imaginaire. La légende de Ne Zha, inspiré d'un roman de la dynastie Ming *L'Investiture des dieux* de Xu Zhonglin, met en scène l'un des personnages les plus populaires de la mythologie chinoise. Il apparaît également *Les Pérégrinations vers l'Ouest* aux côtés de Sūn Wù Kōng, le roi singe immortel. Ce dernier est le personnage phare de l'un des derniers jeux vidéo chinois en prévision pour 2024, *Black Myth : Wukong* (Game Science) qui reprend, de toute évidence, chacun des éléments cités précédemment. Le médiévalisme chinois semble s'affirmer avec le temps jusqu'à devenir l'un des symboles actuels de la Chine.

Inscrit dans une continuité, le médiévalisme chinois de Genshin Impact récupère ces éléments caractérisant de cette vision du Moyen Âge en Chine mais également cette volonté de proposer au monde une nouvelle perception de la Chine à travers l'illustration de ce qu'elle considère comme un âge d'or.

B) LE HEROS, SON VOYAGE ET LES MYTHES QUI L'ENTOURENT

1) LE VOYAGE INITIATIQUE DU HEROS ET SON APPROCHE AU CONTE MEDIEVAL

- *Le voyage du héros*

A l'origine, le héros est « un être fabuleux, la plupart du temps d'origine mi-divine, mi-humaine, divinisé après sa mort » tels de nombreux personnages mythologiques comme Héraclès ou Achille. Cependant, le héros peut également être « un homme ou une femme incarnant un idéal de force d'âme et d'élévation morale ou ayant fait preuve, dans certaines circonstances, d'un grand dévouement »⁸⁸. C'est dans cette catégorie que se trouvent nos deux héros de Genshin Impact, Lumine et Aether (illustration 4). Si au début de l'aventure, ces deux

⁸⁷ CHANOIR. Y, « Chine » dans BESSON. A, BLANC. W, FERRE. V (sous la dir), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Vendémiaire, Paris, 2022, p.96

⁸⁸ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.167

personnages sont perdus et découvrent l'univers dans une quête de recherche de l'autre, ils vont petit à petit se découvrir en tant que héros et assimiler les qualités qui leurs sont propres.



Illustration 4: les deux personnages principaux de Genshin Impact, à gauche Lumine, à droite Aether - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Le « voyage du héros », concept établi par Joseph Campbell dans son livre *Le Héros aux mille et un visages*⁸⁹, est une théorie selon laquelle les héros des récits mythologiques ou médiévaux suivent un schéma similaire. Il convient cependant de conserver cette approche avec humilité, le schéma du « voyage du héros » a semble-t-il opposé de vives critiques quant à son application. La structure de ces récits se déroule ainsi de la même manière. Nous pouvons le reproduire pour le jeu Genshin Impact⁹⁰ :

- 1- **Le monde ordinaire** : le héros, Aether, et l'héroïne, Lumine, (illustration 5) vivent dans un monde différent de celui dans lequel le joueur va évoluer. Ce monde est inconnu

⁸⁹ CAMPBELL. J, *Le héros aux mille et un visages*, Oxus, Paris, 2010

⁹⁰ Nous reprenons ici la méthode décrite par David Vellut sur son site internet : VELLUT. D, « Et vous, c'est quoi votre histoire ? Comment utiliser le voyage du héros dans votre storytelling ? » (en ligne) <<https://www.davidvellut.com/voyage-du-heros/>>, le 15 novembre 2016, consulté le 4 mars 2023

mais ne ressemble en rien à ce qui existe dans le jeu. Contrairement aux héros souvent littéraires, rien ne donne d'information sur leur naissance, leurs parents, les difficultés rencontrées durant l'enfance ou leurs réussites.

- 2- **L'appel à l'aventure** : Les héros se voient confrontés à un personnage puissant, une déesse inconnue les affronte et les sépare. Notre héros atterrit dans un univers qui lui est inconnu où il doit retrouver son jumeau.
- 3- **La quête** : A travers son périple, le héros se rend compte des dangers de ce monde et des divers problèmes présents. Son jumeau s'est tourné du côté du Mal et il doit en comprendre les raisons, les motivations et sauver Teyvat (le monde) contre cette menace.
- 4- **La confrontation** : Au cours de son aventure, le héros affronte de nombreux antagonistes, pour la plupart des Fatui, qui sont certains des 'boss' du jeu. Étant encore en développement, les joueurs s'attendent à un affrontement possible avec le jumeau ou un retournement de situation dans la personnalité du héros qu'ils incarnent. Ces suites d'épreuves permettent au héros de se forger sa propre identité, d'acquérir les qualités dignes d'un être capable de voir au-dessus des autres.

5- La résolution

6- La morale

Les deux derniers points ne peuvent être complétés pour le moment mais il est probable que le héros finisse par retrouver son jumeau et le ramène à la raison. Une fois le voyage terminé, il est également possible qu'ils retournent dans leur monde et donc à la 'normalité'. Campbell résume ainsi le voyage du héros : « Un héros s'aventure hors du monde de la vie habituelle et pénètre dans un lieu de merveilles surnaturelles ; il y affronte des forces fabuleuses et remporte une victoire décisive ; le héros revient de cette aventure mystérieuse doté du pouvoir de dispenser des bienfaits à l'homme, à son prochain ».

- *Les romans médiévaux comme source d'inspiration*

Ce schéma, comme nous l'avons précisé précédemment, semble se retrouver selon Joseph Campbell dans de nombreux mythes ou contes qui ont traversé l'Histoire. De nos jours, légions sont les œuvres artistiques et culturelles qui s'inspirent de ces mythes. Beaucoup de jeux vidéo reprennent des thématiques de romans médiévaux. *The Legend of Zelda*, pour reprendre l'exemple du début de ce mémoire, va puiser au sein de la légende du roi Arthur avec Excalibur

et la quête du Graal⁹¹. En ce qui concerne *Genshin Impact*, il ne s'agit pas seulement d'une inspiration liée à un roman en particulier mais de thématiques assez diverses. Ainsi, nous pouvons rapprocher le héros de Perceval dans la légende du roi Arthur pour lequel s'opère une quête intérieure⁹².

Tout comme ce dernier, le voyageur de *Genshin Impact* est un itinérant et c'est parce qu'il voyage qu'il rencontre l'aventure dans une quête solitaire. C'est grâce à ce voyage que le personnage principal, et le joueur, vont évoluer. *Aether*, ou *Lumine*, subit une transformation intérieure⁹³ qui va de l'incompréhension du monde dans lequel il/elle se trouve, l'émerveillement de ce monde incroyable mais aussi la tristesse d'avoir perdu un proche. L'espoir va prendre le relais au fil de l'aventure puis le désespoir et la lassitude de se sentir manipulé, utilisé par les autres personnages du jeu qui ne vont que lui demander de réaliser des tâches, des missions ou des quêtes à leur place parce que seul le Voyageur peut le faire. A mesure que l'histoire avance, le Voyageur comprend mieux le monde qui l'entoure et commence à émettre des soupçons sur l'intégrité du monde, la justesse de sa quête. Le changement de camp de son jumeau au moment où ils se retrouvent le bouleverse profondément et l'incite à se poser des questions sur le bien, le mal et ce qu'il croit bon ou mauvais. Le Voyageur est lancé sur une quête du Graal où ce dernier n'est ni une coupe ni un quelconque trésor matériel mais un être qu'il poursuit jusqu'aux confins de l'univers qui semble détenir la vérité sur le monde qui l'entoure. Cette quête intérieure est d'autant plus importante que le héros semble avoir oublié au début de l'aventure jusqu'à son identité, sa provenance ainsi que ses motivations. Seule cette nouvelle situation l'anime. Il n'est cependant pas question d'amour courtois dans ce jeu comme celui évoqué dans la licence *Zelda*. Les liens tissés avec les différents personnages sont tous amicaux, le véritable amour qui est exprimé est celui d'un frère envers sa sœur. Cela peut potentiellement s'expliquer par le fait qu'une grande partie des personnages jouables du jeu, et surtout les deux personnages principaux, sont des enfants ou des adolescents. Assez pudique à ce sujet, la Chine préfère mettre en avant les valeurs de la famille, de la piété filiale et de la loyauté envers ses proches. Ainsi, les relations créées au cours

⁹¹ LAMAURY. H, « Quand l'Histoire rencontre la fiction : the Legend of Zelda, médiévalisme, mythologie et inspirations culturelles dans le jeu vidéo », mémoire de recherche, Histoire, 2022, dumas-03881081

⁹² SALY. A, « L'itinéraire intérieur dans le Perceval de Chrétien de Troyes et la structure de la quête de Gauvain » dans *Voyage, quête, pèlerinage dans la littérature et la civilisation médiévales* [en ligne], <<http://books.openedition.org/pup/4342>>. Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, 1976 (généré le 06 mars 2023)

⁹³ *Ibid* : De la même manière que Perceval, ses aventures vont le mener à changer.

du jeu sont des relations profondes de confiance et d'amitié, proches d'un esprit communautaire familiale.

- *L'archétype du héros*

Par soucis d'identification du joueur au héros, ce dernier est dépeint comme un personnage extraordinaire. Aether et Lumine ne viennent pas de Teyvat. Ils ont été transportés là par le pouvoir d'une déesse inconnue. Ils découvrent alors un monde qui leur est totalement étranger pourtant ils comprennent parfaitement le langage de chacune des régions. Que ce soit de par leur tenue, exceptionnelle en regard de celles de la majorité des personnages, leur coiffure particulière, leur histoire ou même la quête qui leur est donnée, les Voyageurs sont des personnages « autres », « le héros est mis en lumière parce qu'il n'est « pas comme les autres » »⁹⁴. Cette différence permet de créer un contraste avec l'univers dans lequel il évolue, y compris la société médiévale qui est dépeinte. L'unicité du héros est ainsi un marqueur puissant de la fantasy médiévaliste.

L'archétype du héros se caractérise également par quelques motifs récurrents visibles dans Genshin Impact. Le héros est tout d'abord un personnage solaire, il est lié à la lumière, au soleil, au lion ou à l'or et cette caractéristique se voit tout d'abord physiquement. Le personnage peut ainsi être représenté blond comme Aether ou Lumine. Tous deux semblent attirer la luminosité et rien ne permet de présager une part d'ombre dans ces deux personnages-là. La solarité, souvent associée « à un bestiaire métaphorisant la souveraineté » telle que la figure du lion se retrouve également dans des œuvres littéraires telles que Aslan du *Monde de Narnia* de C.S. Lewis (1950)⁹⁵.

Le héros, dans son contraste au commun des mortels, est également le possesseur d'armes magiques, d'artefacts ou de créatures qui le distinguent une fois de plus des autres personnages de l'univers. Aether et Lumine sont tous deux des épéistes. Les épées dans *Genshin Impact* n'ont rien d'extraordinaire, elles peuvent accorder quelques bonus statistiques au niveau des attaques ou de la défense mais ne sont pas celles qui attribuent la magie. Cette dernière est présente sous la forme d'un Œil Divin, aussi appelé une Vision, qui confère au personnage principal dans un premier temps des pouvoirs liés au vent. Au cours de l'aventure, Aether et Lumine sont les seuls à pouvoir changer de capacité en priant devant chaque statut. Ces

⁹⁴ BRETON. J, *Un Moyen Âge en clair-obscur, Le médiévalisme dans les séries télévisées*, Sériat, presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2023, p.129

⁹⁵ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.169

pouvoirs sont originellement accordés une seule fois par personne dans le monde de Teyvat et tout le monde n'en possède pas.

Enfin, à la manière de *Harry Potter* de J.K. Rowling (1997), du Monde de Narnia ou de *A la croisée des mondes* de Philip Pullman (1995), dans *Genshin Impact* la figure adulte est remplacée par celle d'un ou d'une adolescent(e) « s'appuyant ainsi d'avantage sur la tradition du conte que sur celle de la mythologie ou du roman de chevalerie »⁹⁶. Choisir une figure héroïque aussi jeune permet de s'adapter à une partie du public de la fantasy et lui permettre ainsi de réaliser un processus d'identification qui a pour visée de le lier intimement à l'histoire. Le héros adolescent vit ainsi des aventures qui reproduisent dans ce monde fictif son processus de transformation, du passage de l'enfant à l'adulte.

Le héros, comme dernier représentant de son peuple est une nouvelle fois un élément récurrent. Aether et Lumine sont les deux seules humains connus de leur peuple, nous ne savons pas encore d'où ils viennent mais ils représentent leur univers dans celui de Teyvat. C'est également le cas pour de nombreux autres héros de fantasy tels que Daenerys dans *Game of Thrones* qui est la dernière à pouvoir faire naître des dragons ou bien Kahlan la dernière inquisitrice de la sage *l'Épée de Vérité* de Terry Goodkind. Cependant, comme le souligne Justine Breton dans son ouvrage, « cette marginalité ethnique et culturelle des héros n'est que peu visible sur le plan physique, aussi sont-ils en immense majorité blancs, beaux et de corpulence moyenne »⁹⁷. Il existe très peu de diversité physique au cœur de *Genshin Impact*. Très peu de personnages arborent une peau bronzée, aucun n'est noir et d'où qu'ils viennent ils possèdent chacun les mêmes caractéristiques physiques outre les accoutrements qui sont différents. Physiquement, les personnages de Liyue sont donc très proches de ceux d'Inazuma, de Sumeru ou de Mondstadt, sans leurs vêtements il serait presque impossible de leur attribuer une origine particulière. Cette « blancheur de peau », en plus de constituer la beauté standard au cœur de la société chinoise, est également « bien souvent considérée comme « la norme par défaut » au Moyen Âge et donc dans les représentations médiévalistes, toujours dans un souci paradoxal de réalisme »⁹⁸.

⁹⁶ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.170

⁹⁷ BRETON. J, *Un Moyen Âge en clair-obscur, Le médiévalisme dans les séries télévisées*, Sériat, presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2023, p.135

⁹⁸ *Ibid*, p.136, l'auteur conseille également de se référer aux articles de *The Public Medievalist* publiés dès 2017 dans lesquels l'image popularisée du blanc au Moyen Âge est une vision erronée de cette période et peut ainsi être utilisée pour justifier des idées ou des discours politiques racistes.

2) QUAND LES MYTHOLOGIES DU NORD S'INVITENT DANS LE JEU

L'univers de *Genshin Impact* est complexe. Il mêle de nombreuses histoires et légendes des cultures du monde entier. Parmi l'une d'elles, des événements de la mythologie nordique sont évoqués de manière sous-jacente dès le début de l'aventure. Lors de la rencontre entre le Voyageur et Kaeya, le capitaine de cavalerie de l'Ordre de Favonius, les chevaliers de Mondstadt, son origine trouble est alors supposée. Kaeya viendrait d'un royaume entièrement détruit par la volonté des Dieux pour leur arrogance. Il a été confirmé plus tard au cours d'un événement que ce même personnage est le descendant de la famille régente de Khaenri'ah. Cette civilisation détruite au cœur d'une intervention divine rappelle sans nul doute le grand Ragnarök de la mythologie nordique.

Dans *Genshin Impact*, Khaenri'ah est un royaume entièrement construit et établi par les humains sans aucune aide divine. Le royaume a connu un fort développement notamment technologique qui lui a permis de créer des robots terriblement puissants, les « Laboureurs »⁹⁹. Khaenri'ah devient une civilisation créatrice avec notamment l'invention et l'usage d'un nouveau type d'alchimie qui permet de créer la vie elle-même. La manipulation de cette alchimie a permis la création de monstres qui, 500 ans avant l'action, envahissent l'univers de Teyvat et causent une immense destruction. L'évènement est alors appelé « cataclysme ». En réponse à cela, les dieux de Teyvat détruisent alors la nation de Khaenri'ah. Certains des événements du jeu renvoient au grand Ragnarök.

Le Ragnarök, également appelé Destin-des-Puissances, « désigne l'ensemble de représentations apocalyptiques qui correspondaient, pour les anciens Germano-Nordiques, à la fin du monde »¹⁰⁰. Il s'agit de catastrophes irrémédiables parmi lesquelles : le déferlement de monstres après l'ouverture de la terre, le Soleil et la Lune sont engloutis, une inondation incommensurable générée par le grand serpent Midgardr. Les dieux se battent contre les puissances du mal, « l'embrasement universel a raison de tout, le feu inextinguible reste, lugubre vainqueur ». Certains événements qui ont secoué le monde de Teyvat font directement échos à ces représentations : le lugubre destin d'Enkanomiya, coulée sous les flots représentant

⁹⁹ Il s'agit de colosses des ruines que le voyageur rencontre régulièrement au cours de son aventure et contre lesquels il doit se battre. Le design de ces colosses n'est pas sans rappeler celui des Gardiens dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* de Nintendo.

¹⁰⁰BOYER. R, « Ragnarök », *Encyclopaedia Universalis*, (en ligne) <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ragnarok/>>, consulté le 30 mars 2023

les peuples du Soleil et des Ténèbres renvoie à l'engloutissement du Soleil et de la Lune ainsi qu'à l'inondation provoquée par le serpent ; l'invasion des monstres des Abysses de Khaenri'ah, une nation souterraine, dans tout Teyvat rappelle le déferlement des monstres après l'ouverture de la terre ; la destruction de Khaenri'ah par décision des dieux après une période de chaos et d'embrasement n'est pas sans rappeler l'action divine du Ragnarök.

Il existe également un arbre, dans l'univers de Teyvat, dont le Voyageur découvre l'existence lors de ses périples à Sumeru qui est directement emprunté à la mythologie, il s'agit de l'Irmisul (illustration 7) (le nom est le même que ce soit chez les Saxons ou bien dans *Genshin Impact*). L'Irmisul est similaire à l'Yggdrasil. Le terme d'Irmisul signifie « énorme colonne » et il est généralement représenté sous la forme d'un arbre ou bien d'un grand pilier. Symbole fort de fertilité chez les Saxons, dans *Genshin Impact* il représente la vie et contient tous les souvenirs et savoirs de ce monde. Yggdrasil est l'Arbre Monde au sein de la mythologie nordique dont la traduction est « cheval d'Ygg », Ygg étant une manière de désigner le dieu Odin, un des dieux suprêmes de cette mythologie¹⁰¹. « Simultanément source de vie, de tout savoir et de tout destin »¹⁰², le grand frêne, ou if, supportent les neufs royaumes nordiques. La représentation d'Irmisul dans *Genshin Impact* (Illustration 5) n'est d'ailleurs pas sans rappeler celle qui en est faite de l'Yggdrasil dans l'imaginaire collectif (illustration 6), un arbre immense symbole de vie.

¹⁰¹ DEROLEZ. R. L. M., *Les Dieux et la religion des Germains*, Payot, 1962, p.221

¹⁰²BOYER. R, « Yggdrasill », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/yggdrasill/>>, consulté le 2 avril 2023



Illustration 5: Irminsul de Genshin Impact, capture d'écran d'une cinématique en arrivant à Sumeru, miHoYo (2020, sortie de la mise à jour de Sumeru 2022)

L'utilisation de la mythologie nordique lors de récit ou de création médiévaliste dans le domaine de la fantasy n'a rien de nouveau. Les récits médiévaux scandinaves sont de grandes sources d'inspiration pour les créateurs d'histoire grâce à ses dieux, ses monstres et ses héros qui fascinent.

La source de ces récits provient de manuscrits islandais du XIII^e et XIV^e siècle tels que les *Eddas* et les *Sagas* qui relatent les aventures des dieux et des héros¹⁰³.

Bon nombre d'auteurs se sont inspirés de cette mythologie afin de créer leurs histoires c'est le cas de Tolkien qui, en plus de proposer une réécriture de *la Saga de Völsungar* dans *La Légende de Sigurd et Gudrun*, puise également son inspiration dans cette mythologie pour rédiger *la Communauté de l'Anneau*. Des jeux vidéo tels que *God of War*¹⁰⁴ ou bien *Assassin's Creed : Valhalla*¹⁰⁵ dépeignent également cette tendance d'utilisation des vikings et de leurs mythes. Il n'est ainsi, pas étonnant, qu'un jeu vidéo tel que *Genshin Impact*, dont la portée est mondiale, s'inspire de cet univers pour en inclure une partie dans sa propre histoire. Si la culture scandinave n'a pas aussi bien retenti dans les pays asiatiques, il ne fait aujourd'hui aucun doute

¹⁰³DI FILIPPO. L, « Quand le grand nord inspire la fantasy », *Fantasy*, BNF (en ligne) <<https://fantasy.bnf.fr/fr/comprendre/quand-le-grand-nord-inspire-la-fantasy/>>, consulté le 30 mars 2023

¹⁰⁴ CORY BARLOG (directeur créatif), SIE SANTA MONICA STUDIO (développeur), SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (éditeur), *God of War : Ragnarök*, 9 novembre 2022

¹⁰⁵ DARBY MCDEVITT (Scénariste), UBISOFT (éditeur), *Assassin's Creed Valhalla*, 10 novembre 2020

qu'avec toutes les productions qui gravitent autour de ce sujet, la mythologie nordique attire le regard.

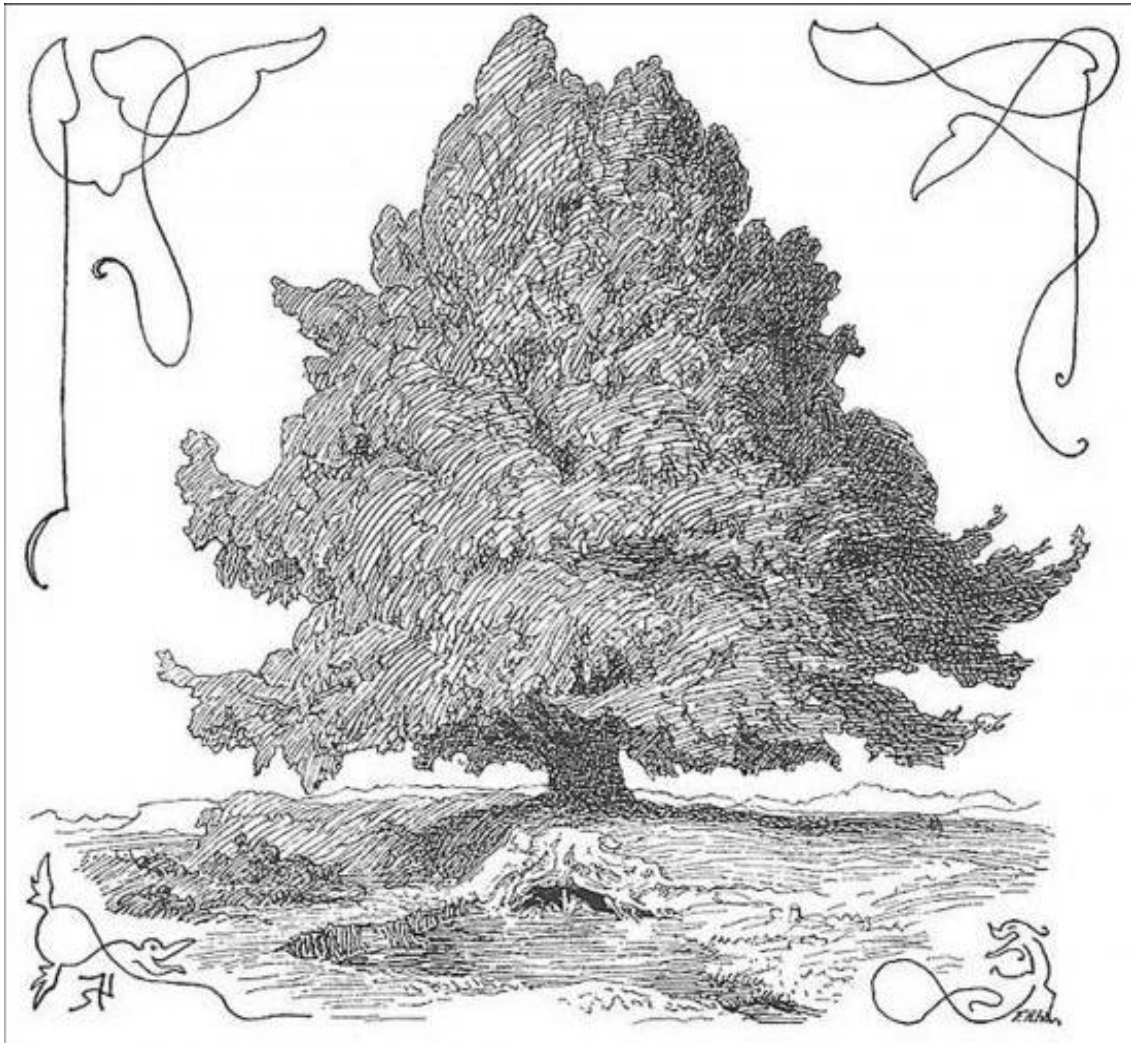


Illustration 6 : The world tree Yggdrasil (l'arbre du monde Yggdrasil) par Lorenz Frølich Gjellerup, Karl (1895), Den ældre Eddas Gudesange, photographié en 2001 par bloodofox sur Wikipédia

3) DE MULTIPLES REFERENCES MEDIEVALES DANS UN UNIVERS IMAGINE

1) LES CHEVALIERS, LEUR CHATEAU ET LA FORET

- *Le château, emblème du Moyen Âge*



Illustration 7: Illustration de Sabran. G dans Pradier. M, *Histoire des trois chevaliers de Goëldieu*, 1945

« Parce qu'on ne voyage pas pour retrouver le même horizon, mais justement pour être « dépaycé », le Moyen Âge-pays est d'abord un paysage que l'on peut embrasser du regard. »¹⁰⁶ Parmi les premières occurrences qui nous viennent à l'esprit dès que nous évoquons le Moyen Âge il y a, parmi elles, bien évidemment le château ou le château-fort et les remparts.

¹⁰⁶ BOULAIRE. C, « Géographie » dans *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants* [en ligne] <<http://books.openedition.org/pur/40843>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003 (généré le 07 mars 2023)

Ces derniers surplombent généralement un village d'aspect pauvre ce qui renforce son caractère dominateur.

Une description revient assez régulièrement sur le type de château et sur le paysage qui l'entoure, il s'agit souvent « (d')un château fort de pierre grise, massif, imposant, avec ses quatre tours d'angle et son donjon carré, (qui) dominait le paysage, et sa masse énorme (qui) paraissait écraser le chétif village blotti à ses pieds. »¹⁰⁷ semblable à ce qu'il nous est donné de voir dans l'illustration 7. La Cité de Mondstadt de *Genshin Impact* semble respecter également cette description avec une cathédrale et un château qui surplombent la ville à leurs pieds (illustration 8).



Illustration 8: Vue d'ensemble de la cité de Mondstadt avec sa ville, ses moulins, son château, sa cathédrale, son lac et son pont dans le jeu *Genshin Impact* - miHoYo (2020)

Cécile Boulaire rajoute même que dans le paysage médiéval, ou du moins, « ce Moyen Âge-pays n'a que trois lieux : une ville, un château, une forêt. Ou mieux : la Ville (qui est souvent un bourg, parfois un simple hameau), le Château, la Forêt. D'un roman à l'autre, seuls les noms changent. On ne se perd jamais en Moyen Âge. »¹⁰⁸ Si son analyse se concentre sur les romans

¹⁰⁷ DUMESNIL. J, *Les Compagnons du Cerf d'Argent*, 1959, p11-12

¹⁰⁸ BOULAIRE. C, « Géographie » dans *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants* [en ligne] <<http://books.openedition.org/pur/40843>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003 (généré le 07 mars 2023)

et plus particulièrement les romans jeunesse, elle n'en est pas moins vraie en ce qui concerne les jeux vidéo. Avec cette simple phrase, nous pouvons illustrer le premier paysage de Genshin Impact. Son château n'est, certes, pas ce qui ressort le plus mais c'est cet ensemble « Ville » (*Mondstadt*), « Château » (des chevaliers de *l'Ordre de Favonius*), « Forêt » (*le bois des Murmures*) qui percute le voyageur. Cette dernière souligne également que « la vue d'ensemble est déterminante, l'instant doit être dramatisé. On choisira un horizon lumineux, voire flamboyant, sur lequel ressortiront les caractéristiques essentielles du château fort : sa verticalité et solidité »¹⁰⁹. Il est possible alors de relever à quel point cette vision littéraire se rapproche de celle du jeu vidéo grâce aux illustrations qui permettent d'offrir aux lecteurs une vision plus détaillée de ce qui est décrit car « certains récits ne nous en diront pas plus, considérant que la seule mention du château, chargée de références multiples, suffit à planter le décor dans lequel les aventures vont désormais pouvoir se dérouler. »¹¹⁰

Un point intéressant à souligner est que la représentation du château varie en fonction du type du récit. Pour un roman ou un jeu qui se souhaite au plus près de la réalité ou, en tout cas, qui a un souci d'historicité « plus la nécessité d'adhérer à la réalité matérielle de l'édifice médiéval se fait sentir, et plus le château fort sera bas, massif, allongé »¹¹¹. A contrario, plus le récit s'enfonce dans le merveilleux et le fantastique plus la représentation du château « sera élancé(e) »¹¹². *Genshin Impact*, bien que le jeu fasse intervenir de nombreux éléments merveilleux ou surnaturels, semble se destiner à une approche plus simple du château médiéval. Il n'illustre pas « ces châteaux aériens, qui lancent leurs tours vers le ciel comme autant de provocation » à l'instar des *Zelda* ou des *Castlevania*¹¹³ mais tente d'approcher les monuments illustrés de manière assez sobre et fidèle à la réalité d'un château à l'occidental. Cependant, on remarque, comme dans la plupart des œuvres médiévalistes, qu'il s'agit d'une construction figée. Que cela soit pour le château ou le reste de la ville, tout semble exister depuis toujours et ne jamais se dégrader ou se développer, il n'y a aucun bâtiment en construction. Cette vision

¹⁰⁹ *Ibid*

¹¹⁰ BOULAIRE. C, « Géographie » dans *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants* [en ligne] <<http://books.openedition.org/pur/40843>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003 (généré le 07 mars 2023)

¹¹¹ *Ibid*

¹¹² *Ibid*

¹¹³ Voir en Annexe 2 pour les illustrations de châteaux dans ces deux jeux.

du château et de la ville au Moyen Âge rappelle l'idée qu'il en est donné par le romantisme, s'affranchir de cette idée revient à modifier toute une perception populaire du château fort¹¹⁴.

De même, cette différence de représentation indique également une différence de perception symbolique. Comme l'indique Cécile Boulaire dans son chapitre, un château dans un récit fantastique représente le pouvoir, un pouvoir inatteignable et à servir tandis que l'action se déroule à l'extérieur. Dans un récit dont l'attention est plus historique, le château symbolise également un lieu de travail, où les personnages agissent¹¹⁵. Dans *Genshin Impact*, ce château, qui est le quartier général des chevaliers de la ville fait office de bureaux, de lieu de réception, d'étude avec une grande bibliothèque ainsi que de rétention ne symbolise pas un pouvoir royal dominant.

- *Les chevaliers de Genshin Impact*

La présence des chevaliers est quasi-inévitable dans le cadre d'une fiction aux inspirations médiévales. Depuis les chevaliers de la Table Ronde de Chrétien de Troyes, ces personnages se multiplient au sein des œuvres de fantasy. Inspirant le courage, la loyauté et la force, le chevalier représente ce qui ne peut être battu et la personne qui se bat pour la veuve et l'orphelin. Si dans la plupart des romans, les chevaliers sont « des combattants solitaires partis à l'aventure, en quête de rédemption »¹¹⁶, devenant des preux une fois l'ordre rétabli. L'ordre des chevaliers de *Genshin Impact* illustre un tout autre aspect de ces personnages. Au service de Mondstadt, ils sont chargés de protéger la ville des créatures qui rodent aux alentours, ils se confrontent donc « à des adversaires merveilleux (Monstres, géants) ou humains (Brigands) pour la défense d'un groupe en danger »¹¹⁷ mais quittent très rarement l'enceinte de la ville. Ils sont également aux services de la population pour réaliser un certain nombre de quêtes. S'il n'est pas introduit en tant que tel, le personnage principal du Voyageur est au cours du premier arc du jeu considéré comme un chevalier en tant que « membre honoraire » des chevaliers de

¹¹⁴ CHANOIR. Y, « Châteaux » dans BESSON. A, BLANC. W, FERRE. V (sous la dir), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Vendémiaire, Paris, 2022, p.88

¹¹⁵ BOULAIRE. C, « Géographie » dans *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants* [en ligne] <<http://books.openedition.org/pur/40843>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003 (généré le 07 mars 2023)

¹¹⁶ SOUS LA DIRECTION DE M. LAFONT, « Les héros du Moyen Âge : Arthur, Robin des Bois, Renart et les autres... », Collège Robert Doisneau, (en ligne) < <http://www.clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/spip.php?article442> >

¹¹⁷ *Ibid*

l'ordre de Favonius. Il est le plus à même de représenter le chevalier errant de l'imaginaire occidental.



Illustration 9: Deux chevaliers de l'ordre de Favonius, à gauche Kaeya Alberich, le Capitaine de la cavalerie, à droite Jean Gunnhildr, Grande Maîtresse suppléante de l'Ordre – Genshin Impact – miHoYo (2020)

Le chevalier errant est un « type de la littérature héroïque, élaboré aux XII^e et XIII^e siècles à partir de traditions mythologiques, légendaires, historiques, mais aussi de la réalité contemporaine, et spécifique au genre romanesque arthurien, qui paraît avoir été conçu pour civiliser, unir et distraire la noblesse »¹¹⁸. « Être hors du commun, différencié du troupeau de

¹¹⁸ CHENERIE. M-L, « Introduction », *Le Chevalier errant dans les romans arthuriens en vers des XII^e et XIII^e siècles*, Paris, Droz, 1986

l'humanité ordinaire »¹¹⁹, il est également « sans peur et sans reproche »¹²⁰ à l'instar de Bayard. Il symbolise à lui seul la pensée du chevalier justicier. Il remplit les trois conditions des qualités du chevalier : le courage, la droiture et l'humilité¹²¹. Cependant, l'une des principales différences des chevaliers de *Genshin Impact* avec l'idée que l'on se fait d'un chevalier dans une œuvre culturelle c'est qu'ils ne portent pas d'armure (ou en tout cas de très rares fragments) et ne chevauchent aucune monture. Le cheval est un être qui ne semble pas exister au sein de cet univers. Les chevaliers de *Genshin Impact* (illustration 9) portent des vêtements de civils plutôt que de combattants, ne protégeant aucune partie vitale en cas de combat, ils semblent tout droit sortis d'un animé japonais. L'image du chevalier promulgue également « une idéologie articulée autour de grandes valeurs : la prouesse, la largesse, la fidélité, la protection des faibles »¹²², valeurs appropriées par la suite par l'Église catholique afin de les transformer à son profit (cette image est par ailleurs utilisée dans l'une des plus grandes œuvres de l'animation japonaise *Berserk* de Kentarō Miura).

Il s'agit là sûrement d'un choix esthétique et de différenciation des autres œuvres, jeux vidéo, films ou livres qui reprennent pour un grand nombre l'armure du chevalier comme symbole de son statut et du Moyen Âge de manière générale.

- *La forêt, du début de l'aventure au refuge du merveilleux*

Enfin, la forêt est un élément utilisé très fréquemment lors de la création d'un environnement aux allures médiévales. Elle « abrite les traces d'une mythologie dont il ne reste que les fragments et qui, dès lors, nourrit une nostalgie confuse chez les Modernes. Elle peut de ce fait devenir l'espace où se croisent le merveilleux et le réel, l'histoire et le mythe et, partant, la ligne de fuite (...) d'une sortie de l'Histoire »¹²³. Elle est, selon Jacques Le Goff, dans son essai *L'imaginaire médiéval* (1985) un « désert humain et pourtant peuplée, lieu

¹¹⁹ SANSONETTI. P-G, « Le chevalier dans l'imaginaire européen », Thatrum Belli, (en ligne) < <https://thatrum-belli.com/le-chevalier-dans-limaginaire-europeen/>>, le 2 octobre 2022, consulté le 7 mars 2023

¹²⁰ Expression associée au chevalier Bayard qui s'est illustré durant les guerres d'Italie du XV^e et XVI^e siècles.

¹²¹ SANSONETTI. P-G, « Le chevalier dans l'imaginaire européen », Thatrum Belli, (en ligne) < <https://thatrum-belli.com/le-chevalier-dans-limaginaire-europeen/>>, le 2 octobre 2022, consulté le 7 mars 2023

¹²² BESSON. F, «Chevaliers et chevalerie » dans BESSON. A, BLANC. W, FERRE. V (sous la dir), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Vendémiaire, Paris, 2022, p.91

¹²³ GALLY. M, *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge*, CNRS éditions, Paris, 2022, p.173

ambigu, en marge, servant de véritable frontière avec la ville et le monde civilisé »¹²⁴. Elle apparaît comme un lieu de passage, que le héros se doit de traverser s'il veut trouver les réponses à ses questions. Haut lieu symbolique, elle cache des créatures fantastiques parfois sauvages et effrayantes ou bénéfiques pour le voyageur/le chevalier errant. Mondstadt est une cité délimitée par un lac lui-même entouré de forêts. Le début du voyage du héros débute souvent par un périple au cœur d'une forêt. C'est ainsi que le Voyageur commence sa quête dans *Genshin Impact*. Le Voyageur s'éveille au centre d'un lac qu'il doit traverser à la nage. Il aperçoit au loin la cité de Mondstadt, fière, qui se dresse sur son rocher et pour l'atteindre, il doit s'aventurer au cœur du Bois des Murmures dans lequel il rencontre ses premiers ennemis et peut récolter ses premières ressources pour la suite de l'aventure. Ici, la forêt est le premier refuge de créatures qui dévoile des éléments extraordinaires dans un paysage naturel.

D'autres forêts parsèment le paysage de Mondstadt. Dans l'une d'elle se cache des loups sauvages, dont un jeune garçon élevé par des loups, ainsi qu'une créature géante, le « Loup Boréal » (illustration 10) qui terrorise les populations aux alentours. Lors de l'une des premières quêtes liées à cette forêt¹²⁵, le Voyageur fait la rencontre de Razor, ce jeune garçon cité précédemment, qui lutte contre les chasseurs du village voisin qui tentent d'éliminer les loups de la forêt soupçonnés d'avoir attaqué le village. Cette vision du loup fait écho à sa représentation terrifiante de « mangeur d'homme » ou de « la bête qui mange le monde » relayée notamment par le biais d'histoires tristement célèbres comme celle de la bête du Gévaudan à la fin du règne de Louis XV¹²⁶ (célèbre au Japon, le manga et animé *Les mémoires de Vanitas* de Jun Mochizuki évoque la bête du Gévaudan au cours d'une histoire de vampires). Le mythe du loup est fréquemment employé dans les récits et contes médiévaux. Il suffit de penser à l'histoire du *Petit Chaperon Rouge* de Perrault pour comprendre son importance et sa symbolique. Le loup pâtit d'une terrible image négative qui en fait l'incarnation de « la force brutale, la cruauté, la voracité, la glotonnerie, la ruse, l'impiété ou l'hypocrisie »¹²⁷. Souvent perçu comme un personnage cruel, il est là pour avertir le lecteur d'une moralité défailante. Dans le conte évoqué précédemment le loup sert d'avertissement aux enfants et aux jeunes filles qui ne prêteraient pas assez attention aux dangers de la légèreté. Ainsi, la forêt est également

¹²⁴ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.146

¹²⁵ « La signification de lupical », *Lupus Minor – Acte 1 – Genshin Impact – miHoYo* (2020)

¹²⁶ Pour en savoir plus : MORICEAU. J-M, *Histoire du méchant loup. La question des attaques sur l'homme en France XVe-XXe siècle*, Pluriel, Fayard, 2016, p.185-233

¹²⁷ PASTOUREAU. M, *Le loup. Une histoire culturelle*, Éditions du Seuil, Paris, 2018, p.93

« le lieu de l'altérité et de ce qui doit être tenu à l'écart »¹²⁸. On y garde à l'abri ce loup mystérieux, cet enfant orphelin et sauvage, qui parle à peine, se comporte comme un loup et vit méfiant des autres êtres humains. Cette évocation du loup, protecteur d'un être dont il a la garde depuis sa naissance, est assez populaire dans les histoires contemporaines. L'une des références les plus emblématiques est l'histoire de *Le Livre de la Jungle* de Rudyard Kipling (1894) où Mowgli, jeune enfant indien, est recueilli et élevé par des loups qui deviennent ainsi sa véritable famille. Dans *Princesse Mononoké* de Hayao Miyazaki (1997), la jeune femme San, élevée depuis toujours par des loups s'oppose à la brutalité des hommes qui détruisent la nature.



Illustration 10: Andros, Loup Boréal - Genshin Impact - miHoYo (2020)

La forêt se retrouve également à Inazuma, la forêt de Chinju qui accueille en son sein des Tanuki (illustration 11), créatures extraordinaires du folklore japonaise assimilés à des yokai. Ces derniers peuvent devenir invisibles à l'œil nu et se métamorphoser en objets du quotidien car « conformément à un imaginaire lié au shinto japonais, également présent dans *Princesse Mononoké* (film de Hayao Miyazaki, Japon, 1997), de telles créatures aux grands

¹²⁸ BRETON, J, *Un Moyen Âge en clair-obscur, Le médiévalisme dans les séries télévisées*, Sériat, presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2023, p.139

pouvoirs représentent la dualité de la forêt, tout autant protectrice que destructrice »¹²⁹. Forêt très obscure, elle permet de faire ressortir l'aspect spirituel et énigmatique de ces lieux. La forêt est ici un endroit où l'on vient comprendre des événements, où l'on demande de l'aide et qui apporte une nouvelle lueur d'espoir. Ci-dessous, le Grand Tanuki changé en statue de pierre accueille le héros au cours de son aventure à Inazuma. Protecteur de la forêt, il en fut également le destructeur lors d'un précédent conflit.



Illustration 11: Statue du grand Tanuki dans la forêt de Chinju - Genshin Impact - miHoYo (2020)

2) LA MAGIE ET LE MERVEILLEUX

Dans un premier temps, il est important de nuancer ces deux termes dans un contexte médiéval. De quoi relève le merveilleux et qu'appelle-t-on magie ? « L'étymologie du mot merveille (*mirabilia*) implique d'abord un étonnement, qui se nuance ensuite de crainte, d'admiration ou de fascination »¹³⁰, sa signification est à différencier de ce qui nous est merveilleux de nos jours. Selon Daniel Poirion, le merveilleux peut alors s'expliquer comme

¹²⁹ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.147

¹³⁰ POIRION. D, *Le merveilleux dans la littérature française du Moyen Âge*, Que sais-je ?, Presses Universitaires de France, Paris, 1982, p.4

« la « réception » de cette autre culture par la culture commune devant les manifestations d'autres croyances »¹³¹ faisant ainsi intervenir la question de point de vue. Au Moyen Âge, relevait du merveilleux ce qui était étonnant et extraordinaire mais qui pourtant dans les esprits existait bel et bien. Il peut donc s'agir de licornes, de nains ou d'elfes qui existaient pour ces sociétés.¹³² Cette notion de merveilleux, nous la rencontrons dans *Genshin Impact*.

Les créatures fantastiques peuplent cet univers sans que les personnages ne s'en étonnent. Il est alors question d'un dragon nommé Dvalin qui a autrefois combattu contre un dragon noir corrompu Durin et a été empoisonné au cours de ce dernier combat. L'esprit à son tour corrompu par l'Ordre de l'Abîme, il attaque alors Mondstadt et c'est contre ce dernier que le Voyageur se voit contraint de lutter. Des fées guident également le Héros vers des trésors au cours de l'aventure.



Illustration 12: "Guide de magie", arme catalyseur - *Genshin Impact* - miHoYo (2020)

¹³¹ *Ibid*, p.5

¹³² SOUS LA DIRECTION DE M. LAFONT, « Les héros du Moyen Âge : Arthur, Robin des Bois, Renart et les autres... », Collège Robert Doisneau, (en ligne) < <http://www.clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/spip.php?article442> >



Illustration 13: Scaramouche dans son robot lors du combat final face à Paimon et Lumine - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Ce qui relève de la magie est tout autre chose. La magie est « un ensemble de phénomènes surnaturels, inexplicables ou incompréhensibles »¹³³. Pour la religion, il s'agit bien souvent de l'action de forces démoniaques. Dans le domaine de la fantasy, l'utilisation de la magie est souvent « une solution de facilité » puisqu'elle permet une grande amplitude d'action sans pour autant devoir y poser d'explications raisonnables et scientifiques derrière chaque

¹³³ SOUS LA DIRECTION DE M. LAFONT, « Les héros du Moyen Âge : Arthur, Robin des Bois, Renart et les autres... », Collège Robert Doisneau, (en ligne) < <http://www.clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/spip.php?article442> >

particularité. La magie peut « déguiser la science ou la technologie de manière à restituer à l'univers dans lequel elle opère la qualité d'enchantement qui fait défaut au monde normal ». Elle peut, par ailleurs, permettre de confondre magie et technologie lorsque la technologie est si avancée que ses procédés en sont presque inexplicables. Dans Genshin Impact, ce processus de limites brouillées entre réel et irréel peut notamment avoir lieu grâce à la technologie mise en place dans le jeu. Les Fatui, antagonistes principaux de Teyvat, regorgent de multiples inventions dont certaines se rapprocheraient du divin. Nous faisons notamment référence ici à l'immense robot utilisé par Scaramouche (illustration 13) lors de son combat de 'boss' qui, entre force physique et capacités d'une extrême puissance écrase le héros lors de l'affrontement. La magie est présente sous plusieurs formes dans le jeu notamment dans les armes. Certains personnages pouvant utiliser des pouvoirs, attaquent grâce à des catalyseurs qui prennent la forme de livres pour la majorité des cas. L'un d'eux, et certainement m'un des plus basiques et accessibles dans le jeu, se nomme « Guide de magie » (illustration 12). Représentation du grimoire médiéval, son intitulé est assez clair sur son contenu. Il est même considéré dans le jeu comme « l'une des références en matière de magie »¹³⁴.

Enfin, le miraculeux se distingue des deux autres par le fait qu'il relève du divin et appartient « également à l'inexplicable, au surnaturel » dévoilant ainsi « la présence d'une puissance divine sans limite »¹³⁵. Le miraculeux s'inscrit également dans le jeu à travers la présence d'un dieu tout puissant, appelé Archon, vénéré dans chaque région. Pour Mondstadt il s'agit de Barbatos, la Divinité de la liberté, pour Liyue, Morax, le dieu des contrats, pour Inazuma, Baal / Belzébuth, l'Archon de l'éternité et Nahida pour Sumeru, l'Archon de la sagesse. Ce sont ces dieux qui offrent leur bénédiction à certains personnages du jeu lorsqu'ils traversent un événement ou une situation qui les fait évoluer. Cette bénédiction accorde un « Œil Divin » au personnage, ce qui lui permet d'acquérir un certain pouvoir : anémo (le vent), hydro (l'eau), cryo (la glace), pyro (le feu), dendro (les plantes), géo (la terre). Le voyageur se voit octroyer chacun de ces pouvoirs dès qu'il entre dans une nouvelle région, il suffit pour cela d'interagir avec la Statue des Sept (illustration 14) qui est à l'effigie du dieu de la Cité.

¹³⁴ Dans la rubrique « Histoire » du catalyseur « Guide de magie » - Genshin Impact – miHoYo (2020)

¹³⁵ SOUS LA DIRECTION DE M. LAFONT, « Les héros du Moyen Âge : Arthur, Robin des Bois, Renart et les autres... », Collège Robert Doisneau, (en ligne) < <http://www.clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/spip.php?article442> >



Illustration 14: Statue des Sept représentant Barbatos, l'Archon anémo - Genshin Impact - miHoYo (2020)

3) DES ARMES ICONIQUES REPRISES DU MOYEN ÂGE

Enfin, et non pas des moindres, représenter une partie d'un univers médiéval dans une œuvre passe également par la réutilisation des armes connues du grand public. Nous imaginons difficilement un chevalier sans son épée ou son bouclier. Les représentations sont diverses et variées, avec plus ou moins de précisions historiques. Dans *Genshin Impact*, certains personnages ont des spécialisations en ce qui concerne le style de combat.

Certains possèdent une épée à une main, d'autres une épée lourde à deux mains, certains sont des archers, d'autres manient un catalyseur et enfin les derniers peuvent s'équiper d'armes d'hast. Les personnages ne peuvent pas, en revanche, s'armer de bouclier, cependant les créatures à combattre peuvent en posséder. Nous ne décrivons pas ici toutes les armes qu'il est possible de posséder dans le jeu ainsi que leur spécificité. L'épée est un symbole hautement présent dans les représentations du Moyen Âge à travers les livres, les films ou bien les jeux vidéo. C'est pourquoi, nous nous centrons sur cette arme. De plus, elle est l'arme privilégié du Voyageur.

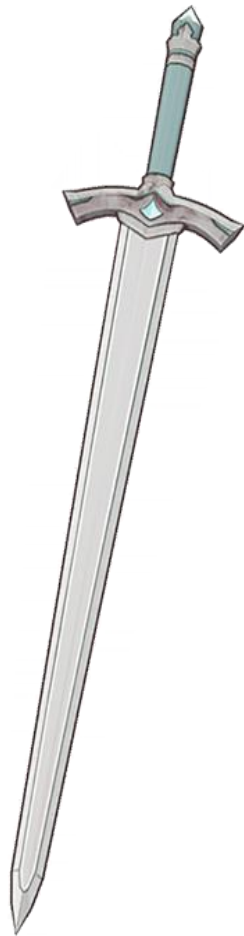


Illustration 15: épée émoussée, 1 étoile - Genshin Impact - miHoYo (2020)



Illustration 16: épée de justice, 1400/1600, Musée du Louvre, OAR 550, photo de Cambier Emile - 2013 - RMN-Grand Palais

L'épée relève de l'utilitaire. Hautement symbolique, elle est détenue par le chevalier qui l'a méritée. Elle confère « l'ordre le plus élevé que Dieu ait établi et créé, l'ordre de la chevalerie qui n'admet aucune bassesse »¹³⁶.

¹³⁶ CHRETIEN DE TROYES, *Perceval ou le Conte du Graal*, 1180 – 1181, v. 1636-38

L'épée est l'outil du valeureux, de celui qui ne peut trahir et doit lutter pour le divin. Objet de quête ou extension du héros, l'épée peut revêtir une place centrale dans le récit en cours. Elle est bien souvent l'arme privilégiée du héros qui s'impose ainsi comme chevalier. Certains chevaliers de Mondstadt portent une épée, de même que le Voyageur qui en fait son arme de prédilection. Il existe dans le jeu 35 épées différentes qu'il est possible d'obtenir par achat, par le biais de vœux, lors d'événements ou dans des coffres. Il n'est pas nécessaire de faire l'inventaire de chacune d'entre elles cependant elles possèdent toutes une histoire ou une légende qui leur est propre. L'épée la plus simple qu'il est possible de rencontrer en jeu est « l'épée émoussée » (illustration 15) qui reprend les codes de l'épée médiévale basique (illustration 16)¹³⁷. Cette dernière possède une lame large et plate qui s'affine en une pointe acérée à l'extrémité, à la garde courte et légèrement recourbée. Elle est dotée d'une épaisse gouttière qui fait la largeur de la lame. Elle possède quelques similitudes avec l'épée de justice exposée au Louvre¹³⁸ pour sa garde recourbée vers la lame, sa lame plate à la gouttière large entre autres. Cette épée dite « Maximilienne » date selon le musée pour la lame du XV^e siècle ainsi que du XVI^e pour la chape et la garde. Elle a été forgée en Allemagne au cours de la Renaissance.¹³⁹

« L'épée du faucon » (illustration 17) revêt en revanche une importance toute particulière étant donné qu'elle est l'épée utilisée au sein de la chevalerie de l'Ordre de Favonius et que son acquisition relève de la chance. Son apparence assez particulière la range bel et bien du côté des armes de fantasy. Il s'agit tout d'abord d'un sabre, avec un côté de sa lame plate tranchant et une pointe acérée. Elle n'est pas courbe comme le sont la majorité des sabres mais se rapproche de la latte qui est un sabre droit utilisé notamment par la cavalerie de ligne du régime impérial de Napoléon au cours du XIX^e siècle¹⁴⁰. La garde de l'épée du faucon est

¹³⁷ Voir en Annexe 3 le schéma légendé d'une épée médiévale pour les termes spécifiques liés à la composition de l'ouvrage.

¹³⁸ MUSEE DU LOUVRE, « Épée de justice », numéro d'inventaire principal : OAR 550, Département des Objets d'art du Moyen Âge, de la Renaissance et des temps modernes, en dépôt au Musée de l'Armée Invalides, Paris (en ligne) < <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010101818#>>, dernière mise à jour le 28 octobre 2022

¹³⁹ *Ibid*

¹⁴⁰ COMPTOIR ANTIQUE DE BOURGOGNE, « Le sabre de cavalerie réglementaire modèle 1854 », (en ligne), < <https://www.comptoirantiquedebourgogne.com/2018/09/19/le-sabre-de-cavalerie-reglementaire-modele-1854/>>

recouverte de chagrin, ces multiples branches en entrelacs. Son modèle est similaire à celui d'une épée Schiavone, épée vénitienne du XVII^{ème} - XVIII^{ème} siècle¹⁴¹ (illustration 18).



Illustration 17: épée du Faucon, arme 5 étoiles (rare), Genshin Impact - miHoYo (2019)

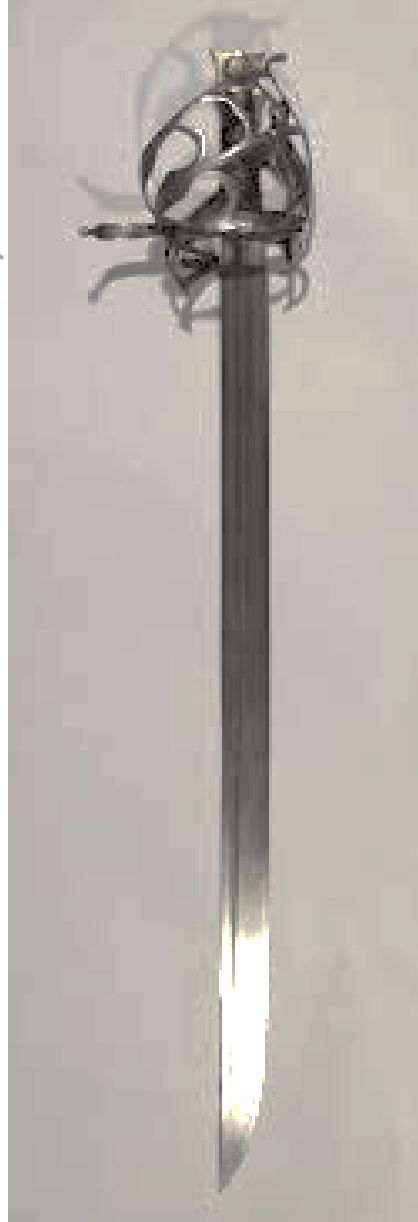


Illustration 18: Forte épée Schiavone, Venise, XVIII^{ème} siècle (en ligne) <https://www.rouillac.com/fr/lot-278-86487-forte_epee_dite_schiavone.poignee_bois>

¹⁴¹ ROUILLAC, « Forte épée dite Schiavone », Venise, XVIII^{ème} siècle, (en ligne) <https://www.rouillac.com/fr/lot-278-86487-forte_epee_dite_schiavone.poignee_bois>

Terrible force de séduction, le médiévalisme a depuis longtemps sa place dans l'industrie littéraire, cinématographie mais aussi vidéoludique. Il exerce un véritable attrait auprès des publics qui, sensibles au « goût du Moyen Âge » se laisse facilement tenter par tout ce qui peut avoir recours à l'époque médiévale, que ses spécificités proviennent du réel ou de l'imaginaire. L'incroyable succès des fêtes médiévales et des jeux grandeur nature autour du Moyen Âge et de la magie en témoignent. *Genshin Impact* puise au sein de ce corpus de référence des éléments connus de tous afin d'inscrire son histoire dans une tradition médiévaliste du jeu vidéo. Le médiévalisme se retrouve en tout point de cette œuvre, que ce soit à travers la figure du héros, héritier des héros d'une littérature médiévale, d'une mythologie diverse et variée omniprésente, des symboles architecturaux tels que le château-fort, la présence des chevaliers et l'utilisation d'armes médiévales.

Empreint d'un médiévalisme occidental, *Genshin Impact* tente également d'inclure dans ce réservoir d'images des références à la culture médiévale chinoise. Loin d'être un cas isolé, *Genshin Impact* s'inscrit dans un ensemble d'œuvres culturelles chinoises destinées à propulser la culture chinoise sur les devants de la scène internationale. Cet ensemble de 'clichés' ajoutés les uns aux autres permet d'instaurer une ambiance médiévale plus ou moins réaliste qui conforte le joueur dans un univers qu'il peut reconnaître. Ce lien rassurant réalisé entre l'univers présenté et les joueurs est également possible grâce au développement de civilisations familières à une grande partie des joueurs. Bien que *Genshin Impact* soit un jeu chinois, son développement à l'international lui a notamment permis de toucher l'Occident.

II) ENTRE REPRESENTATION CULTURELLE ET HISTORIQUE DES PEUPLES OCCIDENTAUX ET PERCEPTION OCCIDENTALISTE

Avant d'explorer plus concrètement les références culturelles et historiques utilisées dans la région et la ville de *Mondstadt*, il convient tout d'abord de donner des clés de compréhension en ce qui concerne le concept d'occidentalisme. De quoi s'agit-il ? Selon Jean-Yves Heurtebise, docteur en philosophie et maître de conférence à l'Université Catholique FuJen à Taipen, auteur de *Orientalisme, occidentalisme et universalisme, Histoire et méthodes des représentations croisées entre mondes européens et chinois*, l'occidentalisme comme l'orientalisme doivent « se comprendre (...) comme une structure discursive essentialiste visant à justifier un pouvoir politique sur les autres ou sur soi-même au nom d'une identité culturelle reconstruite comme étant unique, pure, isolée et éternelle ¹⁴²». De manière plus générale, l'occidentalisme consiste à percevoir l'Occident comme « souffrant d'immoralisme, de matérialisme et d'un individualisme ¹⁴³» et l'Asie comme détentrice du respect des valeurs morales. Cette manière de voir l'Occident peut également être plus positive que ce matérialisme associé à sa culture, et peut être caractérisé par « l'Occident comme patrie idéale, modèle potentiel ¹⁴⁴», terre de nouveauté, de liberté et de créativité.

A) MONDSTADT, UN EXEMPLE D'OCCIDENTALISME

Mondstadt est la première cité qu'il est possible de visiter au cours de l'aventure. Elle est fortement inspirée principalement par la culture allemande et européenne jusqu'à son nom même. En effet, « *Mond* » est un mot allemand signifiant « la lune » et « *Stadt* » que l'on traduit « la ville ». Il est alors possible de traduire Mondstadt par la Ville de la Lune ou Cité de la Lune. Avant d'aller plus loin dans l'analyse des références culturelles de Mondstadt vis-à-vis de l'Allemagne, il convient de rappeler qu'au début du XIX^e siècle, les intellectuels chinois ont fait une distinction entre l'Occident et l'Allemagne. Cette dernière, vue comme « un modèle pour la Chine » grâce à « sa culture, sa politique interventionniste dans le domaine de la

¹⁴² HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*, MA éditions – ESKA, Collection Nouvelle Asie, 2020, p.37-38

¹⁴³ *Ibid*, p.51

¹⁴⁴ *Ibid*, p.29

modernisation depuis Bismark, et son système éducatif » a même envisagé avec la Chine « une forme de coopération culturelle à la coopération militaire et économique qui existait à l'époque entre les deux pays »¹⁴⁵. La philosophie allemande a inspiré les intellectuels chinois qui ont alors lancé des projets de traduction de ces œuvres ! Cette influence s'est par la suite estompée dès les années 1930 à cause de la guerre sino-japonaise et du communisme naissant dans la société chinoise durant la guerre civile après 1945. L'Allemagne a donc occupé une place de choix dans la société chinoise et c'est peut-être cette influence, bien qu'amoindrie, qui a influencé le choix des développeurs du jeu sur ce pays.

1. UNE VILLE ALLEMANDE IMAGINEE : URBANISME, ARCHITECTURE ET HISTOIRE

- *Un point sur l'urbanisme de la cité*



Illustration 19: Capture d'écran de la carte de Mondstadt - Genshin Impact - miYoHo (2020)

¹⁴⁵ Les deux citations et les propos viennent de WERNER. M, « Réflexions sur la quête d'une identité culturelle et nationale en Chine », *Perspectives chinoises*, (en ligne) <<https://journals.openedition.org/perspectiveschinoises/1076?lang=en#quotation>>, 97, septembre-décembre 2006, mis en ligne le 01 décembre 2009, consulté le 15 mars 2023



Illustration 20: Photographie de Berne vue du ciel par Yann Arthus-Bertrand, site internet: <http://www.yannarthusbertrand.org/>

Si les influences culturelles se trouvent être nombreuses au cœur de cette cité, c'est tout d'abord son urbanisme particulier qui ressort. Mondstadt est une petite cité-île construite sur un promontoire rocheux au cœur d'un lac, le « Lac de Cidre » visible sur l'illustration 19. Afin d'y accéder, le Voyageur doit emprunter un pont de pierre et franchir les portes en bois de la ville. Des remparts clôturent son périmètre certainement dans un souci de défense du territoire. Son entrée est par ailleurs gardée par des chevaliers qui s'assurent de la tranquillité des lieux. Le paysage alentour de la ville est parsemé de forêts et de vignobles cultivés. L'inspiration de ce lieu rappelle l'Allemagne et plus particulièrement la Rhénanie-Palatinat, un Land¹⁴⁶ de l'Ouest du pays. Cette dernière « s'étend à l'est des frontières belge, luxembourgeoise et française jusqu'au Rhin »¹⁴⁷. Il s'agit d'un territoire possédant des reliefs montagneux de faible et moyenne altitude avec des pics n'excédant pas les 820 mètres de haut. Le point de rencontre de deux fleuves, la Moselle et le Rhin, forme « des vallées profondes aux paysages souvent évoqués dans la culture allemande romantique ». Ce Land est, par ailleurs, reconnu dans le domaine viticole « avec les deux tiers de la surface plantée en vignes d'Allemagne, et une

¹⁴⁶ Les Länder sont des divisions administratives allemandes comparables aux divisions françaises les « régions ».

¹⁴⁷ LAPORTE. A, « Rhénanie-Palatinat », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/rhenanie-palatinat/> >, consulté le 9 mars 2023

production surtout orientée vers le vin blanc »¹⁴⁸. Elle est ainsi la plus grande zone en Allemagne cultivée en vigne.

La ville en elle-même, rappelle certains plans d'urbanisme de villes européennes telles que Berne (capitale de la Suisse), construite sur un promontoire ceinturé par l'Aar (illustration 20) ou bien le Mont Saint-Michel (commune bordée par la Manche en Normandie, France)¹⁴⁹. Les illustrations 19 et 20 permettent de mettre en évidence les structures des deux cités.

Ici la ville épouse la topographie des lieux. La commune du Mont Saint-Michel renvoie l'image de Mondstadt par la prédominance de son abbaye, qui fête cette année ses 1000 ans, à l'instar de la cathédrale de Mondstadt. Une carte datée du XVIII^e siècle du Mont Saint-Michel entouré de ses fortifications rappelle la disposition de Mondstadt avec un village projeté vers l'avant, les remparts et à l'arrière le complexe religieux¹⁵⁰. Simple hasard ou fruit de recherches méticuleuses sur le sujet, la disposition des bâtiments à l'intérieur de la ville, rassemblés autour



Illustration 21: L'orientation des habitations à Mondstadt - Genshin Impact - miHoYo (2020)

d'une place centrale, celle qui comporte la fontaine, avec la cathédrale en retrait des habitations n'est pas sans rappeler une typologie caractéristique du nord de l'Allemagne. Les « rondins », appelées « *Rundling* », certainement développés au cours du XII^e siècle à l'époque d'Henri le Lion, possèdent des origines troubles entre allemandes et slaves. Chaque habitation possédait une parcelle de terre agricole de taille égale. Les maisons sont orientées vers le centre du village, en cercle ou en demi-cercle, qui est une place à la différence d'une église comme pour la plupart des communes médiévales. Avec le temps, l'artere principale du village à partir de l'entrée s'est dégagée afin de laisser circuler les véhicules¹⁵¹. *Mondstadt* n'est pas une cité agricole, les

¹⁴⁸ *Ibid*

¹⁴⁹ Des recherches ont préalablement été faite par un amateur du jeu sur le site HoYoLab :

¹⁵⁰ Voir Annexe 4

¹⁵¹ RUNDLINGSVEREIN, « Les rondins (« Rundlinge ») – des villages circulaires dans le Wendland », (en ligne) < <https://www.rundlingsverein.de/html/84-France.htm> >, consulté le 9 mars 2023

habitations ne possèdent pas de terrain cultivable à l'arrière, cependant la carte de la ville semble indiquer des bâtiments rassemblés autour d'une place avec une tentative d'orientation (illustration 21). L'axe principal de la petite ville relie l'entrée à la fontaine. Ces possibles inspirations des développeurs de *Genshin Impact* montrent une certaine volonté de représenter un Occident dans sa plus petite particularité afin de donner une impression de réalisme.

- Architecture

° *Les maisons à colombages ou à pans de bois*

L'architecture de Mondstadt est également très caractéristique des constructions européennes médiévales. La cité est composée de nombreux éléments architecturaux tels que des maisons avec des ossatures de bois, des moulins, un château, des jardins.



Illustration 22: Maison à colombage de Mondstadt - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Aussi appelées « maisons à pans de bois », les maisons à colombages constituent l'ensemble des habitations de Mondstadt. Elles sont reconnaissables de par leur charpente en bois visible de l'extérieur (illustration 22 : ce type d'habitations est omniprésent à Mondstadt et ne laisse paraître ni usure du temps ni construction de nouveaux bâtiments comme s'ils se dressaient là depuis toujours).

Les fouilles archéologiques ont permis de démontrer que cette technique de construction a pu être utilisée dès la Préhistoire. Cependant, les indices sont plus nombreux durant l'Antiquité où la maison à colombage, dénommée « *opus craticium* » sont les habitations romaines les plus courantes. D'une manière plus globale, ces habitations se multiplient durant la longue période du Moyen Âge. Les plus anciennes remontent au XII^e siècle en Allemagne, en Angleterre et en France. Ce modèle est celui qui reste dans l'imaginaire collectif puisque c'est celui qui a réussi à parvenir jusqu'à nos jours. Ces maisons médiévales sont originellement en bois dont « l'armature de bois plus ou moins dense du colombage » voit se fixer le hourdis qui est le remplissage, le corps du mur¹⁵². Ces constructions permettent de résister aux risques sismiques mais ont parfois été victimes d'incendies impressionnants dus au bois. Les toits de ces habitations sont à pente et les larges fenêtres sont souvent regroupées afin d'offrir une certaine luminosité dans les pièces. Par ailleurs, « la construction en bois facilite le développement des grands fenestragés et des encorbellements »¹⁵³.

Il n'est pas rare que des décors en bois sculptés apparaissent sur les façades de ces



Illustration 23: Capture d'écran du film *Le Château ambulant* du studio Ghibli accolée à une photographie d'Eric Gaba montrant un édifice à colombage de Colmar

maisons mais ces derniers assez coûteux étaient réservés aux plus riches. En effet, « l'analyse du décor, de la simple moulure soulignant l'encadrement d'une ouverture aux sculptures ornant

¹⁵² LESCROART. Y, « Architecture (Matériaux et techniques) – Bois », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/architecture-materiaux-et-techniques-bois/> >, consulté le 10 mars 2023

¹⁵³ GRANCHAMP GARIGOU. P, *Demeures médiévales, Cœur de la cité*, Patrimoine vivant, R.E.M.P.A.R.T, Desclée de Brouwer, Paris, 1996, p.119

les emplacements privilégiés de la façade comme les linteaux, les sablières ou les poteaux d'angle, informe également sur le statut des commanditaires et habitants de ces bâtiments »¹⁵⁴. Dans *Genshin Impact*, bien que le jeu propose des graphismes impressionnants de réalisme, peu de détails concernant les décors se présentent sur les façades. En revanche, il est possible de remarquer quelques encorbellements offrant une variété de design sur l'architecture des maisons à pans de bois. Le rez-de-chaussée abrite parfois une boutique dont l'ouvroir donne directement sur la rue.¹⁵⁵ La plupart des boutiques ou restaurants de Mondstadt adoptent ce système !

Par ailleurs, il est intéressant de constater que ce type d'habitation apparaît particulièrement attractif aux yeux de certains pays asiatiques notamment le Japon. Le studio Ghibli a produit en 2004 le film « *Le Château ambulant* » de Hayao Miyazaki¹⁵⁶ dans lequel l'action principale se déroule dans un village inspiré par la ville de Colmar en Alsace. Nous pouvons constater que le film a repris trait pour trait les caractéristiques d'une des maisons à colombage de la ville alsacienne (illustration 23). Le style japonais ayant été l'une des premières inspirations lors de la création de *Genshin Impact*, il est possible que le succès de ce film ait influencé leur choix sur l'esthétique de Mondstadt. De plus, les maisons à colombage bénéficient depuis les années 70 d'un fort attrait touristique. Avant cela, « on trouvait qu'elle n'avait pas de qualité en comparaison à l'architecture en pierre »¹⁵⁷. Véritables vitrines touristiques, elles attirent chaque année une foule de touristes du monde entier venus se prendre en photo devant ces maisons typiques de l'Europe du Nord attirant à Rouen en 2016 près de 260 000 visiteurs¹⁵⁸.

¹⁵⁴ ALIX. C ; EPAUD. F, « Introduction », *La construction en pan de bois : au Moyen Âge et à la Renaissance*, Nouvelle édition, Tours : presses universitaires François-Rabelais, 2013, (en ligne) <<http://books.openedition.org/federation.unimes.fr:8080/pufr/7882>>

¹⁵⁵ GRANCHAMP GARIGOU. P, *Demeures médiévales, Cœur de la cité*, Patrimoine vivant, R.E.M.P.A.R.T, Desclée de Brouwer, Paris, 1996, p.63

¹⁵⁶ SUZUKI. T (Producteur), MIYAZAKI. H (scénariste), STUDIO GHIBLI (studio d'animation), « Le Château ambulant », 2004

¹⁵⁷ LELOUP. D dans « Les maisons à colombages, vitrine touristique et gouffre financier », L'Express (en ligne) < https://www.lexpress.fr/styles/les-maisons-a-colombages-vitrine-touristique-et-gouffre-financier_1998922.html >, le 10 avril 2018 consulté le 25 mai 2023

¹⁵⁸ *Ibid*

° *Les moulins à vent*

Illustration 24: Moulin à vent de Mondstadt - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

La ville de Mondstadt dénombre trois moulins à vent au centre de la cité et quatre autres positionnés au-dessus des remparts. Le vent est le symbole de la cité, ville de liberté. Le dieu régissant la région est par ailleurs l'Archon Anémo, Venti, qui possède des capacités spéciales liées au vent. Il est donc tout naturel que le paysage urbain et rural soit parsemé de moulins à vent, offrant un nouveau symbole à la ville (l'illustration 24 présente un moulin à vent typique de la ville de Mondstadt et tel qu'il est possible d'en retrouver dans la région). Au Moyen Âge, les moulins font partie du paysage. Ils rythment les journées des paysans et sont nécessaires au bon fonctionnement de la vie quotidienne. Le terme de moulin est cependant relativement ambigu. Il désigne « l'appareil qui permet d'obtenir la farine, le « farinier » mais aussi tout appareil mécanique utilisant quelque part un mouvement rotatif ; et dès lors, le mot est presque

synonyme de machine »¹⁵⁹. Les fonctions du moulin sont diverses. Il permet de broyer des plantes afin d'obtenir de l'huile, du pastel, il écrase les minerais, peut élever de l'eau...¹⁶⁰ Les premiers moulins à vent, *molendinum venti*, apparaissent aux environs du XII^e siècle sans qu'il soit possible de déterminer la raison soudaine de leur présence en Occident¹⁶¹. L'une des premières apparitions attestées remonte à 1180, un acte de donation à l'abbaye de Saint-Sauveur-le-Vicomte (France) évoque la présence d'un moulin à vent sur une falaise. Les moulins à vent apparaissent dans les régions où les rivières ne sont pas assez « puissantes pour alimenter une roue à eau »¹⁶² d'un moulin à eau. Mondstadt est située au centre d'un lac, le courant y est très faible, voire même inexistant à certains endroits, la présence des moulins à vent est donc tout à fait justifiable. Les moulins tours, tels qu'ils sont présents dans le jeu, sont typiques de la fin du Moyen Âge. Les moulins à vent possèdent de nombreux avantages et parmi ceux-ci, ils sont peu coûteux et peuvent être adaptés « à un ancien bâti, à une tour désarmée, à un système de défense coupé de ses approvisionnements en eau¹⁶³ ». Il est par ailleurs indiqué à plusieurs reprises que certaines municipalités en faisaient construire au sommet des enceintes (c'est le cas de Lamballe en 1421). Par ailleurs, en France, à Paris, dès la fin du XIII^e siècle, « le roi de France concède progressivement plusieurs sections de la grande enceinte à divers laïcs et ecclésiastiques dans le but d'édifier des moulins à vent »¹⁶⁴. Les moulins s'installent donc en ville ! Ces derniers sont également le symbole de « l'essor économique de l'Occident médiéval » face à un boum démographique important¹⁶⁵.

¹⁵⁹ MOUSNIER. M , *Moulins et meuniers : Dans les Campagnes européennes (IX^e-XVIII^e siècle)*, Nouvelle édition (en ligne) <http://books.openedition.org/pumi/24361>, Toulouse : presses universitaires du Midi, 2002, consulté le 13 mars 2023

¹⁶⁰ *Ibid*

¹⁶¹ FARGETTE. S, « Les moulins sont dans le vent », *Historia* (en ligne) <<https://www.historia.fr/les-moulins-sont-dans-le-vent>>, août 2007, consulté le 13 mars 2023

¹⁶² J'M MON PATRIMOINE, « La roue tourne : du moulin à sang au moulin à vent », *Architecture & Urbanisme*, (en ligne) < <https://www.jaimemonpatrimoine.fr/fr/module/81/1284/la-roue-tourne-du-moulin-a-sang-au-moulin-a-vent> >, le 27 juin 2021, consulté le 13 mars 2023

¹⁶³ LEGAY. J-P, « Chapitre 6. Le « Molin à vent » », *L'air et le vent au Moyen Âge*, (en ligne), <<http://books.openedition.org/pur/107807>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2011, consulté le 13 mars 2023

¹⁶⁴ FARGETTE. S, « Les moulins sont dans le vent », *Historia* (en ligne) <<https://www.historia.fr/les-moulins-sont-dans-le-vent>>, août 2007, consulté le 13 mars 2023

¹⁶⁵ *IBID*

°L'office des chevaliers

Aux allures strictes et austères, à l'extérieur, l'office des chevaliers a tout d'un fort défensif (illustration 25). Cependant, il ne protège ni la ville ni ses habitants et ses fonctions sont plus variées qu'elles ne le laissent paraître. Il s'agit avant tout d'un quartier général dans lequel se



Illustration 25: *Quartier général des Chevaliers de Favonius - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)*

réunissent les chevaliers à la fin de leur journée ou durant leur temps libre. Les quelques bureaux présents appartiennent aux grands maîtres de l'Ordre. Des cellules sont également présentes au rez-de-chaussée ainsi qu'à l'étage pour ceux qui osent enfreindre la loi et une immense bibliothèque fait office de lieu du savoir dans la ville. Entièrement en pierre, l'édifice comporte quatre tours carrées massives entourées de mâchicoulis à linteaux sur console¹⁶⁶ et une cinquième plus grande dont l'ouverture évoque celui d'un clocher.

Elle sert cependant à téléporter le Voyageur au-dessus du château. Le mâchicoulis est « un encorbellement entièrement établi en maçonnerie » généralement situé « sur la circonférence

¹⁶⁶ MESQUI. J, *Châteaux et enceintes de la France médiévales : De la défense à la résidence*, Picard, Grands Manuels, Paris, 1993, p336

d'une tour ou la totalité d'une courtine »¹⁶⁷. Ces tours sont surmontées de créneaux qui constituent un aspect défensif typique des châteaux du Moyen Âge. Les façades comportent des fenêtres jumelées en plein cintre avec imposte au niveau des tours et des fenêtres plus basiques à croisée. Le château ne semble pas inspiré d'un édifice architectural particulier cependant il provoque chez le joueur instantanément les souvenirs d'enfance d'un château médiéval. Ce type d'architecture se retrouve assez régulièrement dans les jouets notamment chez LEGO. L'utilisation d'un ensemble de clichés et de fortifications caractéristiques du Moyen Âge servant « à convoquer, dans l'esprit du spectateur, un ensemble d'images, plus ou moins conscientes, qui sont à même de susciter son intérêt » permet de plonger le joueur dans un « Moyen Âge fantasmé »¹⁶⁸.

Il est par ailleurs possible de voir une ressemblance avec le château de Sarzay pour la présence de ses quatre tours serrées les unes aux autres. Le château dispose cependant de cette cinquième tour quadrangulaire soutenue par une « superstructure en retrait » comme c'est le cas à Idstein et Friedberg en Allemagne¹⁶⁹. Enfin, le quartier général de l'ordre se trouve à une place de choix, surélevé en comparaison du reste de la ville, il se situe non loin de la cathédrale et peut ainsi garder un œil sur le centre urbain et la partie religieuse de Mondstadt.

- Une histoire qui reprend les jeux de pouvoirs européens au Moyen-Âge

Si Mondstadt devait se situer dans le temps de notre univers, la ville prendrait place au cœur du Moyen Âge, au sein du Saint-Empire romain germanique. Elle y incarnerait la position d'une ville libre. Le Saint-Empire romain germanique s'étend à partir du Moyen Âge au couronnement d'Otton I^{er} en 962 jusqu'à l'Ancien Régime pour disparaître en 1806. Il a occupé à l'origine tout l'espace allant de la mer du Nord jusqu'aux états pontificaux et a compris la France orientale germanophone et la Lotharingie. Avec le temps, cet Empire se désagrège en commençant par la perte de l'Italie dès le Moyen Âge, puis la France et les Pays-Bas pour ne comprendre que les territoires germanophones.

¹⁶⁷ *Ibid*, p.329

¹⁶⁸ BESSON. F, HASDENTEUFEL. S, « Cartes sur table », *Médiévales*, (en ligne) <<https://journals.openedition.org/medievales/10731>>, 78, 2020, mis en ligne le 2 janvier 2022, consulté le 25 mai 2023

¹⁶⁹ BILLER. T, HERRMANN. C, « L'architecture castrale en Allemagne du XIIIe au début du XVIe siècle », dans *L'Allemagne gothique, I. Châteaux et maisons*, Bulletin Monumental, 167-3, (en ligne) <https://www.persee.fr/doc/bulmo_0007-473x_2009_num_167_3_7293>, 2009, consulté le 11 mars 2023

Au cœur de ce système, coexistent plusieurs types d'administrations des villes. D'un côté se trouvent les villes dites d'Empire sous l'autorité directe de l'Empereur et les villes libres d'Empire « autrement dit des républiques urbaines députant à la diète¹⁷⁰, telles Francfort ou Nuremberg »¹⁷¹. Ces dernières jouissent d'avantages vis-à-vis des autres étant donné qu'elles ne sont placées sous le pouvoir d'aucun prince. Ainsi, elles ne sont pas tenues de fournir des hommes ou de l'argent lors des croisades. Mondstadt correspond à ce type d'administration. La ville n'est dirigée par aucun seigneur, prince, roi ou empereur depuis des années. Son histoire tumultueuse lui a permis de se défaire de toute autorité.

2. RELIGION ET TRADITION POPULAIRE

- Une chrétienté omniprésente avec cependant un Dieu différent

Dans Genshin Impact, chaque région possède ses propres croyances et ainsi sa religion. Si, ici, les croyants ne s'identifient pas comme étant des chrétiens, leur lieu de culte est pourtant très fortement inspiré des églises chrétiennes. Il s'agit d'un des éléments architecturaux centraux de la ville de Mondstadt : la cathédrale Favonius (illustration 26). La religion prend une part importante dans le jeu, que ce soit pour le Voyageur qui se voit attribuer des dons miraculeux et qui rencontre également les diverses divinités mais aussi pour les personnages secondaires qui font souvent références à ces déités. Des célébrations sont même données pour célébrer un acte ou la bienveillance de leur dieu tel que le Ludi Harpastum, détaillé dans la partie suivante. Ainsi, les religieux de Mondstadt veillent au respect du culte mais aussi des bonnes mœurs. Elle rappelle sans aucun doute la parole du dieu chrétien et les valeurs de ceux qui le prient, « la cité terrestre possède son ordre, son droit, ses lois. Organisée en vue d'un second état de concorde et de paix, elle doit être respectée, défendue, maintenue, d'autant plus que les citoyens de la Cité de Dieu y vivent, participent aux biens qu'elle assure et jouissent de l'ordre qu'elle réalise ¹⁷²». Ainsi la présence de la cathédrale n'est pas anodine. En tant que

¹⁷⁰ « La diète est la réunion, convoquée à l'initiative de l'empereur, de tous les Stände de l'Empire » NICOLLIER. B, *Le Saint Empire romain germanique 1495-1648*, mondes modernes, Ellipses, Paris, 2012. La définition est complétée grâce à l'article suivant : HISTOIRE DES BELGES, « L'organisation de l'Empire », Les Belges, leur histoire... et celle de leur patrie, la Belgique, (en ligne) < www.histoire-des-belges.be/au-fil-du-temps/temps-modernes/saint-empire-romain-germanique/lorganisation-de-l-empire >, consulté le 13 mars 2023 : « Elle est chargée de veiller sur les affaires générales de l'Empire et de trouver une solution aux différends qui pourraient s'élever entre les Etats confédérés. »

¹⁷¹ CHALINE. O, « Le Saint-Empire sans capitale », *Les capitales de la Renaissance*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2011, (en ligne) < <http://books.openedition.org/pur/108825> >, consulté le 13 mars 2023

¹⁷² COSSE. J, *Initiation à l'art des Cathédrales*, Zodiaque, 1999, deuxième édition 2001, p.20

symbole religieux en puissance, elle s'impose dans le jeu comme étant un élément essentiel dans la vie quotidienne des personnages de Mondstadt. L'idée d'un édifice religieux à évocation chrétienne renvoie ainsi au joueur une image qu'il connaît et qu'il côtoie dans un univers étranger. Il y pose des repères qui le rassurent dans cette étrangeté.

D'un point de vue architectural, la cathédrale s'inscrit dans le mouvement gothique. L'art gothique se différencie de l'art roman de par ses voutes croisées d'ogives auparavant en plein cintre¹⁷³, ses grandes ouvertures décorées de vitraux qui illuminent la nef.



Illustration 26: Cathédrale de Favonius - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

La lumière est une caractéristique omniprésente dans la religion chrétienne car « dans l'Ancien Testament, le thème de la lumière comme signe de Dieu est présent. Il permet aussi, par l'affrontement lumière-ténèbres d'illustrer une bonne part des récits bibliques dans lesquels Dieu triomphe du mal »¹⁷⁴. La lumière est le symbole du dieu et inonde le croyant du Bien. Le

¹⁷³ Voir Annexe 5 sur le vocabulaire architectural

¹⁷⁴ COSSE. J, *Initiation à l'art des Cathédrales*, Zodiaque, 1999, deuxième édition 2001, p.12

vitrail est par ailleurs un excellent moyen de jouer avec cette lumière, « de colorer le vide et de peindre directement avec le feu et le soleil »¹⁷⁵ comme le poétise Jean Cosse dans *Initiation à l'art des Cathédrales* en 1999. La fonction du vitrail est ainsi d'abreuver de couleurs lumineuses l'intérieur de l'édifice mais également de combler les vides causés par les larges ouvertures. Il peut illustrer des scènes religieuses ou bien des symboles importants pour la religion célébrée. Dans *Genshin Impact*, les vitraux sont bel et bien présents mais n'arborent pas de scène distinctive. Il s'agit de formes géométriques telles que des rosaces déjà connues dans les églises ou les cathédrales chrétiennes.

La cathédrale comporte ainsi trois grandes tours. Sa façade principale, visible sur l'illustration 26, arbore trois portes d'entrée dont la centrale est à double battant. Elle est surmontée d'un tympan décoré d'un vitrail avec des voussures graduées. Sa porte renfoncée est une caractéristique typique des édifices religieux, « la porte gothique, et déjà la porte romane, représentent rarement dans le même plan de la façade, mais un peu en retrait, entre deux pans en biseau, qui lui prêtent beaucoup de douceur, de l'ombre et du mystère. Cet espace oblique, qui s'approfondit peu à peu en véritable porche, ne fut pas laissé nu ; on le gradua, on le peupla, on le modela de colonnettes. ¹⁷⁶»

La cathédrale possède également des arcs boutants sur ses faces est et ouest (voir Annexe 5). Jean Cosse dit par ailleurs que ces éléments architecturaux sont les « clefs de l'équilibre d'une cathédrale, cette invention gothique est l'élément essentiel des contrebutements des voutes de la grande nef d'une cathédrale, une sorte d'étau extérieur prenant la forme d'un arc clavé (...) ¹⁷⁷».

¹⁷⁵ *Ibid*, p.58

¹⁷⁶ COSSE, J, *Initiation à l'art des Cathédrales*, Zodiaque, 1999, deuxième édition 2001, p.59

¹⁷⁷ *Ibid*, p.126

C'est, notamment, ce qui permet à toute cette structure de se maintenir et de supporter le poids des divers éléments la composant.



Illustration 27: La cathédrale de Cologne - Photo de la façade par élisabeth88 sur le site
<<http://followmebrestvladivostok.blogg.org/la-cathedrale-de-cologne-et-ses-fontaines-a163970358>>

Son architecture n'est pas sans faire penser à la Cathédrale Notre-Dame de Paris ou bien à la cathédrale de Cologne (illustration 27) qui possède la même composition architecturale, deux tours qui se finissent en pointes sur la façade principale, l'espace central est surmonté d'une pointe. Seule la richesse de ce décor semble être absent dans le jeu bien que la qualité des détails soit importante. L'une des raisons à cela peut être lié à un problème de jouabilité. Les détails sont des 'obstacles' pour le joueur, le décor doit ainsi être parfaitement intégré afin que le personnage et les objets ne se traversent pas. La multiplication des détails augmente considérablement les difficultés de développement.

- *Le Ludi Harpastum: célébration du vin entre romanité et traditions allemandes*

Dans *Genshin Impact*, les Ludi Harpastum sont un festival d'une durée de quinze jours durant lequel le peuple profite de jeux, nourriture et musique afin de commémorer les dons du dieu Barbatos (Archon anémo)¹⁷⁸. Ce dernier leur a notamment appris à faire du vin et à vivre librement. C'est également grâce à son aide que certains peuvent planer grâce à des planeurs. La tradition veut qu'au dernier jour du festival, le champion des jeux choisit une jeune fille qui lancera l'*Harpastum*. Celui qui attrape le ballon recouvert de tissu rouge se voit alors chanceux pendant l'année qui suit. Durant le festival, les habitants « accrochent également un « *Harpastum* », une balle fabriquée à la main sur la porte de leur maison ».

Si cette fête n'existe pas réellement, son nom fait cependant écho à des traditions romaines. Les « *ludi* » sont des jeux romains qui « auraient été institués pour des raisons religieuses à Rome »¹⁷⁹. Chez Hérodote, les jeux sont une manière pour les Lydiens « de remédier à la famine qui les accable en se distrayant par des jeux, qu'ils inventent pour la circonstance – balle, osselets, dés »¹⁸⁰. Ainsi les *ludi* s'inscrivent au sein d'une société comme étant la manifestation de cette dernière dans un cadre socio-culturelle et économique particulier. Les *ludi* « appartiennent à la vie de toutes les « unités politiques » de la société ¹⁸¹».

En ce qui concerne le terme « *harpastum* », ce dernier existe déjà durant l'Antiquité. Il s'agit « d'une petite balle qui servait à un jeu dans lequel les joueurs formaient deux camps »¹⁸². La balle, placée dans le centre de l'arène devait être chassée vers l'un des deux camps afin de remporter la victoire. Ce jeu pratiqué par les Romains et les Grecs avant eux a donné naissance à des sports que nous connaissons aujourd'hui tels que le rugby ou le football.

Ici, dans *Genshin Impact*, ce jeu est mêlé à une tradition du vin, fêtes très populaires qui ont lieux dans plusieurs parties du monde. En Allemagne, les fêtes liées au vin sont nombreuses

¹⁷⁸ WIKI GENSHIN IMPACT, « Mondstadt/Culture », Genshin-Impact Fandom, (en ligne) <<https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Mondstadt/Culture>>, consulté le 14 mars 2023

¹⁷⁹ BRIQUEL. D, « Ludi/Lydi : jeux romains et origines étrusques », *Ktèma*, n°11, Années 1986, (en ligne) < https://www.persee.fr/doc/ktema_0221-5896_1986_num_11_1_2642 >, consulté le 14 mars 2023, p.161

¹⁸⁰ *Ibid*, p.166 en évoquant HERODOTE, I, 94

¹⁸¹ MASSA-PAIRAULT. F-H, « Aspects idéologiques des *ludi* » dans *Spectacles sportifs et scéniques dans le monde étrusco-italique*, Actes de la table ronde, Publications de l'École Française de Rome, n°172, 1993, (en ligne) < https://www.persee.fr/doc/efr_0000-0000_1993_act_172_1_3059 > p.250

¹⁸²1001 ANTIQUITES, « Harpastum dans l'antiquité », (en ligne) <<https://1001antiquites.net/antiquite/sens-de-harpastum.html>>, consulté le 15 mars 2023

et ont généralement lieu à la fin des vendanges, au mois d'octobre. La plus grande est « La grande Parade des viticulteurs » qui a lieu lors de la Fête des Vendanges le 9 octobre. Cet évènement « attire plus de 100 000 visiteurs qui viennent admirer les chars, les groupes de musiciens, la Reine du Vin et sa cour fraîchement élue »¹⁸³. Il est évident que dans un souci de donner de la matière au peuple de *Mondstadt*, les développeurs de Genshin Impact se sont profondément inspirés des coutumes et des fêtes existant dans notre monde et plus particulièrement en Allemagne, pays qui a été leur source principale d'inspiration pour la première région du jeu. Offrir des fêtes, des croyances, des coutumes, des habitudes et même un roman national permet de rendre sa population plus réelle, plus palpable et crédible.

Par ailleurs, il est intéressant de noter que le nom chinois attribué à cette fête est 羽毛球节 (*Yǔqiú-jíe*) qui se traduit par « le Festival du Badminton ». Ce nom, bien qu'assez éloigné de la traduction offerte en Europe, permet à la société chinoise de situer cette fête et sa tradition sportive au sein de sports plus populaires en Orient. La traduction japonaise parle de « *badorudo* », une variante du « *batorudo* » qui a donné par la suite le badminton moderne.

3) DES TEMPS OBSCURS ET UNE MORALITE DEFAILLANTE

Si la cité de *Mondstadt* est régulièrement dépeinte comme étant pleine de vie et offre une vision plus romantique et heureuse d'un Moyen Âge fictif, son histoire est, quant à elle, dépeinte dans la trahison, la douleur, la trahison et même l'esclavage. Cette moralité défailante illustre une vision extérieure des pays occidentaux dont les valeurs ont abandonné la voie des ancêtres pour se frayer un chemin vers la liberté et une modernité encore mal perçue. Cette idée de défailance morale intervient dans l'histoire de *Mondstadt* de temps à autre à cause d'une influence extérieure.

- *Quand la terreur et la barbarie règnent*

L'histoire de *Mondstadt* (voir Annexe 6 pour plus de détails sur l'histoire de la ville) est parsemée de conflits, de guerres, de trahison. Lors de la période « aristocratique tardive », Ursa le maléfique, un dragon, terrorise la ville. Dans le même temps, au sein de la société

¹⁸³ NEUSTADT, « Deutsches Weinlesefest / 22.09 – 09/10/2023 », (en ligne) <<https://www.neustadt.eu/Tourisme-Vin/TOP-EVENTS/Automne/Deutsches-Weinlesefest/?La=7>>, consulté le 15 mars 2023

mondstadtoise, le clan Lawrence devient le plus puissant de la ville. Ses dirigeants, de par la corruption, tombent dans la **dépravation** et deviennent de **véritables tyrans**. Ils « en vinrent graduellement à se voir en conquérants, puis en seigneurs, puis en rois¹⁸⁴ » et assujettissent les populations, rendant certaines classes de la société **esclaves**. Quiconque s'oppose à leur règne est alors considéré comme une menace et est réduit à l'esclavage pour travailler ou servir de divertissement. Un certain **obscurantisme** est alors observé car « toute relique culturelle ou historique susceptible de révéler la vérité (...) doit être détruite ». Les chevaliers veillant à l'ordre au sein de la cité sont également soumis à l'autorité de cette aristocratie et agissent en usant de la force afin **d'oppresser le peuple**. L'**ignorance** est, par ailleurs conservée et le savoir réservé aux élites. L'**Église** mise en place assiste les projets de l'aristocratie oppressive et manipule également le peuple.¹⁸⁵

Cette partie de l'histoire de *Mondstadt* fait appel à de nombreuses idées reçues du Moyen Âge occidental. Tout d'abord, cette période sombre rappelle « les temps obscurs et malheureux »¹⁸⁶ selon l'expression utilisée par Laure Verdon dans *Le Moyen Âge, 10 siècles d'idées reçues*. Cette représentation courante d'un Moyen Âge terrible et terrifiant pour la population vient souvent « du mythe des terreurs de l'An Mil » qui pourtant ne correspond à aucune réalité établie. L'idée d'une fin des temps en l'An Mil a été popularisée par un moine chroniqueur du X^e siècle, Raoul Glaber. Ce dernier a recensé dans ses *Histoires* écrites entre 1031 et 1047 un grand nombre de catastrophes naturelles qu'il attribuait à la colère divine s'abattant sur les peuples¹⁸⁷. Plus globalement, l'idée d'une époque médiévale cruelle et violente trouve sa source dans les années 1930 « par le sociologue allemand Norbert Elias, auteur de la notion de « procès de civilisation » et reprise par de nombreux historiens jusqu'à très récemment, selon laquelle les hommes de la période médiévale étaient dominés par leurs passions et exprimaient leurs émotions de manière incontrôlée¹⁸⁸ ». Dans son ouvrage, Laure Verdon admet qu'il y a eu des violences durant le Moyen Âge comme dans toutes les époques mais cependant les termes pour la désigner ont été sur-interprétés comme celui de « barbare »

¹⁸⁴ Description de l'arme « Arc rituel » - Genshin Impact – miHoYo (2020) accessible en jeu mais aussi en suivant ce lien : WIKI GENSHIN IMPACT, « Arc rituel », Genshin Impact Fandom (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Arc_rituel>, consulté le 15 mars 2023

¹⁸⁵ WIKI GENSHIN IMPACT, « Mondstadt/Histoire », Genshin Impact Fandom (en ligne) <<https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Mondstadt/Histoire>>, consulté le 15 mars 2023

¹⁸⁶ VERDON. L, *Le Moyen Âge, 10 siècles d'idées reçues*, Idées reçues, Editions Le Cavalier Bleu, Paris, 2019 p.17

¹⁸⁷ *Ibid*, p.31-32

¹⁸⁸ VERDON. L, *Le Moyen Âge, 10 siècles d'idées reçues*, Idées reçues, Editions Le Cavalier Bleu, Paris, 2019 p.76

qui désignait durant l'Antiquité l'étranger qui ne parle ni ne partage la culture grecque puis latine et qui ne participe pas à la vie civile de la structure dans laquelle il vit. Ce terme de « barbare » désignait au V^e siècle « les peuples germaniques venus s'installer à l'intérieur des frontières de l'Empire romain d'Occident ¹⁸⁹».

Le changement de sens de ce mot intervient un peu plus tard sous l'action de clercs, qui, soucieux d'émettre leur avis sur leur temps, ont constitué une bonne partie de la littérature médiévale disponible à l'étude. La violence devient ainsi le fait des païens, des « sauvages » (ceux qui ne sont pas civilisés) mais également des grands de ce monde qui font preuve d'une morale défaillante telle que l'infidélité. La violence intervient également dans des volontés pédagogiques : « aux yeux des hommes du Moyen Âge, le crime compromet l'ordre social et doit être châtié de façon exemplaire : l'objectif des autorités n'est donc pas, prioritairement de le prévenir, comme à l'époque actuelle, mais d'imprimer dans les esprits la peur du châtiment, la peine prononcée étant véritablement perçue comme une punition »¹⁹⁰. Cette idée est présente dans l'histoire de Mondstadt avec la soumission à l'esclavage et les punitions ordonnées par l'aristocrate en cas de rébellion du peuple.

Il est également récurrent d'entendre ou de lire du Moyen Âge qu'il s'agissait d'une période obscurantiste, où l'oppression menée par l'Église et l'ignorance des hommes superstitieux caractérisaient cette époque. Cette accusation est pourtant mise à mal par de nombreux témoignages historiques. L'Église dirige l'instruction auprès de la population. Certes, tous les enfants ne peuvent bénéficier d'une éducation mais des écoles monastiques sont créées, les monastères servent de bibliothèques et des universités sont mises en place. L'Église au Moyen Âge n'est donc pas cette créature informe et malicieuse qui garde tout le savoir pour elle et empêche le peuple de tout apprentissage. Par ailleurs, l'aristocratie n'est pas la seule couche de la population bénéficiaire de l'éducation, des notaires rédigent également des ouvrages en langue vernaculaire et non en latin afin d'être compréhensible par le plus grand nombre¹⁹¹ !

¹⁸⁹ *Ibid* p.75

¹⁹⁰ *Ibid* p.81-82

¹⁹¹ BRUNETTO LATINI a rédigé en français son célèbre Livre du Trésor qui est une encyclopédie composée entre 1260 et 1266. Celle-ci regroupe en quatre livres l'ensemble des connaissances de son temps.

C) ENTRE ANTIQUITE OCCIDENTALE REVEE ET UN OCCIDENT MODERNE

« Une pierre c'est une pierre
 Deux pierres c'est une structure
 Trois pierres c'est un mur
 Quatre pierres c'est une maison
 Cinq pierres c'est un palais
 (Six pierres c'est un palais construit par des extraterrestres) »
*Adage archéologique*¹⁹²

Nous l'avons vu précédemment avec l'histoire de Mondstadt, derrière la conception du jeu il y a eu une réelle volonté de réalisme dans la création des peuples de Genshin Impact. Il ne s'agit pas seulement d'offrir une histoire et des reliefs à ces populations mais de les rendre vivants. Le joueur doit se sentir impliqué dans cette histoire et cela se fait, notamment, par le biais de références connues de ce dernier. Si nous vivons aujourd'hui dans un monde moderne, les traces de notre passé sont présentes un peu partout autour de nous, que ce soit au sein de nos villes avec des vestiges réutilisés ou dans les campagnes avec des ruines datant des siècles passés. Alain Schnapp le dit bien dans son livre *La conquête du passé : Aux origines de l'archéologie* : « Aussi loin que nous puissions remonter dans l'histoire, le monument est un objet de curiosité qui parle aussi bien à la raison qu'à l'imagination¹⁹³ ».

1) DES RUINES ET DU LATIN

- *De multiples ruines vestiges d'une époque révolue*

Dans cette démarche, les concepteurs du jeu ont glissé de nombreuses ruines dans les paysages du monde de Teyvat. Que ce soit dans la région de Mondstadt ou de Liyue, les références sont nombreuses. L'Antre de Stormterror à Mondstadt est indiqué comme étant le premier emplacement de la ville, des milliers d'années avant le début du voyage de notre héros.

°L'Antre de Stormterror

L'immense structure en dôme, protégée par un champ de vent, est reliée à des ponts et possède quelques vestiges de colonnes (illustration 28). Des arches constituent l'essentiel du décor, que ce soit pour soutenir les ponts, symboliser l'entrée de la cité ou offrir de larges

¹⁹² CLINE. H. E, *Trois pierres c'est un mur... Une histoire de l'archéologie*, Biblis, CNRS Editions, Paris, 2020, p.7

¹⁹³ SCHNAPP. A, *La conquête du passé : Aux origines de l'archéologie*, Éditions Carré, Paris, 1993 p.13

ouvertures au dôme qui s'élève vers le ciel. Une épaisse végétation recouvre les ruines, symbole du temps qui passe et d'un lieu où l'homme a été chassé. Ensemble aux allures mystiques, les lieux dégagent une atmosphère spirituelle. Bien que la religion à Mondstadt soit inspirée du catholicisme de par l'architecture de ses monuments (notamment la cathédrale de la ville), le dôme de « l'ancre du dragon » évoque le Dôme de l'Ascension ainsi que le Dôme du Prophète du Mont du Temple de Jérusalem¹⁹⁴.



Illustration 28: Ancre de Stormterror - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020), ici le dôme, les arches et des colonnes sont visibles

L'architecture de l'ensemble rappelle l'Antiquité par ses colonnes et ses arches, cependant la présence des arcs brisés caractéristiques du gothique et de représentations florales semblables aux feuilles d'acanthes intemporelles perdent le joueur entre les périodes historiques. La base du dôme n'est, cependant, ni visible, ni visitable, créant un vide sous les pieds du Voyageur. S'il est impossible d'attribuer une référence concrète à ce monument c'est qu'il s'agit certainement d'un mélange d'inspirations mêlant diverses époques et croyances afin de créer un monument mystique, ancien, à l'histoire incertaine.

La particularité de cet immense dôme s'élevant vers le ciel par strate renvoie, en revanche, au mythe de la tour de Babel. Cette dernière, également appelée 'ziggourat'¹⁹⁵

¹⁹⁴ Édifices de la période ayyubide (dynastie musulmane du XII^{ème} et XIII^{ème} siècle) situés au nord-ouest du Dôme du Rocher, ils commémorent l'ascension au ciel du prophète Mahomet. LEBERT. M, « La Jérusalem médiévale – L'architecture ayyubide », (en ligne) < <http://barthes.enssib.fr/translatio/miroir-nef/jerusalem/ayyubide.htm> >, 2006, consulté le 15 mars 2023

¹⁹⁵ « Édifice caractéristique de l'architecture religieuse mésopotamienne en forme de pyramide à étages, dont le sommet qui pouvait servir à l'observation des astres, portait un sanctuaire, et dont la fonction

« portait un nom distinct en langue sumérienne : *Etemenanki*, c'est-à-dire le « temple fondement du ciel et de la terre »¹⁹⁶ ». Selon le mythe, la tour se dressait au centre de la ville de Babylone, reliant la terre et le ciel. A l'origine construite sur un plan carré, à partir du XVI^e siècles, la représentation qui s'impose est celle d'un cône spiralé, « la tour sera une spirale ascendante, inachevée, placée sous le signe du malentendu »¹⁹⁷.

°Le Temple des Mille Vents

Contrairement à ce que laisse supposer son nom, il ne s'agit pas d'un temple. Dans Genshin Impact, le lieu est décrit comme étant « les ruines d'un ancien amphithéâtre. Mille vents mélodieux se rassemblent ici, apportant d'innombrables histoires, et les transportant au loin. »¹⁹⁸ Situé au sommet d'une colline, le monument (illustration 29) s'encastre dans le paysage et offre une vue sur la mer. Son apparence est très similaire à celle d'un théâtre romain avec sa *cavea* en demi-cercle et ses gradins concentriques, sa scène sur laquelle déambule un gardien, son mur de scène en ruine. Cependant les gradins sont surélevés par des murs et ces derniers se trouvent percés de grilles donnant accès à des loges. Ces loges peuvent alors abriter des animaux sauvages ou des combattants. Cette composition rappelle alors les semi-amphithéâtres.



Illustration 29: Temple des Mille Vents - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

essentielle était probablement d'établir une sorte de niveau intermédiaire entre les dieux et les hommes » la définition est donnée par CNRTL, « Zigg(o)urat, (ziggurat, ziggourat) » (en ligne) < <https://www.cnrtl.fr/definition/ziggourat> >, consulté le 15 mars 2023

¹⁹⁶ JOANNES. F, « La tour de Babel : ce que l'archéologie révèle du mythe », National Geographic, (en ligne), < <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2021-08/mythe-tour-de-babel-ce-que-revele-archeologie> >, le 9 août 2021, consulté le 15 mars 2023

¹⁹⁷ PERRON. R, « La tour de Babel. Considérations sur le processus analytique », Revue française de psychanalyse, vol 71, 2007/4, (en ligne) < <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2007-4-page-1111.htm> >, p1111-1129

¹⁹⁸ Description de l'Ancien Temple des Mille Vents – Genshin Impact - miHoYo (2020)

Mais qu'appelle-t-on amphithéâtre ? Selon l'*Encyclopaedia Universalis*, l'amphithéâtre est « l'un des édifices les plus répandus et les plus caractéristiques du monde romain »¹⁹⁹ du II^e siècle avant J.-C au III^e siècle après J.-C. Conçu pour le déroulement de spectacles violents, le public pouvait alors assister à des combats de gladiateurs (*munera*) ou bien d'animaux (*venationes*). La structure a été créée de sorte à ce que la visibilité soit la même d'un bout à l'autre de l'édifice. Ainsi, la formation la plus basique d'un amphithéâtre est celle de deux théâtres collés lui donnant une forme circulaire ou elliptique. Les gradins sont en pente et surélevés à l'aide de murs. A partir du I^{er} siècle après J.-C, des sous-sols sont aménagés en « une série de pièces destinées à accueillir les fauves, des galeries de services pour déplacer les cages et tout un système de pans inclinés et de monte-charges permettant de faire sortir les gladiateurs, les fauves et les accessoires (arbres, rochers factices, édicules) au milieu du décor au sein duquel les combats se déroulaient »²⁰⁰.



Illustration 30: Amphithéâtre de Grand (Vosges, France) - Photographie de C. Voegelé - Conseil départemental des Vosges

¹⁹⁹GOLVIN. J-C, « Amphithéâtre », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/amphitheatre/>>, consulté le 16 mars 2023

²⁰⁰ *Ibid*

L'amphithéâtre présenté dans le jeu ne correspond pas tout à fait à cette description. Semi-circulaire, il évoque les semi-amphithéâtres, « monument comprenant une arène elliptique mais qui n'est entourée que partiellement par la *cavea* ²⁰¹ ». Ce type d'édifice est assez courant en Gaule même si chaque monument possède ses propres spécificités. A Grand (illustration 30), dans les Vosges, l'amphithéâtre est semi-circulaire et était utilisé pour « les chasses (*venationes*) le matin, pour les mises à mort pendant le temps de midi et pour les combats de gladiateurs l'après-midi »²⁰². Il pouvait également être le lieu de représentations théâtrales. Un peu plus loin, en Macédoine, le théâtre de Stobi est l'un des plus anciens du territoire. Il conserve la même forme que son homologue gaulois et offrait des « combats de gladiateurs, des chasses d'animaux, des mimes et des danses »²⁰³. Ces deux exemples sont peut-être ce qui rappelle le plus l'amphithéâtre de l'Ancien Temple des Mille Vents de Mondstadt. Dans le jeu, les corridors et les grilles refermant les loges indiquent qu'il s'agissait sûrement d'un lieu où les aristocrates faisaient combattre leurs esclaves ainsi que potentiellement des animaux. Une nouvelle particularité de ce site est également la présence de deux piliers au centre de l'arène évoquant les bornes (*meta*) des cirques romains.

Le Temple des Mille Vents de Teyvat est certainement le monument le plus emblématique de la présence d'une civilisation ancienne. Il existe cependant de nombreuses autres ruines souvent symbolisées par quelques pierres empilées pour former un pan de mur. Les ruines sont l'expression du temps qui passe, l'évocation d'un édifice ancien qui, témoin d'évènements passés, fascinent de tout temps. Pausanias, célèbre géographe grec, ne manque pas de s'interroger « il y a là encore des traces des murs de la cité et la porte au-dessus de laquelle se trouvent les lions, on a dit qu'il s'agit là de l'œuvre des Cyclopes, ceux-là mêmes qui construisirent pour Proteus les murs de Tirynthes »²⁰⁴. Cette description permet de relever le côté mystique de ces ruines, qui peuvent renfermer bon nombre de légendes et nourrir

²⁰¹ GOLVIN. J-C, « Amphithéâtre », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/amphitheatre/3-l-amphitheatre-dans-son-contexte-culturel-et-urbain/>>, consulté le 16 mars 2023

²⁰² ROMA AETERNA, « l'Amphithéâtre de Grand (Vosges) », Archéologie et Histoire, Roma Aeterna (en ligne) < <https://romaaeterna753.wordpress.com/2015/08/12/lamphitheatre-de-grand-vosges/> >, le 12 août 2015, consulté le 16 mars 2023

²⁰³ Traduit du site ARCHAEOLOGICAL SITE STOBI NATIONAL INSTITUTION STOBI, « At the site », (en ligne) < <http://www.stobi.mk/templates/pages/excavations.aspx?page=160> >, 2010, consulté le 16 mars 2023. Passage en anglais : « The usual program of performance offered gladiator combats, animal hunts, mimes and dances ».

²⁰⁴ PAUSANIAS, II, XVI, p.6 dans SCHNAPP. A, *La conquête du passé : Aux origines de l'archéologie*, Éditions Carré, Paris, 1993, p.46

l'imagination. Paul Valéry écrit en 1921 « que d'entre les édifices (...) les uns sont muets ; les autres parlent ; et d'autres enfin, qui sont les plus rares, chantent »²⁰⁵, le Temple des Mille Vents fait partis de ceux qui chantent. Les ruines qui parsèment Teyvat parlent quant à elles de civilisations désormais éteintes. Hubert Robert, peintre du XVIII^e siècle conquis par le goût des ruines, comme ses contemporains du romantisme représente sur ces tableaux des paysages suspendus hors du temps, jonché de ruines, personnages principaux de ses œuvres, entre contemplation et odes à la nature qui reprend le dessus²⁰⁶. Nul doute que les célèbres ruines de Pompéi et Herculaneum ont marqué les esprits, y compris en Asie et sont devenus une source d'inspiration au fil du temps. Éminemment touristiques, les ruines semblent être aujourd'hui dans les œuvres culturelles des éléments incontournables du passé, les preuves matérielles du temps qui s'écoule donnant ainsi au jeu une profondeur temporelle.

- De nombreuses occurrences latines dans les noms et la musique

Puisque les temps anciens sont disséminés un peu partout dans cet univers, il n'est pas rare d'être confronté à des occurrences latines notamment en ce qui concerne des noms de personnages, de fêtes ou bien des adages. Les différents dieux de Teyvat possèdent plusieurs noms dont le premier qui fait référence aux démons issus des croyances de la goétie. Pour l'Archon Anémo, régissant la région de Mondstadt, son nom de démon est Barbatos mais le personnage se prénomme Venti qui signifie en latin, le vent, élément qu'il contrôle. Le dieu de Liyue se nomme Morax dans sa forme divine, il est autrement le Rex Lapis du latin « *rex* », le roi et « *lapis* », la pierre. Souverain de la terre, son nom chinois est Zhongli, il est l'Archon Géo. L'alchimiste de Mondstadt se nomme Albedo, son nom est issu du latin qui signifie « blancheur ». Il s'agit d'un personnage blond qui évolue principalement dans les montagnes enneigées.

L'usage du latin se retrouve également dans certaines inscriptions sur les monuments ou dans les vidéos de présentation des villes. Pour la ville de Fontaine, inspirée de la France, une inscription aux caractères étranges retranscrite en latin « *lustitia omnia vincit* »²⁰⁷ signifie « la justice vient à bout de tout » qui provient elle-même de la locution « *labor omnia vincit*

²⁰⁵ VALÉRY. P, *Eupalinos ou l'Architecte*, 1921, Paris, Gallimard

²⁰⁶ PRAZ. M, « Ruines », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ruines-esthetique/> >, consulté le 25 mai 2023

²⁰⁷ GENSHIN IMPACT, « Aperçu de l'histoire : les Traces », YouTube, (en ligne), <<https://www.youtube.com/watch?v=TAIKhARUcoY>>, mis en ligne en 2021

improbis »²⁰⁸ dont la traduction est « un travail acharné vient à bout de tout ». Ici la ville est représentée par la Justice tout comme sa déesse Focalor, Archon Hydro de la Justice.

Enfin, le latin se trouve également dans l'ambiance sonore du jeu. Lorsqu'il s'agit de combattre Scaramuccia dans sa phase Shouki no Kami, dans la quête d'Archon *Intermède, Acte 3*, une musique se déclenche pour le combat²⁰⁹. Cette dernière est un mélange entre le latin et le japonais rappelant ainsi la puissance du personnage mêlée à son histoire. Scaramuccia est en effet un personnage issu de *d'*Inazuma, la région d'inspiration japonaise. Il est la création de l'Archon Electro et a vécu plusieurs siècles avant de faire le choix de s'imposer en tant que nouveau dieu. Le latin ici, renforce l'aspect machiavélique du personnage, sa dualité entre ses ambitions grandioses et sa puissance. Le latin appuie sur l'effet de grandeur et offre un personnage qui paraît comme étant intemporel. Cette musique est réalisée pour impressionner. Les paroles de la chanson ne sont pas transcrites et traduites dans ce mémoire pour deux problèmes évidents : les paroles ne sont pas toutes distinguables dans le chant, certains mots sont même particulièrement mal prononcés ce qui ajoute de la complexité à la transcription et enfin, la grammaire « inventée » et des mots inconnus ne permettent pas d'offrir une réelle traduction.

Le thème de Scaramuccia n'est pas le seul à user du latin. Celui de la Signora, un autre membre des Fatui, en fait également usage et cette fois-ci ce n'est pas pour offrir une impression de grandeur mais plutôt une mélodie solennelle voire inquiétante. Elle est exploitée avec douceur mais reprend tout de même un air sombre afin de situer le joueur.

2) *ENKANOMIYA* OU L'ATLANTIDE RETROUVEE

S'il y a un endroit encore peu exploité par les développeurs de *Genshin Impact* mais qui semble pourtant représenter un lieu important dans l'histoire de Teyvat, c'est bien Enkanomiya. Cette « région » est accessible en prenant un portail à partir de l'île de Watatsumi à Inazuma. Le voyageur entre alors dans un « nouveau monde » assez sombre, aux mélodies inquiétantes, divisé en plusieurs petites îles. Il est alors possible de voyager entre les archipels au nombre de six ainsi qu'un lieu souterrain.

²⁰⁸ La citation provient des vers 145-146 de VIRGILE, *Géorgiques*, Les Belles Lettres, Paris, 2003, p.7

²⁰⁹ YU-PENG CHEN (compositeur), HOYO-MIX (producteur), « Scaramouche Boss Theme : Phase II », (en ligne) < <https://www.youtube.com/watch?v=sgLvV2pX9V0> >, miHoYo – HoYoverse, 2022

- La Grèce antique omniprésente à Enkanomiya

Avant de nous intéresser principalement à ce nouvel espace, il convient de préciser que le terme « Archonte », utilisé afin de nommer les dieux de ce jeu depuis le début de ce mémoire est un terme issu de la civilisation grecque. Ce terme définit « le détenteur d'une *archè*, celui qui détient un pouvoir. D'une manière générale, ce terme vague sert à désigner les magistrats d'une cité ; pris dans un sens précis, il s'applique à une catégorie particulière de magistrats, le plus souvent éponymes, que l'on rencontre dans tout le monde grec et dont les fonctions varient selon les cités²¹⁰». Ici, le terme d'« *Archon* », auquel dans la traduction française on a enlevé la particule « *-te* » traduit une divinité régissant les règles d'une cité, plus largement de sa région. Il symbolise le pouvoir détenu par un être tout puissant et convoité par les antagonistes du jeu, les *Fatui*.

° les noms des personnages non jouables

Pour les joueurs de *Genshin Impact*, il apparaît dans un premier temps évident que la civilisation d'Enkanomiya est une civilisation antique. De multiples ruines jonchent le paysage et d'immenses structures sont recouvertes de végétations tout comme ce qu'il nous a été donné de découvrir à Mondstadt. Cette ancienne civilisation éteinte est décrite et rapportée par des esprits situés à divers endroits de la carte. Ces derniers possèdent des noms pouvant être prononcés dans deux langues différentes : ils ont un nom japonais pour Inazuma et un nom grec pour Enkanomiya. C'est ainsi qu'il est possible de rencontrer entre autres :

- Eboshi, en grec *Erebos* (Ἔρεβος) : dans la mythologie grecque Erèbe est le fils du Chaos. Il a épousé sa sœur Nyx (la Nuit) avec laquelle il a eu cinq enfants dont Charon, le passeur des morts, l'Ether et le Jour²¹¹.
- Antei, appelé également Antigonus, sa forme grecque semble avoir été latinisé puisqu'elle aurait donné autrement *Antigonos* (Ἀντίγονος) qui est le masculin d'Antigone (*Antigonê* / Ἀντιγόνη). Antigone est une personnalité très connue dans la mythologie puisqu'il s'agit de la fille d'Œdipe, roi de Thèbes et de la reine Jocaste. Elle

²¹⁰ QUEYREL. A ; QUEYREL. F, *Lexique d'histoire et de civilisation grecques*, Ellipses, Paris, 2021, p.23

²¹¹ ELIADE. M, « Création – Les mythes de la création », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/creation-les-mythes-de-la-creation/>>, consulté le 19 mars 2023

apparaît dans des tragédies notamment *Antigone* de Sophocle et *Œdipe à Colone* du même auteur²¹².

- Aberaku, en grec Abraxas (Αβραξας), diminutif d'Abraxas qui désigne en grec une divinité savante ou un démon.
- Les enfants du soleil sont au nombre de sept : Rikoru (en grec : *Lycorus*), Piramumon (en grec : *Philammon*), Orupeusu (en grec *Orpheus*), Ion (du même nom Ion en grec), Surepio (en grec *Asclepios*), Risutaios (du grec *Aristaeus*), Isumenasu (du grec *Ismenus*). Les noms de ces enfants correspondent aux fils d'Apollon.
- Clyméné est l'esprit qui s'occupait des enfants du soleil. Dans la mythologie, Clyméné (*Κλυμένη*) est une Océanide, c'est-à-dire une nymphe de l'océan, elle est née de l'union entre Téthys et Océan. Sœur de Perséis, épouse de Hélios, le Soleil, elle a quelques enfants de ce dernier dont Phaéton²¹³.
- Date, autrement appelé Daedalus du nom grec *Daïdalos* (*Δαίδαλος*) (dont la signification est « artistement travaillé ») est l'architecte athénien à l'origine du célèbre labyrinthe du Minotaure²¹⁴. Dans le jeu, il s'agit également du créateur du labyrinthe d'Enkanomiya.
- Adonis, personnage de la mythologie (en grec : *Ἄδωνις*), il a été élevé par Perséphone et est l'amant d'Aphrodite, déesse de l'amour et meurt tragiquement, blessé mortellement par un sanglier²¹⁵.
- Spartacus, également connu sous le nom de Supada no Hiko dans le jeu, est un nom gravé sur une tombe, « Ici repose *Spartacus* le Droit, connu comme *Supada no Hiko*, en-dessous se cache la litanie des crimes. Lis-les et souviens-toi de notre histoire. ²¹⁶» Spartacus est un véritable personnage de l'Antiquité. « Esclave gladiateur devenu chef des armées des parias révoltés », il mène durant le I^{er} siècle avant J.-C, une révolte contre l'État romain, vouée à l'échec qui cependant a marqué son nom dans l'Histoire²¹⁷. Dans

²¹² DAVREU. R, « Antigone », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/antigone/> >, consulté le 19 mars 2023

²¹³ DAVREU. R, « Hélios », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/helios/> >, consulté le 19 mars 2023

²¹⁴ DAVREU. R, « Dédale », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/dedale/> >, consulté le 19 mars 2023

²¹⁵ DETIENNE. M, « Adonis, mythologie », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/adonis-mythologie/>>, consulté le 19 mars 2023

²¹⁶ Traduit de l'anglais « *Here lies Spartacus the Righteous, known as Supada no Hiko. Beneath lies the litany of his crimes. Read them and remember our history.* », inscription sur une tombe, *Enkanomiya*, Genshin Impact – miHoYo (2020)

²¹⁷ LEPELLEY. C, « Spartacus (mort en 71 av. J.-C.) », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/spartacus/>>, consulté le 20 mars 2023

Genshin Impact, Spartacus est également le leader d'une révolte contre les enfants du Soleil, des enfants manipulés destinés à régner sur la cité, et les nobles. Il a été fait prisonnier puis est décédé. La cause de sa mort n'est pas évoquée.

Ces quelques noms font surgir dans nos mémoires des souvenirs. La mythologie passionne et captive le public. L'utilisation de noms célèbres comme inspiration pour des personnages permet aux joueurs d'intégrer ces noms à des faits qu'ils ne connaissaient peut-être pas et leur donne une sensation de proximité puisque l'on fait appel à des figures connues ou du moins entendues.

° Des quêtes aux références mythologiques

Certains de ces personnages sont impliqués dans des quêtes qui portent elles-mêmes des noms d'inspiration grecque. L'utilisation du grec dans ces énoncés traduit une volonté de donner des indications sur l'histoire qui va suivre. Cette dernière ne suit pas tout à fait le mythe impliqué mais fait intervenir des valeurs ou des événements mis en relief par ces mythes.

Dans la quête « *Recueils des dragons et serpents* », il est question de retrouver cinq livres éparpillés dans la zone. Afin de débloquent le second, il est nécessaire d'activer la quête « *Antigonus* ». Dans cette quête secondaire il est demandé de parler à deux suspects concernant un vol. Ces derniers prouvent l'innocence d'Antigone, accusé à tort par les hommes mais innocent aux yeux des dieux, tout comme Antigone le fut dans le mythe. Il s'exclame alors « Quelle loi divine ai-je enfreinte ? Pourquoi les malheureux s'en remettent-ils aux dieux ? Mes actes ont-ils un sens, maintenant que mes actes sincères ont bafoué mon nom ? ²¹⁸ ». Dans le mythe, Antigone refuse de se soumettre aux ordres de son oncle Créon qui désire ne pas ensevelir son défunt neveu. Il ordonne alors, pour désobéissance, qu'Antigone soit enfermée vivante dans le tombeau de ses ancêtres.

« *Le chant funèbre d'Hypérion* » est la quête dédiée à Aberaku. Ce dernier est un sage qui oeuvre pour le gouvernement de la cité. Il a permis la construction de la tour de Hélios (le Soleil) et a offert le soleil au peuple. Sur ordre des Enfants du Soleil, il est fait prisonnier jusqu'à sa mort. Hypérion est un des titans, père d'Hélios, de Séléné (la Lune) et d'*Éos* (l'Aurore). Hélios est, par ailleurs, considéré comme la représentation « de la divinité » chez les Égyptiens

²¹⁸ Fin de la quête « *Antigonus* », paroles du personnage éponyme, *Genshin Impact* – miHoYo (2020)

allant jusqu'à lui consacrer une ville, Héliopolis. Le palais du Soleil est très bien décrit par Ovide²¹⁹ « c'est un séjour de cristal, de diamant, de pierres et de métaux précieux, tout resplendissant de lumière : le dieu siège sur un trône plus riche et plus brillant encore que le reste du palais : telle est la lumière qui étincelle et jaillit de toutes parts, que l'œil d'un mortel ne saurait soutenir l'éclat ²²⁰». Le palais Hélios du jeu n'est pas aussi reluisant. Immense structure en pierre qui évoque plus facilement le Barad-dûr du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien, il est massif, élancé vers le ciel sombre, projetant ainsi l'éclat de sa lumière sur Enkanomiya et est incrusté d'or.

La quête « *Syrto des Phaétons* », (*le syrto* étant une « famille de danses traditionnelles grecques ») est l'opportunité de rendre hommages aux tombes des sept Phaétons, les Enfants du Soleil, réparties sur les différentes îles. L'accomplissement de cette mission permet de libérer les âmes des enfants défunts. Phaéton est le fils d'Hélios et de Clyméné mais « sa naissance ayant été mise en doute, il en appela au Soleil qui, pour lui prouver sa paternité, jura de lui accorder de qu'il demanderait ²²¹». Il demande alors de diriger la course du Soleil pendant une journée à la place de son père, ce que ce dernier accepte. Il fait cependant des erreurs, s'approche trop près de la Terre et la brûle. Zeus, en colère, lui lance alors sa foudre et le fait tomber dans le fleuve Éridan. C'est son ignorance de la dangerosité et de la prudence à mener cette mission qui l'a tué. De même, les enfants du Soleil sont des marionnettes dirigées par les nobles les plus puissants de la cité. Ils ont été sacrifiés au nom du Soleil, le Dainichi Mikoshi pour leur « innocence » qui a précipité leur mort.

° Des lieux inspirés par la Grèce antique

Si l'architecture n'est pas tout à fait celle attendue lorsque l'on s'imagine la Grèce antique, elle possède cependant des codes qui rappellent les civilisations anciennes. Les paysages sont jonchés de ruines, des caractères inconnus sont gravés sur certains murs et brillent d'une lumière étrange. Quelques indices renvoient à nouveau à la Grèce antique sur le plan architectural, notamment les petites fenêtres qui découpent certaines ruines. Le plus impactant est peut-être l'allusion constante aux Enfers grecs. Tout d'abord, *Enkanomiya* est un espace

²¹⁹ OVIDE, *Métamorphoses*, II, 119 ; IV, 167

²²⁰ COMMELIN ; MARECHAUX. P, *Mythologie grecque et romaine*, Nathan Université, Paris, 2002, p.96-97

²²¹ LABROUSSE. A, « Phaéton », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/phaeton/> >, consulté le 20 mars 2023

souterrain tout comme la représentation des Enfers gréco-romains. Ces derniers se découpent géographiquement en plusieurs lieux : l'Erèbe, partie « la plus voisine de la terre » reçoit les âmes, les « ombres infortunées »²²², des défunts n'ayant pas reçu de sépulture, au-delà se trouve l'Enfer des méchants puis le Tartare et les Champs-Élysées. Ces espaces correspondent aux quatre grandes îles constituant la région souterraine d'Enkanomiya sans pour autant conserver les descriptions réalisées par les poètes antiques. La première dans laquelle le Voyageur pénètre en entrant dans Enkanomiya, peut cependant correspondre à l'Erèbe. Il s'agit également de la partie la plus proche de la terre, ayant conservée végétation et créatures vivantes. Elle est semblable à une grotte issue des songes, parsemée de champignons luminescents et de cours d'eau.

L'eau est un symbole récurrent à Enkanomiya. Elle est également une partie importante des Enfers grecs. Les Enfers sont traversés par plusieurs fleuves, parmi les principaux : le Styx, l'Archéron, le Cocyte et le Phlégéon. Styx est une nymphe qui a prouvé sa détermination dans la guerre contre les Titans auprès de Zeus en répondant la première à son appel. Elle préside une fontaine d'Arcadie dont les eaux coulent aussi en Enfers²²³. Le Styx est un fleuve également présent dans Genshin Impact. Il n'est pas particulièrement visible mais ceinture chacune des îles de la région souterraine. Par ailleurs, des raies semblent voler dans l'espace aérien d'Enkanomiya, rappelant que l'eau constitue ce paysage. Il est par ailleurs mention du Styx par Eboshi « Dans la faiblesse de la nuit éternelle, au-delà du torrent du Styx dans le flux sans péché de la lumière céleste²²⁴ » mais aussi par les créateurs « La grande rivière Styx traverse le paysage, vous donnant l'impression d'être dans un monde complètement différent »²²⁵. L'eau est également présente sous forme de bassins alimentés par la rivière Léthé. Le Léthé, aussi appelé Fleuve de l'Oubli, est le cinquième fleuve des Enfers. Son eau permet aux défunts d'oublier leur vie passée afin de se réincarner dans un nouveau corps et « aspirer à une vie nouvelle »²²⁶. Durant la quête « Mangeur de Lotus » le Voyageur obtient un nouvel item qui est « Eaux de Léthé », ce dernier permet de créer un nouvel objet « Orbe d'os-dragon » réputé pour apporter la paix et éloigner les soucis.

²²² COMMELIN ; MARECHAUX. P, *Mythologie grecque et romaine*, Nathan Université, Paris, 2002, p.187

²²³ *Ibid*, p.190

²²⁴ Traduit de l'anglais « *In the faintness of everlasting night, beyond the rushing of the river Styx, within the sinless flow of heavenly light* », dialogue avec EBOSHI, Genshin Impact – miHoYo (2020)

²²⁵ Traduit de l'anglais « *The large river Styx runs through the landscape, making you feel like you are in a entirelyly different world* », JEFF interview (en ligne) <<https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Enkanomiya/Design>>

²²⁶ Commelin ; Maréchaux. P, *Mythologie grecque et romaine*, Nathan Université, Paris, 2002, p.207

Le Cœur du serpent, aussi appelé le Cœur d'Ouroboros, est une île autrefois appelée Delphi qui signifiait la « terre du serpent ». Ce nom rappelle Delphes, « ville primitivement appelée Pytho » pour le serpent chtonien Python tué par Apollon. C'est à Delphes que se trouve le célèbre oracle dans lequel la prêtresse, la Pythie ou Pythonise, assise sur son trépied surélevé rendait ses prédications²²⁷. Selon les Grecs, Delphes était le centre géographique du monde, l'*Omphalos*²²⁸.

Enfin, Enkanomiya reprend une notion importante des croyances grecques sur les âmes des défunts. Le mort dans la Grèce Antique est représenté comme une ombre. Elle conserve ses souvenirs et les spécificités du corps et de l'état d'esprit de la personne au moment de sa mort. L'ombre n'est pas palpable²²⁹. Lorsque l'ombre Patrocle apparaît en songe à Achille, « c'était lui-même, ses traits, sa haute stature, son regard, sa voix, et ses vêtements » mais Achille ne peut le toucher qu'aussitôt il disparaît, il s'exclame alors « Dieux ! il y a donc encore réellement dans les demeures de l'Hadès une ombre et une image. Seulement, il lui manque la vie. »²³⁰ Les ombres du jeu sont plongées dans leurs souvenirs, elles sont persuadées de vivre le dernier jour de leur existence. Elles « vivent » encore dans leur mémoire et ne se rendent pas compte de l'état dans lequel elles sont. La description des défunts en Enfers faite par Pierre Maréchaux dans *Mythologie grecque et romaine* correspond parfaitement à ce qui est rencontré à Enkanomiya : « (...) les défunts « vivent » dans l'au-delà moins bien qu'ici-bas mais sur le modèle équivalent. Achille est toujours roi. Les amitiés et rancunes nouées sur la terre persistent intactes. Ajax en veut encore à Ulysse ; Agamemnon fait toujours preuve de misogynie se souvenant que Clymnestre l'a expédié *ad patres* avec la complicité d'Egysthe. Ulysse voit donc les morts dans les gestes où la postérité les a pétrifiés (...) »²³¹ et Achille n'est pas plus heureux dans la paix de la mort ; il regrette la vie.

²²⁷ *Ibid*, p.362

²²⁸ CARRON. P, « L'Omphalos, centre du monde », *L'Académie des inscriptions et Belles-lettres et l'Académie des Beaux-Arts face au message de la Grèce ancienne*, Actes du 6^{ème} colloque de la Villa Kérylos à Beaulieu-sur-Mer les 6 et 7 octobre 1995, Cahiers de la Villa Kérylos, 6, Paris : Académie des Inscriptions et des Belles Lettres, (en ligne) < http://www.persee.fr/doc/keryl_1275-6229_1996_act_6_1_950 >, 1996, p.129

²²⁹ HALBAWCHS. M, « La représentation de l'âme chez les Grecs : le double corporel et le double spirituel », *Revue de Métaphysique et de Morale*, T.37, No. 4, (en ligne) <<https://www.jstor.org/stable/40896831>>, (Octobre-Décembre 1930), p. 495-496

²³⁰ HOMERE, *Illiade*, chant XXIII, v.405

²³¹ COMMELIN ; MARECHAUX. P, *Mythologie grecque et romaine*, Nathan Université, Paris, 2002, p.189

Représenter la mythologie grecque au sein d'un jeu vidéo c'est faire appel à un imaginaire collectif qui fascine et offre à l'histoire du jeu, un aspect intemporel et énigmatique. La mythologie renvoie aux mystères, aux énigmes, à une sagesse ancienne qui dissimule probablement de nombreux trésors et connaissances à découvrir. L'usage des croyances antiques permet de rehausser dans le jeu tout le côté fantastique de cette histoire. D'autres explications peuvent permettre de comprendre la démarche derrière celle-ci : « la première est que le monde antique incarne, notamment dans ses réalisations architecturales, un état particulièrement harmonieux et beau de la relation entre les communautés humaines et leur environnement ; la seconde est que l'Antiquité, pour un Japonais doté d'une grande culture européenne comme H. Miyazaki, constitue une présence diffuse, à la fois étrange et familière, à la manière des *yokai* qui peuplent ses films, ce qui fait d'elle un outil particulièrement intéressant, car apte à renvoyer un reflet diffracté, métamorphosant, interrogateur, de l'esthétique d'étrangeté familière propre à l'œuvre toute entière et à l'*ingenium* poétique de son auteur. »²³² Si Chantal Foucrier évoque ici le cas du Japon, nous pouvons penser que la Chine, culturellement proche de ce dernier, perçoit également l'Antiquité de cette manière.

- *l'imaginaire de l'Atlantide*

Enkanomiya est également l'occasion pour les développeurs de *Genshin Impact* d'ancrer l'Atlantide dans leur univers. Elle permet d'appuyer l'influence des dieux sur les décisions des hommes, « d'eux dépend le partage inaugural de l'Univers entre les hommes. A eux aussi revient le pouvoir de sanctionner les fautes de l'humanité en faisant sombrer sous la mer une immense portion des terres émergées »²³³. Enkanomiya est la terre d'une civilisation détruite, ravagée par une ancienne guerre liant la nation de Khaenri'ah (une autre civilisation détruite évoquée dans le jeu) aux dieux régissant le monde. Sa localisation est expliquée par le fait qu'une guerre entre deux dieux primordiaux aurait ravagé les cieux et la terre faisant tomber ainsi la grande civilisation d'Enkanomiya dans les profondeurs de l'océan, coupée du reste du monde.

²³² VIAL. H, « L'antiquité grecque et romaine chez Hayao Miyazaki », dans BOST-FIEVET. M ; PROVINI. S (sous la direction de.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain*, Classiques Garnier, Rencontres 88, Paris, 2014, p.522-523

²³³ FOUCRIER. C, « L'Atlantide entre histoire naturelle et histoire sacrée », *Le mythe littéraire de l'Atlantide (1800-1939) : l'origine et la fin*, (en ligne) <<http://books.openedition.org/ugaeditions/5850>>, Grenoble : UGA Éditions, 2004, consulté le 21 mars 2023

Le mythe de l'Atlantide prend sa source dans deux dialogues rédigés par Platon : le *Timée* et le *Critias*. Dans ces écrits, Platon fait le récit historique de la grandeur et de la décadence de cette cité. L'Atlantide est alors abordée comme ayant réellement existé et « fut le vrai monde antédiluvien : le jardin d'Eden, les jardins des Hespérides, les Champs Élysées, les jardins d'Alcinoos, l'Omphalos (le nombril du monde à Delphes), l'Olympe, l'Asgard des nations antiques (germaniques). Elle représenta là une mémoire universelle d'un grand pays, où l'humanité primitive habita pendant des siècles dans la paix et le bonheur ²³⁴». Nous pouvons retrouver dans cette énumérations certaines inspirations déjà décrites plus tôt dans ce mémoire telles que l'Omphalos avec Delphes, les Champs Élysées dans les Enfers. Pierre Vidal-Naquet indique également que les croyances de l'Atlantide reprennent les mythologies des civilisations égyptiennes et péruviennes, à savoir le culte du Soleil parmi les plus importants, or, Enkanomiya est basée entièrement sur le culte d'Hélios, le Soleil et de la recherche de la surface. Tout comme Enkanomiya, l'Atlantide « périt dans une terrible convulsion de la nature, au cours de laquelle l'île dans sa totalité sombra dans l'Océan, avec presque tous ses habitants »²³⁵ car « une Atlantide qui ne coule pas sous les vagues n'est pas une Atlantide du tout »²³⁶.

Évoquer le mythe de l'Atlantide c'est faire ressurgir dans l'imaginaire populaire une civilisation prospère et pacifique. Ses îles sont riches et font de l'Atlantide une région où règne l'illimité, « cette surabondance explique que l'Atlantide, utopie négative s'il en fut, ait été traitée au fil des siècles comme une utopie positive, une sorte de paradis terrestre »²³⁷. C'est précisément sur ce paradis que nous projetons le savoir antique possédant les clés d'une modernité encore en développement aujourd'hui, aux créations technologiques incroyables qui font passer les peuples d'aujourd'hui pour des civilisations anciennes. L'Atlantide permet également de poser une critique de la décadence, de l'excès et de la cupidité, fléau des mondes modernes, punis par les dieux. Enfin, inscrire l'Atlantide dans une histoire c'est l'ancrer dans un passé, une Antiquité rêvée qui dépayse le joueur et le fait voyager. Cette fascination « exercée à travers le temps par le mythe de l'Atlantide tient peut-être à sa structure spéculaire

²³⁴ VIDAL-NAQUET. P, *L'Atlantide : petite histoire d'un mythe platonicien*, Histoire, Les Belles Lettres, Paris, 2005, p.146

²³⁵ *Ibid*, p.147

²³⁶ JAMES. P, *Centuries of Darkness*, 1921, cité dans VIDAL-NAQUET. P, *L'Atlantide : petite histoire d'un mythe platonicien*, Histoire, Les Belles Lettres, Paris, 2005, p.19

²³⁷ VIDAL-NAQUET. P, *L'Atlantide : petite histoire d'un mythe platonicien*, Histoire, Les Belles Lettres, Paris, 2005, p.31

générale qui révèle, à travers la profusion de ses images, la limite infranchissable du mythe et le silence final de la parole. En ce sens, le miroir de l'Atlantide se donne d'emblée comme miroir de mort dans lequel tous les fantasmes des utopies ultérieures viendront se refléter. »²³⁸

D) UNE REPRESENTATION PLUS MODERNE DE L'OCCIDENT

Nous l'avons vu, dans un premier temps, les développeurs de *Genshin Impact* ont eu à cœur de représenter l'Occident dans les temps anciens, que ce soit pour parler de l'Antiquité et de ses mythes ou bien afin de réemployer une époque médiévale bien souvent réinventée. Le jeu s'attache également à dépeindre une vision plus moderne de cet Occident. Le point de vue impliqué change alors. De l'Occident sage des temps immémoriaux, son image se flétrit pour offrir une nouvelle dimension aux antagonistes de Teyvat.

1) LA COMMEDIA DELL'ARTE : ENTRE PIECE DE THEATRE ET ECHIQUIER POLITIQUE

L'un des groupes les plus influents dans la sphère politique de Teyvat est sans aucun doute celui des Fatui. Originaires de Snezhnaya, ils sont à l'origine de nombreux conflits dans le *lore* de *Genshin Impact*. Les dirigeants de cette organisation politique, diplomatique et religieuse sont les Onze Exécuteurs. Directement sous les ordres de la Tsarine, ils possèdent un pouvoir exécutif absolu et sont dotés de pouvoirs altérés, ils ne semblent pas tous posséder une Vision ou « Œil Divin » comme le Voyageur et d'autres personnages jouables. Ils possèdent un œil maléfique qui, à terme, plonge dans la folie le possesseur. Les Onze Exécuteurs possèdent chacun un nom de code qui leur est propre et qui est directement issu des personnages de la *Commedia Dell'Arte*.

La *Commedia Dell'Arte* mêle deux mots italiens « Arte » qui signifie « art » mais aussi « savoir-faire » et « Commedia », la « comédie ». L'ensemble donne ainsi la « Comédie professionnelle » ce qui la distingue des autres théâtres de la Renaissance italienne²³⁹. Plus précisément, la *Commedia Dell'Arte* est « une sorte de création collective, les acteurs élaborant en commun le texte du spectacle en l'absence d'un auteur individuel ²⁴⁰», il s'agissait ainsi pour

²³⁸ MATTEI. J-F, *Platon et le miroir du mythe : de l'âge d'or à l'Atlantide*, PUF, 2002, p.252-253

²³⁹ MIC. C, *La Commedia Dell'Arte*, Librairie théâtrale, Paris, 1980, p.22

²⁴⁰ *Ibid*, p.26

une partie d'improvisation. L'une des caractéristiques principales de ce Théâtre est justement l'utilisation de personnages définis, haut-en-couleur et très facilement reconnaissable qui permettait d'identifier pour chaque pièce leur fonction. Ce sont ces personnages qui sont repris au sein de *Genshin Impact* :

- Pierro, directeur des Fatui, est également connu sous le nom « Le Fou ». Il est un survivant de Khaenri'ah. Son visage est recouvert d'un masque coupé en deux. Pierro représente le personnage de « Pedrolino » appelé plus tard « Pierrot ». A l'origine il s'agissait d'un valet naïf mais honnête. Amoureux de Colombine, il est poltron et fanfaron. Ce n'est qu'à partir du XIX^e siècle qu'il emprunte un caractère plus mélancolique²⁴¹.

- Dottore, aussi appelé le Médecin, est le deuxième Exécuteur des Fatui. Il a le savoir nécessaire pour créer de multiples clones de lui-même. Il s'agit peut-être de l'antagoniste le plus extrême dans sa manière d'agir et ses expériences inhumaines. Dans la *Commedia Dell'Arte*, le rôle du Docteur est celui d'un vieillard. Père de famille comme Pantalone, il est cependant plus réfléchi et occupe un statut plus calme que ce dernier, faisant appel à la raison. Il a la particularité de se lancer « dans de longs discours émaillés de citations latines et de maximes ridicules et remplis de lourdes dissertations philosophiques ²⁴²», loisir auquel s'adonne Dottore lors de chacune de ses prises de parole. Contrairement au Docteur de la Comédie italienne, le rôle du Docteur esquisse très rarement un médecin, il s'agit le plus souvent d'un juriste. Dans *Genshin Impact*, Dottore est un savant plus fou qu'un médecin. Le Docteur porte généralement un masque noir qui ne recouvre que le front et le nez, ce qu'a voulu reproduire miHoYo dans le design de son personnage.

- Pulcinella, « le Coq », est le cinquième Exécuteur des Fatui. Il possède un long nez, des lunettes, un grand chapeau type haut de forme. Il est le conseiller et un bon calculateur. Il est par ailleurs très apprécié des petits frères et petites sœurs de Tartaglia. Dans la *Commedia Dell'Arte*, Pulcinella « jouit aujourd'hui des plus grandes sympathies, surtout parmi les philologues et les enfants ». Dans le jeu, il porte un masque avec un nez en forme de bec rappelant ainsi une tête de coq !²⁴³

- Scaramuccia, appelé en Kunikuzushi, du japonais « destructeur de pays » ou autrement le « Vagabond », est le sixième Exécuteur des Fatui. Ce personnage est l'un des plus développés par miHoYo. Il possède une histoire complexe et est jouable. Rusé, il a une personnalité assez

²⁴¹ESPACE FRANÇAIS, « Lumière sur... Pierrot », (en ligne), <<https://www.espacefrancais.com/pierrot/>>, consulté le 21 mars 2023

²⁴² MIC. C, *La Commedia Dell'Arte*, Librairie théâtrale, Paris, 1980, p.38

²⁴³ *Ibid*, p.53

désagréable ce qui en fait un des personnages les moins aimés des autres personnages du jeu. Il ne porte pas de masque sur son visage mais en possède un sur son chapeau. Dans la *Commedia Dell'Arte*, Scaramuccia est un Capitan.

- Signora, également appelée la « Demoiselle » est un personnage décédé dans le jeu et la huitième Exécutrice. Dans la *Commedia Dell'Arte*, la Signora est l'épouse de Pantalone et la maîtresse de Pierrot. Belle et calculatrice, elle arbore un maquillage très prononcé. Sa description correspond au personnage du jeu à l'exception qu'elle n'est pas l'épouse de Pantalone. Son mari est décédé des années plus tôt.

- Pantalone, appelé aussi le « Fortuné » est le neuvième Exécuteur. Il serait à la direction de la Banque du Nord. Au Théâtre, Pantalon est un vieillard très apprécié par le public. D'après Perrucci, « Pantalon est un marchand avare, grondeur (...) On lui confie parfois les rôles de conseiller, car ces sages et respectables vieillards ont suffisamment d'expérience pour donner des conseils ». ²⁴⁴ Physiquement, les deux personnages ne correspondent pas mais Pantalone est un riche marchand dont la sagesse rappelle celle d'un conseiller.

- Tartaglia est le onzième Exécuteur, son alias est « Jeune Sire » et c'est un personnage jouable ! Tartaglia a une personnalité très sympathique bien que combattif et dangereux. Il est certainement le plus jeune du groupe et s'occupe de sa grande famille. Dans la *Commedia Dell'Arte*, Tartaglia bégaye souvent, est père de famille et est très rêveur. Cette description ne correspond pas vraiment au personnage du jeu mais il conserve cet attrait qui fait de lui un personnage proche et soucieux du bien-être de sa famille.

L'utilisation de la *Commedia Dell'Arte* dans le jeu met en perspective les enjeux politiques de pouvoir. Les antagonistes manigancent de nouveaux désastres à la manière d'une pièce de théâtre. Chaque personnage est haut-en-couleur et agit selon son rôle. Certains n'hésitent pas à improviser au milieu de la mission pour agir à leur guise. L'histoire prend la tournure d'une véritable pièce de théâtre où le Voyageur doit donner le mot de la fin. La reprise de la *Commedia Dell'Arte* est particulièrement intéressante en cela, qu'elle offre la possibilité d'entrevoir les interactions entre les diverses nations et le pouvoir exercé par ces exécuteurs comme une pièce de théâtre. Si les caractéristiques physiques des personnages de la *Commedia Dell'Arte* ne semblent pas particulièrement respectées, le jeu a surtout décidé de représenter

²⁴⁴ PERRUCI, A, *Della parte rappresentativa*, Napoli, 1699 cité dans MIC. C, *La Commedia Dell'Arte*, Librairie théâtrale, Paris, 1980, p.36

cette culture italienne par l'utilisation de masques, symboles du théâtre. Enfin, ce sont les traits de caractères repris dans l'élaboration de ces personnages qui peuvent les raccrocher à leur rôle.

2) *SNEZHNYAYA*, ILLUSTRATION DES RELATIONS COMPLEXES SINO-RUSSES

Snezhnaya est une région citée régulièrement au cours de l'histoire de *Genshin Impact*. Peuple lointain affrontant le froid, les personnages issus de cette région sont bien souvent les antagonistes du jeu. Nous l'avons vu précédemment, les Fatuis y ont établi leur base et agissent sous les ordres de la Tsarine. Son nom l'indique assez clairement, Snezhnaya, du russe *Снежная*, qui veut dire « enneigée » est une région d'inspiration russe. Peu d'informations sont données à son sujet pour le moment. Il est cependant indiqué que la ville est sous la protection d'une déesse puissance, pas nécessairement aimée des hommes et qui n'aime plus l'humanité mais qui impressionne voire terrifie. Dans « *Aperçu de l'histoire : les Traces* », le personnage de Dainsleif dit « C'est une déesse que les mortels n'aimeront plus. C'est une déesse qui n'aime plus les hommes. Ses disciples la suivent seulement dans l'espoir d'être à ses côtés lorsque viendra le jour de sa rébellion contre le divin. » Cette déesse est celle qu'ils appellent la Tsarine. Le mot « tsar » sert à « désigner le souverain russe (...) (il est) contemporain de l'émergence de la puissance moscovite au XVI^e siècle ²⁴⁵ ». Le terme est porteur d'une image assez sombre puisqu'il est associé à la tyrannie « dès lors qu'Ivan IV, premier « tsar de toutes les Russies », entreprend l'invasion de la Livonie polonaise ²⁴⁶ ». Le statut de tsar revêt également un caractère politique, militaire et religieux, ces trois mêmes caractères que l'on retrouve chez la Tsarine de Snezhnaya.

Les Fatui sont une délégation de diplomates du palais d'Hiver de Snezhnaya craints et méprisés aux vues de leurs exactions. Ils sillonnent le monde de Teyvat, de région en région afin d'établir des accords, d'entretenir les relations étrangères avec les autres nations et d'étendre leur influence sur l'ensemble de la carte de Teyvat allant parfois jusqu'à pratiquer l'espionnage. Ils se retrouvent derrière chaque pan de l'histoire, à manigancer afin de récupérer le plus de pouvoir. A Mondstadt, ils se présentent comme les sauveurs de la ville après l'avoir sauvée de l'attaque du dragon qu'ils avaient eux-mêmes provoquée. A Liyue, ils possèdent une certaine immunité diplomatique et ont le contrôle de la Banque du Nord de la ville. Un membre puissant de ces derniers, Tartaglia, a tenté au cours de la quête principal de détruire la cité. A

²⁴⁵ CAUCHY. P (sous la direction de), Dictionnaire de la Russie, à présent, Larousse, Paris, 2008, p.470

²⁴⁶ *Ibid*, p.471

Inazuma, ils sont à l'origine du décret de saisie qui empêche la population de posséder des pouvoirs et attisent les rancœurs au cours de la guerre civile. A Sumeru, ils ont tenté de remplacer la déesse présente par un nouveau dieu, Scaramuccia par le biais des savoirs de l'Académie. L'omniprésence des Fatui dans chaque nation n'est pas sans rappeler le contexte de la Guerre Froide, période de luttes diplomatiques et de tension internationale allant parfois jusqu'à réprimer sèchement des mouvements allant contre les idéologies exprimées.

La présence de la Russie au sein du jeu vidéo *Genshin Impact* révèle un point de vue assez hésitant sur cette grande puissance. Bien qu'il s'agisse d'une histoire inventée et d'un univers fantastique, les références, elles, sont réelles. Les relations entre la Chine et la Russie sont anciennes. En 1950, Mao et Staline signent un traité d'amitié. En 1996, les deux grandes puissances se qualifient de « partenaires stratégiques ». Un nouveau traité en 2001 affirme leurs positions, « l'article 9 indique simplement que si l'une des deux parties signataires identifie une menace à la sécurité ou à celle de son partenaire, des consultations doivent avoir lieu sans délai ²⁴⁷», cela ne fait-il pas penser aux accords mis en place entre les Fatuis et les différentes régions de Teyvat ? La Russie est un allié diplomatique important avec lequel on se méfie également, ces relations d'apparence courtoise sont le symbole d'une union des deux puissances contre la montée du pouvoir international états-unien.

La Russie occupe une place majeure dans l'œuvre de miHoYo. S'il ne s'agit pour le moment que d'antagonistes, les développeurs chinois ont tout de même créés des personnages forts, souvent ni bons ni mauvais mais qui naviguent entre un passé douloureux et une volonté de s'en sortir. C'est une vision plus contemporaine qui nous est offerte avec notamment l'usage d'accoutrements plus modernes laissant songer au début du XX^e siècle.

L'occidentalisme de *Genshin Impact* est visible à travers la représentation qui est donnée de l'Occident. Cette représentation fait appel à différentes périodes de l'Histoire, souvent marquantes et connues du monde entier. Que ce soit par le biais d'un imaginaire antique et l'utilisation de mythes tels que celui de l'Atlantide, par la conception de monuments emprunts de près ou de loin à l'Antiquité gréco-romaine (le théâtre, les diverses ruines) ou bien les noms employés, ou bien que ce soit par l'illustration des peuples dans un Moyen-Âge rêvé, *Genshin Impact* propose une certaine vision de ces cultures. De manière toute particulière, la cité de

²⁴⁷ CABESTAN. J-P, *La politique internationale de la Chine*, Sc.Po les Presses, Références, 2022 p.398-399

Mondstadt, première ville du jeu, présente un environnement typiquement allemand. L'usage de tout un corpus de références lié à un imaginaire médiéval européen permet au plus grand nombre d'identifier clairement le cadre temporel de l'univers en évoquant des « lieux communs sans cesse reconduits en variantes » qui pourraient bien être « le secret de sa fécondité dans l'ordre de l'imaginaire »²⁴⁸.

Cet occidentalisme se décline en deux variantes, il est parfois positif comme lorsque *Genshin Impact* illustre une cité joyeuse et pleine de vie, une culture riche et un passé impressionnant mais il s'est montré également négatif. Des civilisations décadences qui tombent dans la destruction sous la colère des dieux à des monuments évoquant des scènes de violence en s'attardant sur le caractère manipulateur et vicieux de certains peuples, miHoYo n'hésite pas à montrer le meilleur et le pire de ce que la société conçoit comme représentatif de sa vision des civilisations occidentales.

²⁴⁸ GALLY. M, *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge*, CNRS éditions, Paris, 2022, p.23

III) LA QUESTION DE L'ORIENTALISME ET DE L'AUTO-ORIENTALISME, REPRESENTATION ET PERCEPTION CHINOISE DES PEUPLES ORIENTAUX : LE CAS DE *LIYUE* ET *INAZUMA*

- *Qu'est-ce que l'orientalisme ?*

En Europe, le mouvement est né au XVIII^e siècle et il illustre la fascination des occidentaux pour l'exotisme que ce soit par les écrits ou les images. Rédiger une historiographie complète du mouvement orientaliste depuis ses débuts jusqu'à notre époque est un vaste travail qui ne porte pas tant d'intérêt dans ce mémoire. En revanche, la restructuration du concept par Edward Saïd en 1978²⁴⁹ considéré comme le texte fondateur des études postcoloniales pose la question de ce qui est orientaliste, occidentaliste et questionne le rapport de l'Autre et de Soi²⁵⁰. Cet écrit crée de nouvelles tensions auprès de spécialistes des sciences humaines et sociales.²⁵¹ L'orientalisme est donc selon lui « l'approche occidentale de l'Orient ; c'est la discipline par laquelle l'Orient était (et est) systématiquement abordé, comme sujet d'étude, de découverte et de pratique »²⁵². Il ajoute également à cette définition que ce concept est utilisé afin de « désigner la collection de rêves, d'images et de vocabulaires dont dispose celui qui essaie de parler de ce qui se trouve à l'est de la zone de partage »²⁵³. L'orientalisme peut alors être positif ou négatif, dirigé vers l'Autre ou bien vers Soi-même²⁵⁴. Dans ce mémoire, nous prenons le parti d'annoncer comme orientaliste toute approche d'un Orient désigné plus à l'est de son observateur et qui est également désigné comme Orient pour l'Occident. Ainsi, nous partons du principe que la Chine fait partie de l'Orient et se considère comme orientale vis-à-vis de l'Occident et que cette dernière appréhende les peuples qui l'entourent comme étant orientaux si ces derniers sont déjà désignés comme faisant partie de l'Orient par l'Occident, par soucis de compréhension.

²⁴⁹ SAÏD. E, *L'orientalisme*, Éditions du Seuil, collection « Points d'histoire » 2005, 580p.

²⁵⁰ HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*. 2020.

²⁵¹ Bernard Lewis publie un article intitulé LEWIS. B, « La question de l'orientalisme », *The New York Review of Books*, le 24 juin 1982 dans lequel il dresse une série de reproches visant la démonstration d'Edward Saïd.

²⁵² SAÏD. E, *L'orientalisme*, Éditions du Seuil, collection « Points d'histoire » 2005, p.141

²⁵³ *Ibid*

²⁵⁴ HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*. 2020, p.14

- L'auto-orientalisme chinois

Peut être défini comme auto-orientalisme vis-à-vis de l'oriental, « celui qui se pense et se voit comme tel ²⁵⁵», accueillant ainsi la vision de l'Autre et l'assimilant comme étant une vision de Soi. Jean-Yves Heurtebise en offre une définition par opposition en commençant par l'auto-occidentalisme positif qui « signifie avoir intériorisé en soi, comme manifestations vraies de sa culture, ce que les « non-Occidentaux » en disent de positif et agir de façon à conforter cette image chez soi et chez l'autre ; l'auto-orientalisme négatif renvoie au processus par lequel « l'Oriental » intériorise et définit comme trait consubstantiel à sa culture ce que les « non-Orientaux » en disent de négatif et agir de façon à conforter cette image en soi et chez l'autre »²⁵⁶. De cette manière il est possible de définir l'auto-orientalisme positif comme étant l'intériorisation « en soi, comme manifestations vraies de sa culture » ce que les « non-orientaux » « en disent de positif et agir de façon à conforter cette image chez soi et chez l'autre »²⁵⁷. Ainsi, ce mémoire se permet d'analyser les représentations orientalistes qui sont offertes par le prisme d'une société chinoise mais également son attitude auto-orientaliste vis-à-vis de la représentation qui est faite de la culture chinoise dans le jeu *Genshin Impact*. Nous allons le voir au fil des représentations, l'image qui est donnée varie en fonction du point de vue adopté.

A) LA CHINE AU PREMIER PLAN : UN HOMMAGE AU PAYS D'ORIGINE DES CREATEURS

La seconde région traversée par le voyageur ou la voyageuse est Liyue. Liyue est un territoire d'inspiration chinoise. Le joueur y découvre alors, que ce soit dans les paysages, l'architecture, les arts ou les plus petits détails de la vie quotidienne, un renvoie constant à une Chine traditionnelle où la vie y est agréable et paisible.

1) SA RURALITE MAGNIFIEE

- Une Chine agraire et paisible

²⁵⁵ HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*. 2020, p.38

²⁵⁶ *Ibid*

²⁵⁷ *Ibid*, la définition précédente est reprise afin d'éclaircir le point de l'auto-orientalisme positif.

La nation de Liyue est un territoire divisé en six parties : les Sources de jade dans lesquelles se trouvent le village de Qingce et l'Auberge Wangshu, la Forêt de jade lieu des Adeptes et des créatures mythologiques, l'Estuaire Qiongji, territoire de commerce entre la Cité et l'Auberge Wangshu, le Gouffre qui regorge de trésors miniers, Lisha qui permet de relier la cité portuaire au Gouffre et enfin la Mer de nuages dans laquelle se trouve le Port de Liyue (la capitale) et la Forêt de pierres de Guyun²⁵⁸. Au sein de ces différents territoires, de nombreuses zones sont entièrement dédiées à l'agriculture. Le paysage-même de Liyue ne se prête pas aisément à l'agriculture. Parsemé de hauts, très hauts et moyens reliefs, l'ensemble est surtout une représentation de la Chine dans toute sa diversité paysagère. Cependant, les habitants de cette nation ont su mettre à profit les reliefs complexes de leur territoire afin de construire des lieux de récoltes et des chemins permettant le développement du commerce. C'est notamment le cas à l'approche du village de Qingce où les villageois ont modifié le paysage pour réaliser des rizières en terrasses.

Le village de Qingce (en chinois 轻策庄 *Qīngcè-zhuāng*) correspond tout particulièrement à l'idée qui est faite d'une Chine agraire. En effet, « les Chinois, dès les premiers jours de leur histoire connue, apparaissent comme un peuple d'agriculteurs »²⁵⁹ et il s'avère, par ailleurs, que « la culture de la terre est le cœur de la civilisation chinoise, et la politique agricole a toujours été déterminante pour la réussite de la maison régnante et la prospérité du pays »²⁶⁰. L'illustration 31 montre Qingce, un petit village situé au sommet d'une colline. Les habitations dominent les terrasses de rizières. Cette représentation correspond à l'image qui est donnée des villages agricoles d'une Chine traditionnelle où « les paysans habitaient dans des hameaux ou des villages (...) logés sur des hauteurs dominant les cultures. C'étaient des refuges d'hiver »²⁶¹. Ces dernières sont divisées en petites parcelles. Cette parcellisation des champs est au cœur de l'agriculture chinoise dont « la subdivision des champs en petits lots pour faciliter le contrôle de l'irrigation est attribuée à un expert agronome de l'époque des Han »²⁶².

²⁵⁸ ICARYU, « Liyue, le port des Contrats », Le Bus Magique (en ligne) <<https://gaming.lebusmagique.fr/genshin-impact/histoire-de-genshin-impact/liyue-le-port-des-contrats/>>, le 31 mai 2022, consulté le 12 avril 2023

²⁵⁹ GRANET. M, *La civilisation chinoise*, l'évolution de l'humanité, Albin Michel, Paris, 1968, p.161

²⁶⁰ WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.241

²⁶¹ GRANET. M, *La civilisation chinoise*, l'évolution de l'humanité, Albin Michel, Paris, 1968, p.163

²⁶² WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.243



Illustration 31: le village de Qingce, le village en hauteur et les rizières en terrasse en contrebas - Genshin Impact – miHoYo (2020)

La riziculture inondée est traditionnelle dans le Sud de la Chine et remonte au sixième millénaire avant J.-C au Zhejiang²⁶³. Par ailleurs, à l'époque des Song (dynastie chinoise qui a régné de 960 à 1270) (voir Annexe 9 pour le tableau des dynasties chinoises), le riz constitue l'alimentation de base de la majeure partie de la population chinoise. Sa représentation au sein de l'univers fantastique de *Genshin Impact* souligne son importance. Tout d'abord, le riz permet d'atteindre de très fort rendement à l'hectare, ce qui, pour une société très peuplée est un atout majeur ! Cependant, loin d'être une méthode de culture paisible, la riziculture intensive comme elle a été pratiquée sous les Song, oblige « une organisation du travail extrêmement rigide dans les rizières, loin de profiter aux agriculteurs, les transforme au contraire en esclaves »²⁶⁴. Le village de Qingce est loin de cette représentation contraignante. Le village est dépeint comme étant calme, c'est par ailleurs par-là que de nombreuses personnes âgées (le lieu étant décrit comme « un lieu de retraite pour les personnes âgées »²⁶⁵) s'installent avec leurs petits-enfants pour profiter de la tranquillité des lieux, comme si, la culture du riz en contrebas ne demandait qu'un faible effort agricole. Ce retour à une campagne idéalisée n'est pas sans rappeler les

²⁶³ FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.69

²⁶⁴ FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.213

²⁶⁵ WIKI GENSHIN IMPACT, « Village de Qingce », (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Village_de_Qingce>, consulté le 12 avril 2023

précédentes mesures politiques chinoises lancées au cours de 2020 pour la « revitalisation rurale » dont le but est d'inciter un retour des travailleurs à la campagne qui avaient été progressivement délaissées au profit des villes. Pour le gouvernement chinois il faut réaliser un « changement d'orientation historique dans le travail lié à l'agriculture, aux zones rurales et aux agriculteurs »²⁶⁶. De nombreux influenceurs chinois publient alors sur TikTok et YouTube²⁶⁷ des vidéos idylliques du travail et de la vie à la campagne où l'on « y découvre le quotidien des paysans chinois montrant leur life style plein de joies simples »²⁶⁸.

- Des représentations rurales inspirées de paysages chinois

° le parc *Zhangjiajie* ou les montagnes de *Liyue*

La Forêt de Jade de *Liyue* est un endroit assez particulier puisqu'il comprend une dizaine de très hautes montagnes aux falaises escarpées. Ces dernières sont reliées entre elles par des ponts en bois et l'une d'elle abrite le repaire d'un Adepté du jeu. Le paysage est particulièrement détaillé et magnifié. Le soleil se couche sur les arbres dorés des pics vertigineux. L'endroit paraît mystique et intemporel, la main de l'homme n'a encore rien détruit ou transformé. Ce qui rend ce lieu d'autant plus particulier c'est qu'il est directement inspiré du premier parc naturel forestier chinois de Zhangjiajie (湖南张家界国家森林公园 prononcé *Húnán Zhāngjiājìè Guójiā Sēnlín Gōngyuán*).

Reconnu à l'échelle nationale en 1982, ses paysages situés au nord-ouest de la province Hunan ont inspiré des réalisateurs de films tel que James Cameron pour son célèbre film Avatar ! Il est, par ailleurs, inscrit « sur la liste du patrimoine mondial de l'humanité en 1992 »²⁶⁹. Le parc est composé de diverses zones : Yuanjiajia qui offre une vue panoramique sur hauts pics de karst, Yangjiajia qui est une des réserves naturelles du site, la réserve naturelle de Tianzishan réputée pour ses paysages changeants, le village de Huangshi perché à 1200m

²⁶⁶ CHINE MAGAZINE, « La revitalisation rurale est la clé de la modernisation de la Chine », *China Magazine*, (en ligne) < <https://www.chine-magazine.com/la-revitalisation-rurale-est-la-cle-de-la-modernisation-de-la-chine/> >, mis en ligne le 1^{er} janvier 2021, consulté le 12 avril 2023

²⁶⁷ Li Ziqi avec ses 16,8 millions d'abonnés sur sa chaîne YouTube apparaît comme le fer de lance de ce mouvement. Elle a cessé de publier du contenu dès 2021 suite à quelques conflits liés à l'agence qui manage sa carrière.

²⁶⁸ RAHMIL. D-J, « Li Ziqi, la « princesse » de la Chine rurale qui fait revenir les ouvriers à la campagne », *l'ADN Tendances & Mutations*, (en ligne) < <https://www.ladn.eu/media-mutants/reseaux-sociaux/chine-influenceurs-exode-rural/> >, mis en ligne le 26 juillet 2022, consulté le 12 avril 2023

²⁶⁹ BARAN. C, « La forêt chinoise qui a inspiré James Cameron pour Avatar », *Le Figaro* (en ligne), < <https://www.lefigaro.fr/voyages/2014/07/25/30003-20140725ARTFIG00279-la-foret-chinoise-qui-a-inspire-james-cameron-pour-avatar.php> >, mis en ligne le 1^{er} août 2014, consulté le 12 avril 2023

d'altitude, le Jinbianxi ou Ruisseau du fouet d'or, la Galerie des dix milles qui présente des pics vertigineux et bien d'autres sites²⁷⁰. La zone possède plus de 3000 pics karstiques où serpente dans le canyon la rivière du Fouet d'Or.



Illustration 32: en haut, le parc Zhangjiajie, cliché par Felix's Endless Journey sur flickr.com le 26 juillet 2009. En bas concept art de la forêt de jade par les développeurs de Genshin Impact – miHoYo (2020) (en ligne) <<https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103671>>

Véritable trésor naturel, le parc de Zhangjiajie renferme également plus de 3000 espèces végétales dont le célèbre *ginkgo biloba*, arbre aux feuilles dorés qui possède de multiples

²⁷⁰CIEL CHINE, « Zhangjiajie, paysages d'Avatar », Ciel Chine (en ligne), <<https://www.cielchine.com/hunan/zhangjiajie/>>, consulté le 12 avril 2023

vertus²⁷¹. L'illustration 32 permet de visualiser la source d'inspiration et le paysage développé dans le jeu. Très similaire au parc, la forêt de Jade semble cependant plus dorée et lumineuse que Zhangjiajie. La représentation d'un tel parc au cœur de Genshin Impact démontre une véritable volonté de promouvoir le potentiel culturel et naturel de la Chine sur la scène internationale. Au-delà de cela, il s'agit véritablement, selon les développeurs, d'offrir au joueur « ce sentiment de naturel et d'étendue » grâce à l'utilisation de reliefs karstiques et de « quelque formation géographique naturelle ; l'incrustation de formations géologiques donnant ainsi une impression de compartimentation »²⁷²

° *l'Auberge Wangshu, entre maison sur pilotis et monastère chinois*

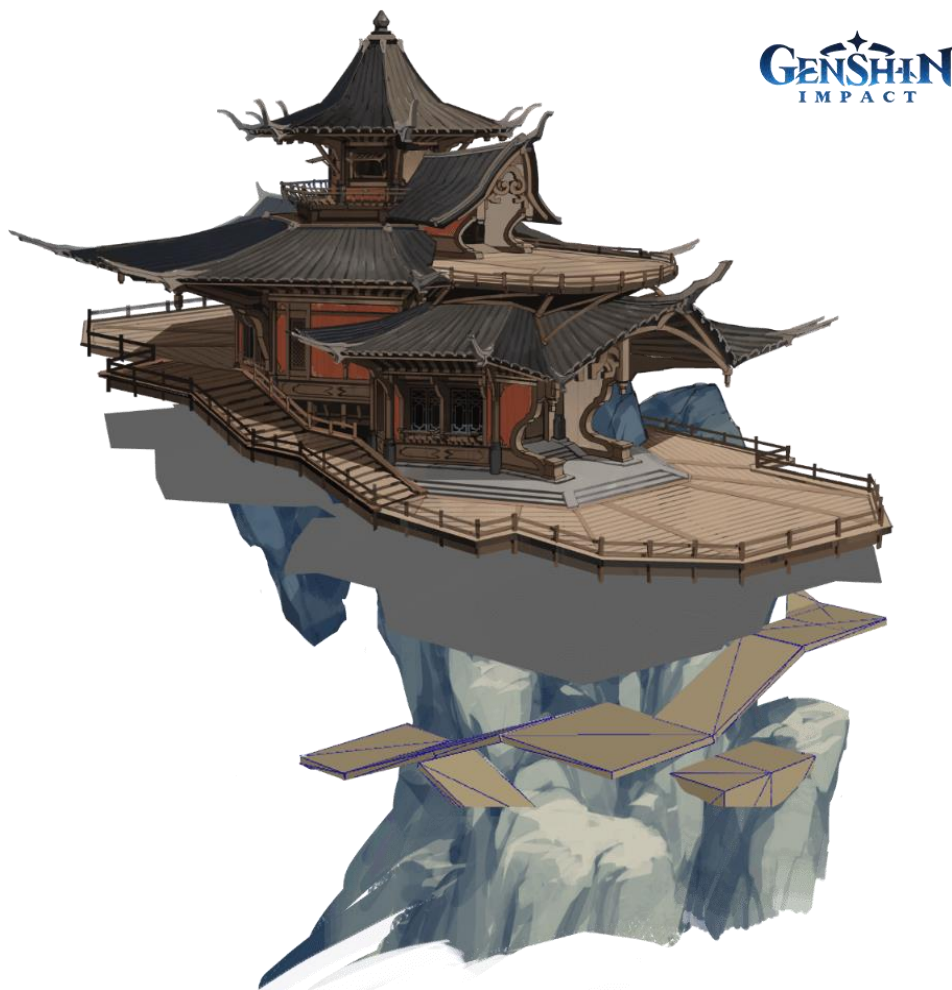


Illustration 33: Art conceptuel de l'Auberge Wangshu - Genshin Impact - miHoYo (2020) (en ligne) <<https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103681>>

²⁷¹ BARAN. C, « La forêt chinoise qui a inspiré James Cameron pour Avatar », Le Figaro (en ligne), <<https://www.lefigaro.fr/voyages/2014/07/25/30003-20140725ARTFIG00279-la-foret-chinoise-qui-a-inspire-james-cameron-pour-avatar.php>>, mis en ligne le 1^{er} août 2014, consulté le 12 avril 2023

²⁷²ZIYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.2 – Liyue – I », en ligne : <https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103681>, publié le 2 mai 2020

L'un des sites les mieux expliqués par les créateurs de *Genshin Impact* est sans aucun doute celui de l'Auberge Wangshu. Un long entretien réalisé par l'équipe de miHoYo a permis d'en apprendre un peu plus sur les intentions des créateurs et les recherches qui ont été menées dans la conception de ce lieu. L'Auberge Wangshu est située dans l'Estuaire de Qionggi (illustration 33). Elle permet au voyageur de faire une première halte avant d'arriver au port de Liyue. Elle est également le refuge d'un des adeptes du jeu, Xiao.

Entourée de marées, de campements de monstres et de vestiges antiques chinois, l'auberge se dresse sur plusieurs niveaux et met en scène une architecture chinoise traditionnelle. Au cours de l'entretien, le développeur Ziyuan relève la problématique de l'inspiration principale de ce lieu. Il admet notamment qu'un des débats posait la question de ce qui était le plus significatif « du monde de la fantasy orientale » mais également de ce qui allait relever concrètement de cette culture orientale. Parmi toutes les idées, Ziyuan ajoute « c'est le concept de marais qui a retenu notre attention parmi toutes les idées que nous avons pu trouver ; non seulement ce type d'environnement apparaît souvent dans les films chinois costumés, mais il propose également une ambiance aussi oppressante que lugubre »²⁷³.



Illustration 34: Temple Xuankongsi, photo par Imaginechina-Editorial, Depositphotos

²⁷³ZIYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.2 – Liyue – I », en ligne : <https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103681>, publié le 2 mai 2020

Il indique alors qu'ayant passé, en tant qu'étudiant, ses vacances à Yangshuo, c'est probablement le paysage pittoresque de ce lieu, ses reliefs karstiques et ses marais de roseaux qui l'ont inspiré pour la création de ce lieu. Ces marais et étangs peuvent être retrouvés dans de nombreux films chinois tels que « A Chinese Odyssey » de Jeffrey Lau sorti en 1995 mais aussi dans des séries telle que *The Untamed* dirigé par Steve Cheng Wai-Man et Chan Ka-Lam (adaptée du roman *Mo Dao Zu Shi* de Mo Xiang Tong Xiu) (voir Annexe 8).

L'auberge elle-même est inspirée de classiques du cinéma d'arts martiaux chinois, « *l'Auberge du Dragon* » et son nom révèle les intentions des développeurs « donner au premier regard (« wang » en chinois) une impression de confort (« shu »). Le design final de cette auberge est un mélange d'inspirations de maisons sur pilotis chinoises mais également du monastère suspendu « Xuankongsi » (悬空寺) dans la province du Shanxi aux aspects de tourelles chinoises (illustration 34). L'Auberge Wangshu tout comme le temple Xuankong sont situés en hauteur afin d'éviter que les eaux en contrebas (le marais et les inondations pour le monde de Teyvat et les crues pour le monastère du Shanxi²⁷⁴) n'atteignent les monuments. Les deux structures faites de bois semblent traverser le temps sans s'éroder. Le monastère Xuankong datant probablement du V^e siècle, sous la dynastie des Wei (386-534)²⁷⁵ est le seul temple « qui fédère le bouddhisme, le taoïsme et le confucianisme »²⁷⁶. Cette particularité et notamment son emplacement en font un lieu tout particulièrement dédié à la contemplation et à la méditation. L'Auberge Wangshu de *Genshin Impact* est également étroitement liée à la spiritualité car, même s'il ne s'agit pas d'un monastère, il s'agit d'un lieu de passage et de rencontre, calme et contemplatif, dans lequel il est possible de rencontrer l'Adeptes Xiao, « basé sur l'idée des « immortels » de type demi-dieux du taoïsme »²⁷⁷.

²⁷⁴ CHINA INTERNATIONAL TRAVEL SERVICE FRANCE, « Datong 大同 », (en ligne) < <https://cefc-paris.fr/wp-content/uploads/2014/03/Shanxi-山西.pdf> >, consulté le 18 avril 2023

²⁷⁵ STEVEN, « Hanging Monastery Datong / Architectural Masterpiece of China », Travel 4 History (en ligne) < <https://www.travel4history.com/asia/china/datong-hanging-monastery> >, publié le 6 septembre 2021, mis à jour le 8 décembre 2022, consulté le 18 avril 2023

²⁷⁶ CHINA INTERNATIONAL TRAVEL SERVICE FRANCE, « Datong 大同 », (en ligne) < <https://cefc-paris.fr/wp-content/uploads/2014/03/Shanxi-山西.pdf> >, consulté le 18 avril 2023

²⁷⁷ ZHONGYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.4 : Histoires de personnages (I) – Xiao « Gardien Yaksha » (Partie 1) », en ligne : <https://www.hoyolab.com/article/182298>, publié le 11 février 2021

2) UNE HISTOIRE ECONOMIQUE ET POLITIQUE RICHE

- Les Contrats

Si les paysages et la pensée chinoise sont profondément ancrés dans le jeu, il en est de même pour la structure historique, économique et politique au cœur de Liyue. Le Port de Liyue est avant tout présenté comme étant la cité des Contrats. Les contrats, accords et négociations entre les individus de cette région occupent une place de première importance puisque chaque action semble régie par ces derniers. L'Archon de cette région, Zhongli, est par ailleurs le dieu des contrats. Son second patronyme, Morax, a donné naissance à la monnaie utilisée dans tout Teyvat, les Moras. La mise en avant de ce concept n'est pas anodine puisque l'histoire chinoise en elle-même repose sur un système avancé et ancien d'administration avec une grande importance dédiée à la bureaucratie et plus récemment aux contrats. Cette administration complexe est notamment assez bien illustrée dans *Genshin Impact*. La ville de Liyue est régie par le Liyue Qixing, qui est composé de sept membres, des riches commerçants, formant les Sept étoiles de Liyue qui interprètent et dictent les règles énoncées par Rex Lapis, aussi appelé Morax, le Dieu des Contrats. Parmi ces sept personnalités, chacune d'entre elle s'occupe d'un secteur particulier : le Tianquan (poste occupé par Ningguang, la grande Megrez) est en charge du respect des lois et des punitions en cas de non-respect, le Yuheng (poste de Keqing) s'occupe de l'aménagement urbain, le Tianshu est responsable de la police et des affaires militaires, les autres fonctions ne sont pas encore connues. Si le développement de l'administration de Liyue manque certes de développement, elle fait cependant écho à l'administration chinoise impériale.

L'administration chinoise impériale, peaufinée notamment sous les Tang, est très hiérarchisée. Au sommet se trouve l'empereur entouré du Conseil de l'État composé des plus hauts dignitaires. L'administration est elle-même divisée en « deux organismes principaux : l'immense Département des Affaires d'en haut (*shangshu sheng*) regroupe tous les services administratifs actifs : la haute administration, les finances, la justice, les rites, les armées et les travaux publics et sert de bras séculier au pouvoir impérial ; quant au *Menxia sheng* ou Grande Chancellerie, il est chargé de produire les décrets impériaux et de vérifier leur application »²⁷⁸.

Le terme contrat vient du latin et désigne « une convention par laquelle les individus s'engagent à faire ou ne pas faire quelque chose » et a évolué pour désigner les pactes, les échanges que ce soit par écrit ou à l'oral²⁷⁹. Les contrats font partie intégrante de la société

²⁷⁸ FRECHES, J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.173

²⁷⁹ FAVILLA, « Contrat chinois », Les Echos, publié le 31 octobre 1996, consulté le 18 avril 2023

chinoise : pour lier une relation entre deux individus, pour un mariage, pour le compagnonnage militaire, pour un accord entre un commerçant et un acheteur, les contrats de fidélités²⁸⁰ etc. La politique chinoise liée aux contrats est un phénomène assez récent. Établie dès la politique de réforme et d'ouverture de 1979, les législateurs, par un souci de simplifications, se sont particulièrement intéressés aux relations civiles²⁸¹. Les différentes mesures ont pour but de passer d'un gouvernement par l'homme à un gouvernement par la loi.

A Liyue, les contrats régissent la société, ils permettent de faire le lien entre les individus. Par ailleurs, comme indiqué précédemment, la nation n'est pas dirigée par une seule personne mais les Sept étoiles de Liyue dont le poste le plus élevé est occupé alternativement entre les sept membres. Ces derniers veillent à ce que les lois soient respectées. La mise en valeur de cet aspect de la société chinoise, le respect des contrats, montre son importance actuelle mais également cela permet de souligner cet aspect particulier de la société chinoise qui illustre finalement, une société ordonnée sans contrôle abusif de la part du gouvernement. Ce dernier point ne reflète pourtant pas la réalité chinoise visiblement dissimulée.

- la paix

L'un des aspects les plus marquants de la ville de Liyue et du territoire chinois dans le jeu *Genshin Impact*, est certainement cette atmosphère calme et paisible qui règne en ces lieux. La population ne semble rencontrer aucun problème majeur que ce soit au niveau de sa richesse, nul n'est dans le besoin, ou bien dans les affaires de cette nation. Liyue n'est impliqué dans aucun conflit ou guerre et paraît avoir une bonne gestion de son territoire. Il s'avère également que la nation, autrefois protégée par Morax (Zhongli), se retrouve entre les mains du peuple. L'alliance et le travail main dans la main des citoyens de Liyue permettent une gestion prospère et paisible de cette région ! Cette idée de la paix est déjà présente au cœur de la Chine ancienne mais également de la pensée confucianiste. Il s'agit également d'une image qui revient de manière récurrente lorsqu'il est question d'imaginer une Chine traditionnelle. La Chine peut être par ailleurs décrite, lorsqu'elle est vue de manière traditionnelle, comme étant pacifiste,

²⁸⁰ GRANET. M, *La civilisation chinoise*, l'évolution de l'humanité, Albin Michel, Paris, 1968, p.257

²⁸¹ TONG XINCHAO, « Le droit chinois des contrats : sa codification, ses sources, ses champs d'application et ses caractéristiques », Les Cahiers de droit, (en ligne) <<https://www.erudit.org/fr/revues/cd1/1996-v37-n3-cd3808/043405ar.pdf>>, Faculté de droit de l'Université de Laval, volume 37, numéro 3, 1996 p.717-718

familialiste, calme, spirituelle et intuitive²⁸². Ce concept d'une Chine pacifiée où la population vit, heureuse et dans le plus grand des calmes, tire en partie sa source du confucianisme. L'un des récits les plus cités de ce courant de pensée est le *Datong shu*, autrement appelé le *Livre de la Grande Harmonie*. Il y est fait une apologie de l'égalité, de la bonté entre chaque personne qu'elles soient parentes ou non, où les choses vont et se produisent sans encombre et où la peur est absente. Cette vision de l'âge d'or chinois est également appelée par le réformateur confucéen Kang Youwei en 1935 « la paix globale » (*taiping shi*). Par ailleurs, cette volonté de tendre vers une « paix mondiale » fait également partie de la pensée contemporaine du gouvernement chinois pour qui « la famille et la nation n'étant que des phases transitoires dans la marche vers la paix mondiale (*tianxia*)»²⁸³.

Le principe de cet idéal utopique repose sur le fait que les individus « peuvent se libérer de la pression de leurs intérêts particuliers, et que les sentiments communautaires peuvent l'emporter sur les préoccupations « égoïstes » ». C'est, en partie, ce qu'essaie d'instaurer *Genshin Impact* à travers ses différentes nations et surtout Liyue. L'action de la communauté, réalisée d'une seule voix, permet de détruire le dieu des Vortex, Ortell, qui menace de détruite la ville tout entière au cours du *Chapitre 1 Acte 3 : Une étoile en approche* de la quête d'Archon. La coalition des Adeptes, les divinités de la ville, des Sept étoiles et des habitants met fin à ce périple. Cette victoire convainc finalement les divinités de laisser la gestion de la ville aux humains qui ont prouvé leur valeur et leur capacité à coopérer afin d'éliminer une menace. Le pouvoir est ainsi laissé aux hommes et femmes de Liyue.

A Liyue, la paix est maintenue grâce à une gestion intelligente des ressources et des relations humaines mais aussi grâce au déploiement des forces militaires, les Millelithes. Ses soldats « Durs comme le roc, puissants comme la montagne : les Millelithes veillent et terrassent le mal »²⁸⁴ font probablement références par leur nom « les soldats de pierre » à l'armée de terre cuite du premier empereur de Chine Qin Shi Huang découverte à proximité de Xi'an. Découverte archéologique majeure pour la civilisation chinoise, l'armée de terre cuite est le

²⁸²HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*, MA éditions – ESKA, Collection Nouvelle Asie, 2020, p.263-264

²⁸³BELL, D. « La guerre, la paix et le soft power chinois », *Diogène*, (en ligne), <<https://www.cairn.info/revue-diogene-2008-1-page-36.htm>>, vol.221, p.36-57. <https://doi.org/10.3917/dio.221.0036>, 2008

²⁸⁴ Lance des Millelithes – Histoire – *Genshin Impact* – miHoYo (2019)

reflet d'une époque où la centralisation du pouvoir a connu des avancées majeures et durant laquelle de nombreux systèmes tels que l'écriture ou la juridiction ont été harmonisés²⁸⁵. Si les soldats de *Genshin Impact* ne sont pas en terre cuite, ils ont tout de même cette relation importante avec la roche et le souverain de la roche, protégeant la nation de toute menace tout comme l'armée de terre cuite protège son empereur dans l'au-delà. La mobilisation d'une armée répond par ailleurs à l'idée de Mencius, philosophe confucéen du IV^e siècle avant J.-C que « tout dirigeant a le devoir d'agir en faveur de l'unification pacifique du monde (1A.6,2B.12) »²⁸⁶ justifiant ainsi les guerres déclenchées afin de ramener la paix et condamner les guerres ayant pour seul but la conquête d'un territoire. Il est facile alors d'imaginer, que les Millelithes de *Genshin Impact* maintiennent cette paix en exerçant un pouvoir autoritaire auprès de ceux qui voudraient troubler l'ordre public et moral. Ces soldats illustrent la pensée confucéenne de la paix, celle-ci doit être maintenue et tous les moyens sont bons afin de la préserver, y compris user de la force afin d'y parvenir. Si la société ne semble pas soumise à une autorité suprême répressive, l'armée en revanche paraît essentiel dans le maintien de la paix et il est possible que le jeu permette de véhiculer cette idée.

3) LA CHINE DES CROYANCES ET DES TRADITIONS

- *La spiritualité et la mythologie chinoise mises en avant*

La nation de Liyue est une région fortement imprégnée par la spiritualité et les légendes qui habitent chaque paysage. Cependant, la première référence à une certaine spiritualité provient peut-être tout d'abord du nom du jeu. Genshin est le premier terme de ce nom, il est mentionné par Venti lors de la première quête d'Archon comme signifiant « dieu originel ». Cette première notion est possiblement une référence à l'éveil du héros qui par l'acquisition du pouvoir, de la connaissance et son probable futur affrontement avec la déesse inconnu deviendra lui-même un dieu. Cependant Genshin est également un des grands maîtres du bouddhisme. Figure japonaise du X^e et XI^e siècle, il est le sixième patriarche du Jōdo-Shinshū, « Ecole véritable de la Terre pure ». Il intègre la notion de l'« éveil originel » ou *hongaku*. Son ouvrage, le *Ōjōyōshū* (往生要集, *Les fondamentaux de la renaissance dans la Terre Pure*) arrive en

²⁸⁵ MARTINON-TORRES, M, « Comment l'armée de terre cuite de l'empereur Qin a-t-elle été fabriquée ? », National Geographic (en ligne) < <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/comment-larmee-de-terre-cuite-de-lempereur-qin-a-t-elle-ete-fabriquee> >, le 10 mai 2021, consulté en avril 2023

²⁸⁶ Cité par BELL, D. « La guerre, la paix et le soft power chinois », *Diogène*, (en ligne), <<https://www.cairn.info/revue-diogene-2008-1-page-36.htm>>, vol.221, p.36-57. <https://doi.org/10.3917/dio.221.0036>, 2008

Chine en 986 ce qui en fait un des seuls livres japonais ayant eu de l'influence pour le bouddhisme chinois²⁸⁷. Ce courant de pensée né en Inde touche la Chine au I^{er} siècle de notre ère et s'accompagne alors d'un mouvement de construction de monastère ou bien de traductions des travaux étrangers. Ce courant est alors protégé par la plupart des empereurs sous les Sui et les Tang avant de subir un mouvement de destruction au cours du IX^e siècle sans pour autant perdre toute son ampleur²⁸⁸. Avec le taoïsme, le bouddhisme est l'une des deux grandes religions chinoises, c'est pourquoi de nombreuses œuvres chinoises sont marquées par ces courants de pensée tels que *Genshin Impact* ou bien les œuvres de Mo Xiang Tong Xiu.

Un exemple particulier de la reprise de ces deux religions dans le jeu est la présence du personnage de Xiao, le gardien Yaksha. Un des entretiens réalisés par miHoYo avec l'équipe de création du jeu et de ses personnages permet notamment de comprendre la démarche entreprise derrière la conception de Xiao. Il est ainsi l'un des premiers personnages de Liyue imaginé. Le personnage de Xiao est un Adeptes. Dans la mythologie chinoise, les Adeptes sont « des « immortels » (仙人, *Xiānrén*). Demi-dieux du taoïsme, ils sont désignés par le titre honorifique « *Sānyǎn Wǔxiǎn* » (三眼五显), signifiant littéralement ceux qui ont « trois yeux et cinq pouvoirs » (mais traduit en jeu par « puissant et éclairé ») ». ²⁸⁹ Les immortels sont des figures présentes au sein du roman classique de la dynastie Ming *La Pérégrination vers l'Ouest* et sont décrits comme faisant partie de « tous ceux qui possèdent neuf orifices peuvent atteindre l'immortalité grâce à l'autodiscipline » par le Roi singe Sun Wukong. Ainsi, ils ne sont pas nécessairement humains mais peuvent être des animaux. Les Adeptes dans *Genshin Impact* sont nombreux et sont classés en fonction de leur puissance et de leurs qualifications. Ainsi, Rex Lapis aussi appelé Morax est le premier d'entre eux et est également leur souverain. Cinq adeptes sont puissants et illuminés, quatre d'entre eux sont par ailleurs des animaux tels que Souffle Nuage de son nom complet 留雲借風真君 *Liúyún Jièfēng Zhēnjūn*, "Le Seigneur parfait qui retient les nuages en empruntant le vent", Grave-Lune, *Xuēyuè Zhúyáng Zhēnjūn*,

²⁸⁷ RHODES. R. F, *Genshin's Ōjōyōshū and the Construction of Pure Land Discourse in Heian Japan (Pure Land Buddhist Studies)*, University of Hawaii Press, 2017 p. 132–140, 158

²⁸⁸ MONNET. N, « Le bouddhisme en Chine », BNF Les Essentiels, (en ligne) <<https://essentiels.bnf.fr/fr/societe/spiritualites/21c379d0-49c0-4de4-968a-29b41f1ca1c3-croyances-et-philosophies-chinoises/article/6c71203e-ba93-40f4-a25d-a20558a83a5b-bouddhisme-en-chine>>, consulté le 2 mai 2023

²⁸⁹ ZHONGYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.4 : Histoires de personnages (I) – Xiao « Gardien Yaksha » (Partie 1) », en ligne : <https://www.hoyolab.com/article/182298>, publié le 11 février 2021

"Le Seigneur parfait qui sculpte la lune et construit le soleil ». Le nom complet de Xiao est « Grand sage qui soumet les démons ».

L'une des particularités des Adeptes du jeu est en effet l'utilisation des noms sacrés bien que certains comme Xiao ou Ganyu n'en n'utilisent pas ou refusent de prendre le titre honorifique « seigneur parfait ». Ces noms sacrés comme nous en avons évoqué quelques-uns plus tôt sont composés de quatre caractères et sont souvent accompagnés de 真君 « seigneur parfait ». Dans le taoïsme, la pratique du Tao ou Dao, c'est-à-dire de la « voie » dont les principes fondateurs sont attribués à Laozi, « le Vieux Sage », revient à « suivre la voie de l'harmonie universelle, où chaque élément est à sa place, selon un schéma parfaitement illustré par le Yin et le Yang »²⁹⁰. Grâce à cette dernière, « l'homme atteint sa plénitude, en appliquant notamment le principe du non-agir (*wuwei*), et peut prétendre à l'immortalité, à condition de se soumettre au régime alimentaire et à la discipline corporelle appropriés ».²⁹¹ Dans le taoïsme religieux, les esprits (*shen*) et les immortels sont des entités distinctes. Les premiers ont leur place dans la hiérarchie céleste avec à leur sommet les Trois Purs dont Laozi fait partie, les seconds sont pour la plupart des hommes qui ont accompli leur devoir en suivant le Dao²⁹².

Xiao est ainsi un être immortel mais également un gardien Yaksha. Les yakshas sont présents dans le bouddhisme comme étant les « douze généraux célestes » et « correspondent à différents animaux du zodiaque chinois, à l'exception de Mihira, qui, plutôt que correspondre au coq, est plutôt associé à une divinité d'oiseau, le dapeng aux ailes d'or ». La légende raconte que cet oiseau, « monture du dieu Vishnu »²⁹³, dieu de la stabilité du monde, se nourrissait de dragons jusqu'à ce que son corps périsse, incapable de supporter plus longtemps le poison des dragons ingérés ne laissant que son cœur en cristal²⁹⁴. Le Grand Peng est à son tour un mélange d'influences entre l'oiseau de la mythologie indienne et celui de la mythologie chinoise. Cet oiseau a été choisi pour représenter Xiao car son histoire tumultueuse d'un oiseau puissant qui finit par être rongé par le mal correspond finalement à l'idée qui est faite de cet Adeptes. A mesure que le temps passe, Xiao est consumé par les ténèbres qu'il combat jusqu'à ce qu'il finisse par trouver la mort comme les autres immortels qui l'ont jadis accompagné. L'oiseau est notamment visible sur le profil du personnage, il forme sa constellation.

²⁹⁰ FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.28

²⁹¹ *Ibid*, p.31

²⁹² PIMPANEAU. J, *Chine, Culture et Tradition*, Éditions Philippe Piquier, 2004, p.208-209

²⁹³ ZHANG. R, "Rhapsodie sur le grand Peng, avec préambule", *Impressions d'Extrême-Orient* (en ligne) < <http://journals.openedition.org/ideo/1386> >, n°11, 2020, mis en ligne le 31 décembre 2020, consulté le 3 mai 2023, DOI: <https://doi.org/10.4000/ideo.1386>

²⁹⁴ ZHONGYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.4 : Histoires de personnages (I) – Xiao « Gardien Yaksha » (Partie 1) », en ligne : <https://www.hoyolab.com/article/182298>, publié le 11 février 2021

Certains mythes chinois trouvent également leur place dans le jeu. Chaque paysage trouve une explication à sa formation dans une mythologie spécifique à Liyue, c'est le cas de la Forêt de pierre de Guyun où « on raconte que l'Archon Géo sculpta un jour dans la pierre une lance géante, qu'il lança ensuite dans les flots, où elle transperça le démon qui agitait les mers. La lance s'éroda ensuite au cours des ans, pour devenir le paysage que l'on observe aujourd'hui »²⁹⁵. Cette légende liée au Souverain de la Roche n'est pas sans rappeler les mythes de la cosmogonie chinoise notamment celui de Pangu (盘古 (*pángǔ*)). Enfermé depuis 18 000 ans dans un œuf, le géant a brisé la coque formant avec les éléments les plus légers le Ciel et avec les plus lourds, la Terre. Il sépare ainsi le Ciel de la Terre pendant 18 000 ans à la force de ses bras avant de mourir de fatigue. Chaque partie de son être forme un élément de ce monde : « l'air qui sortait de sa bouche se transforma en des nuages et du vent ; la voix créa la foudre ; l'œil gauche devint le soleil et l'œil droit la lune ; les membres et le corps devinrent les quatre pôles de la terre et les cinq montagnes ; le sang forma les fleuves et les veines les routes ; les muscles devinrent les champs pour l'agriculture ; les cheveux et la barbe montèrent au Ciel et devinrent les étoiles ; la peau et l'autre pilosité donna forme aux fleurs, herbes et arbres ; les dents, les os, la moelle osseuse, entre autres, se transformèrent en des métaux luisants, des pierres solides, des perles rondes et brillantes et en jade délicat ; et, finalement, la sueur, qui au début n'avait aucun usage, se modifia en rosée et pluie. »²⁹⁶ Ce corps qui donne naissance aux montagnes a certainement inspiré les développeurs du jeu !

L'Archon Géo est également le dieu Morax dont l'apparence peut être celle du dragon que le Voyageur entrevoit dès le début de son aventure à Liyue. En effet, le dragon chinois est l'une des figures mythologiques les plus populaires. On lui attribue volontiers la plus grande des puissances divines ainsi que le contrôle des eaux. Le dragon chinois est un accompagnateur des dieux et des héros. Morax, sous son apparence humaine de Zhongli, suit, par ailleurs, le héros au cours de son aventure n'hésitant pas à l'aider au cours de ses quêtes. Morax est un dragon jaune scintillant. Cette couleur renvoie au dragon tout puissant, réservé à l'empereur²⁹⁷. Le choix de la couleur n'est pas anodin puisqu'il représente à lui-seul le Souverain de la Roche.

²⁹⁵ Journal de l'aventurier Roald – Forêt de pierre de Guyun – Genshin Impact – miHoYo (2019)

²⁹⁶ YUAN. K, 袁珂 (2006). 中国古代神话 (*Zhōngguó gǔdài shénhuà*), *Mitos da China Antiga*. Pequim: 华夏出版社 (*Huáxià chūbǎnshè*) Editora Huaxia dans MESQUITA MARTINS. J-M, “Le mythe cosmogonique de Pangu”, *Carnets*, (en ligne) < <http://journals.openedition.org/carnets/2486> >, Deuxième série, N°12, 2018, mis en ligne le 19 janvier 2018, consulté le 03 mai 2023

²⁹⁷ PRIVAT. J-M (sous la dir.), *Dragons, entre sciences et fictions*, CNRS Éditions, 2006, p.128

Nous l'avons déjà vu, *Genshin Impact* met en scène la mythologie, qu'elle soit gréco-romaine mais aussi chinoise. L'utilisation de la mythologie « participe pleinement à la construction d'un monde fictionnel, afin de lui donner plus de crédibilité et de profondeur »²⁹⁸. Ancrer une civilisation dans un système de croyances, de transmission culturelle et d'une histoire qui lui est propre permet de la caractériser et de la rendre vivante voire palpable auprès des joueurs.

- Exorcisme et zombies au cœur de l'imaginaire chinois

Si l'exorcisme et la thématique des zombies ne constituent pas le fil conducteur de *Genshin Impact*, ils sont tout de même l'expression d'un point culturel chinois récurrent dans les œuvres culturelles. Il est question de deux personnages, Chongyun et Qiqi. Le premier, Chongyun est un exorciste débordant d'une énergie yang très intense ce qui l'empêche de voir les esprits puisque ces derniers le fuient avant son arrivée²⁹⁹. Il parcourt cependant le monde à la recherche de lieux hantés pour mettre à profit ses talents d'exorcistes. Les exorcistes, aussi appelés en Chine, les devins nécromanciens « étaient experts en matière d'astrologie, d'invocation des esprits, d'exorcisme des démons, de divination et de soin des maladies »³⁰⁰. Leur influence à la cour des Qin et des Han les a rendus tout particulièrement célèbres. Afin d'invoquer les esprits, des formules magiques écrites sur des talismans, des poudres et des encens sont utilisés. L'exorcisme en lui-même se pratique souvent en invoquant une divinité martiale du bureau céleste³⁰¹. L'exorcisme est un thème également utilisé dans la série *The Untamed* ou bien les romans et *manhua* (manga chinois) *Mo Dao Zu Shi* de Mo Xiang Tong Xiu. Il est en effet question de l'apprentissage du futur « maître de la cultivation démoniaque » Wei Wuxian qui, au lieu d'utiliser l'énergie du pardon pour repousser les esprits, se sert de la rancœur des morts afin d'accomplir ses missions.

²⁹⁸ BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018, p.274

²⁹⁹ Histoire du personnage 1 – Chongyun – *Genshin Impact* – miHoYo (2020)

³⁰⁰ WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.198

³⁰¹ *Ibid*, p.199



Illustration 36: Qiqi - Genshin Impact - miHoYo (2020)

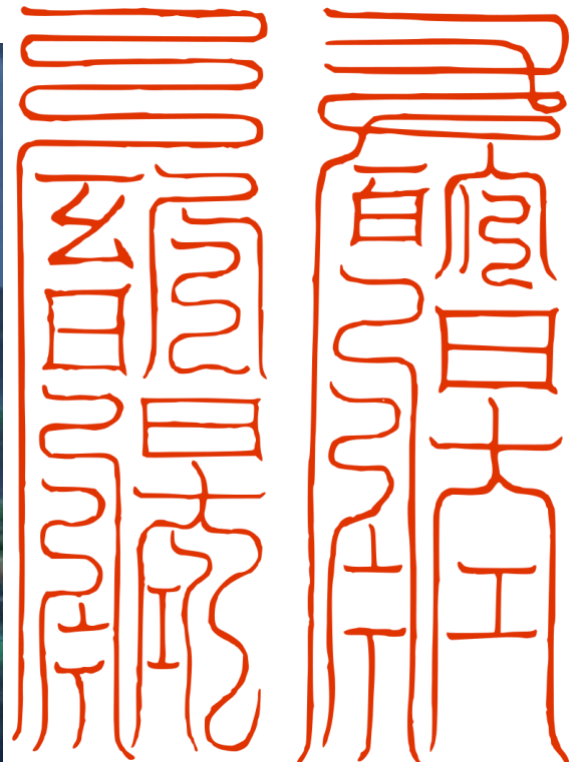


Illustration 35: Talisman Shangqing, exemple du « sigillaire-nuage » de Midleading sur Wikipédia le 3 mai 2018

Il est également question dans cette saga, tout comme dans *Genshin impact* de zombies chinois. Qiqi est une enfant zombie. Il est décrit dans l'histoire du personnage que « les zombies requièrent normalement des ordres pour pouvoir effectuer des actions »³⁰², cependant Qiqi semble pouvoir s'affranchir de cette contrainte en se donnant des ordres à elle-même afin d'agir comme elle l'entend. Elle possède également sur son chapeau *qing guanmao* de la dynastie Qing un talisman dont la calligraphie rappelle le style « sigillaire-nuage » (qui rappelle les volutes des nuages) qui peut être utilisé lors des exorcismes (les illustrations 35 et 36 permettent de rendre compte de leur similarité). L'idée du talisman est elle-même assez complexe puisqu'il peut s'agir de la demeure d'un esprit réel ou bien le siège d'un esprit ou d'un dieu. Celui des zombies est sensé restreindre les mouvements du corps. Qiqi en possède par ailleurs plusieurs dont la signification n'est pas clairement identifiable.

³⁰² Histoire de personnage – Qiqi – Genshin Impact – miHoYo (2020)

- *Le Festival des Lanternes*

Chaque année, le Festival des Lanternes est un évènement incontournable pour les joueurs. C'est l'occasion de découvrir de nouvelles histoires mais également d'obtenir de belles récompenses. Ce festival est une tradition à Liyue chaque année lors de la première nuit de pleine lune ce qui correspond dans le monde réel à mi-janvier environs à peu près à la même période que le Nouvel An chinois. Au Port de Liyue, il est de tradition de lâcher des lanternes la nuit afin, selon la légende locale, de guider les soldats sur le chemin du retour et commémorer la mort de ceux qui ont perdu la vie au combat. La fête des Lanternes est une fête traditionnelle chinoise qui se déroule le quinzième jour du premier mois lunaire, elle clôture la période du Nouvel An. Il est de tradition de décorer son porche de lanternes et de sortir dans les rues, hommes, femmes et enfants afin d'aller admirer les illuminations³⁰³. Selon la légende, les lanternes sont lâchées afin d'éviter le courroux de l'empereur du Ciel après la mort d'un oiseau sacré, les hommes pour se protéger ont allumé des lanternes faisant ainsi croire à un immense incendie ravageant la terre des hommes³⁰⁴. De plus, « La décision d'introduire Xiao pendant le festival des lanternes était liée à la coutume chinoise de chasser les mauvais esprits de la nouvelle année, étant donné que le rôle de Xiao à Liyue est celui d'un gardien possédant cette même fonction »³⁰⁵.

Genshin Impact mélange ainsi personnages, coutumes locales de Liyue et traditions réelles. La mise en avant de ce festival permet de partager à l'international, la grandeur de cette fête traditionnelle qui, habituellement, n'est célébrée que par les chinois. Ce sont aujourd'hui, tous les joueurs de ce jeu qui peuvent prendre part, d'une manière ou d'une autre, à cette célébration et en découvrir d'une certaine manière toute sa beauté. Évènement phare du jeu, le Festival des Lanternes met en scène opéra, mini-jeux et feux d'artifices qui en font un des moments les plus attendus par la communauté de *Genshin Impact*. En mettant l'accent sur ce dernier, c'est toute une tradition chinoise qui est mise en avant et qui amène ceux qui ne la connaissaient pas à s'y intéresser. Enfin, à travers Liyue, c'est plusieurs aspects de la culture chinoise qui sont mis en avant. Tous développés de manière positive, ils renvoient une image idéale de ce que représente le pays. Même si tous les éléments ne sont pas expliqués, leur

³⁰³ PIMPANEAU, J, *Chine, Culture et Tradition*, Éditions Philippe Piquier, 2004, p.182

³⁰⁴ CHINE INFORMATIONS, « Fête des lanternes », (en ligne) < https://chine.in/guide/fete-des-lanternes_4346.html >, consulté le 3 mai 2023

³⁰⁵ ZHONGYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.4 : Histoires de personnages (I) – Xiao « Gardien Yaksha » (Partie 1) », en ligne <<https://www.hoyolab.com/article/182298>>, publié le 11 février 2021

représentation permet au joueur de se construire un répertoire de références et de connaissances liées à la culture et aux traditions chinoises.

B) L'ASIE DE L'EST MISE A L'HONNEUR : ART ET ARCHITECTURE A LIYUE ET INAZUMA

Genshin Impact est un jeu infiniment riche. Cette richesse, miHoYo la doit à son histoire qui ne cesse de s'étoffer et d'ouvrir un éventail de possibilité mais également à la recherche jusqu'au plus petit détails dans la création des différents environnements. Les villes de Liyue et Inazuma possèdent chacune une architecture qui leur est propre et qui leur permet de briller.

1) ARCHITECTURE ET URBANISME DE LIYUE, UNE CITE CHINOISE TRADITIONNELLE

- *Les hommes et l'eau : le port de Liyue*

Le Port de Liyue est situé dans le sud de la région. Immense, la ville se contemple tout d'abord du haut d'une colline afin d'en apprécier dans sa globalité, sa spécificité. Ville portuaire, de nombreux bateaux de marchands s'y arrêtent afin de faire fructifier le commerce au sein de la ville. D'autres, destinés à un public plus aisé, se contentent tout simplement de voguer au large de la ville, ne la perdant pas de vue et des personnalités riches s'entretiennent tout en prenant le thé. L'eau est omniprésente dans la capitale. Elle se contemple en longeant la rive principale, en changeant de quartier par des ponts en bois ou bien dans les jardins. Le lotus et les lys abondent sur le pourtour. Cette relation importante des hommes à l'eau, des hommes au fleuve, de la ville à cette ressource fondamentale est profondément ancrée dans la culture des sociétés chinoises. Dès l'Antiquité, l'empereur chinois se devait d'accomplir des tâches capitales dans « la construction et la gestion des systèmes d'irrigation, des digues et des canaux de navigations »³⁰⁶ afin de préserver son mandat céleste. Ainsi, de nombreux canaux ont été réalisés notamment sous Wudi qui ont permis d'irriguer le Shanxi. Le contrôle des eaux se fait également par le biais de transformations radicales de l'environnement. Qin Shihuangdi « fit systématiquement raser collines et tertres pour élever les premières digues massives »³⁰⁷ dans le but de prévenir les inondations liées au grand fleuve Jaune.

³⁰⁶ WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.84

³⁰⁷ *Ibid*

Si nous remontons encore plus loin dans l'Histoire, les premières digues apparaissent il y a près de deux mille ans le long du fleuve Jaune mais aussi au bord de la mer ! Les villes, elles-mêmes, sont des exemples d'aménagements autour de l'eau. Chang'an (devenue plus tard Xi'an, voir Annexe 12 pour une carte de la Chine), capitale du III^e siècle avant J.-C au VII^e siècle après J.-C se voit dotée d'un lac artificiel comprenant quatre îles artificielles selon certaines sources littéraires afin de correspondre à « l'image du paradis de la Reine Mère de l'Occident ».³⁰⁸ Sous les Tang, cette même-ville voit se construire « des canaux où l'eau circulait à l'air libre et qui étaient enjambés par un petit pont à chaque carrefour »³⁰⁹. Ces canaux servent également à irriguer, transporter les marchandises mais aussi fournir l'eau nécessaire aux parcs et jardins d'ornements de la ville. Hangzhou, capitale du XII^e au XIII^e siècles après J.-C possède également de nombreux canaux qui, nettoyés au moins une fois par an, permettent d'éviter les inondations entre autres. Dans le delta du Yangzi, le rapport à l'eau est également omniprésent que ce soit dans le paysage mais également dans l'histoire économique et culturelle de la région, « depuis le cycle de production de la soie jusqu'au rôle joué par la batellerie et les canaux dans les échanges entre les différentes parties de la Chine », l'eau est devenue un « vecteur de l'unité chinoise »³¹⁰.

Le rapport qu'entretient la ville de Liyue à l'eau permet également de rapprocher sa conception à certaines villes chinoises bien connues qui participent au rayonnement mondial de la Chine : Shanghai et Chongqing. Tout comme Shanghai, Liyue est l'une des villes les plus importantes et influentes de son territoire. Son accès direct à la mer lui laisse l'opportunité d'effectuer des transactions internationales et d'étendre son rayonnement au-delà de la nation de Liyue. La ville entretiendrait un lien plus étroit avec un quartier particulier de Chongqing duquel les créateurs auraient puisé une partie de leur inspiration. Le quartier de Hongyadong situé le long de la rivière Jialing Jiang est doté d'une architecture chinoise traditionnelle qui contraste fortement avec les gratte-ciels qui parsèment son arrière-plan. Les bâtiments anciens s'empilent parfois sur onze étages, ces derniers étant construits à flanc de falaise. Quartier vivant et commerçant, il n'est pas sans rappeler l'entrée du port de Liyue dont les bâtiments surplombent de plusieurs mètres le port et possèdent également quelques étages accessibles via

³⁰⁸ *Ibid*, p.318

³⁰⁹ *Ibid*, p.327

³¹⁰ SCHERRER. F, "La rive urbaine en Chine. Figures de la relation au fleuve dans l'urbanisme et l'aménagement des villes du bas Yangzi", *Géocarrefour* (en ligne) <<http://journals.openedition.org/geocarrefour/520>>, Vol. 79/1, 2004, mis en ligne le 23 août 2007, consulté le 4 mai 2023

des escaliers extérieurs. Le marché Yuyuan de Shanghai aux nombreux bâtiments traditionnels a également pu être une inspiration lors de la création de cette ville. C'est par ailleurs ce que pense également un des employés de miHoYo (voir Annexe 7) pour lequel les vieux quartiers de Shanghai et *Beijing* (Pékin) ont pu servir de modèle. De par leur aspect traditionnel conservé, ces quartiers attirent tout particulièrement les touristes qui cherchent à explorer la Chine et son histoire. Le vieux quartier de Pékin par exemple est son cœur historique. Il symbolise une Chine ancienne préservée de la modernité.

- Architecture traditionnelle et aménagement urbain

° Urbanisme



Illustration 37: plan du Port de Liyue, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Contrairement aux villes traditionnelles chinoises qui suivent un plan ordonné avec des districts (*fang*) quadrangulaires traversés par des avenues en angles droits Liyue ne semble pas suivre de plan d'urbanisme particulier³¹¹. Quelques préceptes de géomancie peuvent cependant être observés. La géomancie est la science qui, suivant les éléments « les caractéristiques du paysage environnant, de configurations célestes et de critères propres au défunt, au futur

³¹¹ PIMPANEAU. J, *Chine, Culture et Tradition*, Éditions Philippe Piquier, 2004, p.32

habitant, ou de façon plus générale, au demandeur »³¹², permet de déterminer l'emplacement d'une tombe, d'une habitation ou d'une ville. Selon le Rituel des Zhou, une capitale doit pouvoir se doter de « neuf lieux (li) de côté, trois portes par côté, neuf avenues longitudinales et neuf avenues latitudinales se coupant à angle droit, déterminant seize quartiers, simplement parce que le nombre neuf est le plus élevé et correspond donc à l'empereur »³¹³. Dès l'Antiquité, une véritable attention est portée à l'urbanisme parce qu'il fallait suivre la disposition des étoiles afin de veiller aux « correspondances entre le cosmos et le monde humain ». Liyue ne se dote pas d'autant d'avenues. *Genshin Impact* est un jeu en cours de développement et possède une variété de paysages. Liyue ne peut pas surpasser les autres villes dans son étalement urbain au risque de créer un déséquilibre entre les nations. A l'aide de l'illustration 37, nous pouvons observer qu'elle possède ainsi deux avenues principales traversées perpendiculairement par une grande avenue dans le premier quartier, le quartier riche au nord de la ville. Le second est moins ordonné. Principalement foyer d'habitations pour les citoyens de cette ville, il mêle commerces, port de pêche et résidences modestes. Cependant, l'ensemble de la ville se trouve au sud de collines et possède de nombreux points d'eaux d'ornement ainsi que des canaux. Cela correspond notamment à une idée géomancienne qui est de se protéger des souffles du nord et de s'ouvrir à ceux du sud, ainsi « une maison qui donnait sur le sud et qui était protégée du nord par le flanc d'une colline avec devant un cours d'eau ou un étang était considéré comme faste et ses habitants bénéficiaient donc de son influence favorable »³¹⁴. Le quartier aisé de Liyue reprend ainsi très bien cette idée du *fengshui* (nom chinois désignant la géomancie).

° Architecture traditionnelle

Si la ville de Liyue est une véritable réussite en ce qui concerne la création d'une véritable ville traditionnelle chinoise, c'est qu'elle incorpore au sein de ses designs une architecture traditionnelle typique (visible sur l'illustration 38) de ce que l'on se représente de la Chine ancienne. Faits de pierre et surtout de bois, une multitude de bâtiments constituent cette ville, le bois est, par ailleurs, « le matériau constitutif de la demeure chinoise ancienne »³¹⁵. La structure des habitations est faite de piliers et de poutres. Les piliers reposent sur des socles en pierre « eux-mêmes insérés dans un soubassement fait de terre compressée recouverte de

³¹² MARTEL. F. « Les boussoles divinatoires chinoises », *Communications*, 19, 1972 (en ligne) <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_19_1_1286>, p.115

³¹³ PIMPANEAU. J, *Chine, Culture et Tradition*, Éditions Philippe Piquier, 2004, p.37

³¹⁴ *Ibid*, p.38

³¹⁵ WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.234

briques ou de pierres »³¹⁶, ce procédé permettant ainsi d'éviter la corrosion du bois. De larges avant-toits portés par des consoles peuvent être observés au sein de la ville, ces derniers protègent les murs des intempéries. Leurs angles surélevés, appelés avant-toits volants, rappellent l'idée d'équilibre, très importante dans la philosophie orientale et offrent un air de légèreté aux monuments.



Illustration 38: Salon de thé Yanshang, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Aux époques Ming et Qing, la structure de la corniche, que ce soit sa dimension ou son agencement, est un indicateur « du type de l'édifice et du rang de son propriétaire »³¹⁷. De plus, les figures en céramique qui peuvent composer ces constructions représentent des créatures légendaires servant à protéger les clous situés sous les tuiles du toit. Les bâtiments de Liyue ne semblent pas posséder ce type de figures, en revanche, il est possible d'observer des consoles plus élaborées pour les constructions de grande importance et assez peu de fioritures pour les habitations les plus modestes de la ville. Cependant, les constructions à ossature en bois « incarnent un héritage de sagesse et d'artisanat et reflètent une conception ancestrale de la nature et des relations interpersonnelles dans la société chinoise traditionnelle »³¹⁸. Ces

³¹⁶ *Ibid*

³¹⁷ *Ibid*, p.238

³¹⁸ UNESCO, « Les savoir-faire liés à l'architecture traditionnelle chinoise pour les structures à ossature en bois », UNESCO, (en ligne) < <https://ich.unesco.org/fr/RL/les-savoir-faire-lis-larchitecture-traditionnelle-chinoise-pour-les-structures-ossature-en-bois-00223>>, consulté le 9 mai 2023

dernières représentent ainsi une identité chinoise visuelle et sont représentatives de l'architecture asiatique. Il est intéressant de relever que tout comme la ville de Mondstadt, le type d'architecture privilégié est celle d'une ossature en bois qui rappelle, certainement, ce qui est ancien et traditionnel.



Illustration 39: porte fortifiée du Port de Liyue, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Lorsque le voyageur pénètre dans la ville, il est tout d'abord accueilli par une première porte qui donne sur un pont en bois puis une seconde porte, cette fois-ci fortifiée (illustration 39). Entourée de remparts « la partie la plus sainte de la ville »³¹⁹, ces derniers permettent de surélever les bâtiments et de dégager ainsi la vue. Traditionnellement, les remparts sont faits en terre battue lorsqu'il ne s'agit que d'une bourgade, *yi*. Une ville plus importante comme une capitale est alors indiquée par des remparts en maçonnerie et on l'appelle alors *tou*³²⁰. Le Port de Liyue est, bel et bien, la capitale de cette nation. En plus de s'étendre sur un vaste territoire, ses remparts en pierre sont le symbole de sa dignité. Cependant, loin de l'aspect défensif des remparts, la porte de Liyue est surtout décorative et permet un passage aérien entre les deux édifices qui se font face. Le design de la première porte renvoie aux diverses portes des quartiers chinois disséminés dans de nombreuses grandes villes telles que Londres ou Montréal (voir Annexe 10). Ce choix peut notamment se corrélérer à l'intention des développeurs de « parler » au plus grand monde. Lorsque le Voyageur entre dans Liyue, son esprit relie immédiatement

³¹⁹ GRANET. M, *La civilisation chinoise*, l'évolution de l'humanité, Albin Michel, Paris, 1968, p.265

³²⁰ *IBID*, p.266

cette ville inventée à ce qu'il imagine des villes traditionnelles chinoises. De plus, dans ce quartier, l'une des couleurs dominantes est le rouge (voir l'illustration 40 qui présente le plus vaste bâtiment de la ville aux couleurs traditionnelles). Représentant la noblesse et l'autorité, l'utilisation de cette couleur alliée au bleu, au blanc et au vert permet un certain équilibre solennel dans la pensée chinoise.



Illustration 40: Bâtiment administratif de Liyue situé après la porte fortifiée avec présence d'avant-toits, Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Parmi les éléments les plus représentatifs de la ville de Liyue, les pagodes et les pavillons sont nombreux. « Édifices à plusieurs niveaux et plusieurs avant-toits, que l'on retrouve en Chine, au Japon, en Corée, au Vietnam et dans d'autres parties de l'Asie », elles sont généralement situées à proximité des temples et ont une signification spirituelle. A Liyue, les pagodes sont des lieux de réunion ou de célébration tels que le quartier général des Sept étoiles à côté duquel était célébré Morax, le dieu de la ville. Les pagodes peuvent également servir de tour d'observation et leur hauteur permet notamment de garder un contrôle sur les environs, édifices pratiques à Liyue puisqu'il s'agit d'un port important. Dans cet esprit, la Chambre de Jade, lieu de résidence de Ningguang, personnage politique hautement important dans le jeu puisqu'elle dirige le conseil des Sept Etoiles, se tient à l'écart de la ville. Située en lévitation dans le ciel, elle « illustre la façon dont la plupart des empereurs de Chine dirigèrent le pays (...)

inaccessible au commun des mortels car l'empereur doit gouverner loin du peuple pour mieux s'en faire respecter ; de façon extrêmement ritualisé car le Fils du Ciel est l'égal d'un dieu ; et surtout de façon... quasiment invisible car c'est la condition nécessaire pour que son peuple soit sur ses gardes en permanence »³²¹ car l'empereur de « ses multiples oreilles et à ses multiples yeux » peut être partout.

Enfin, un élément structurel de l'architecture Han bel et bien absent du jeu est le *siheyuan*, ces maisons composées de « quatre pavillons assemblés » parmi les plus répandues en Chine du XVIII^e à la fin du XX^e siècle. Lorsque plusieurs *sehiyuan* composent un quartier, ce dernier s'appelle un *hutong*, c'est notamment ce qui caractérise le vieux Pékin. Bien que traditionnels et très populaires, ces quartiers n'ont pas été recréés dans le jeu : prise de liberté afin de différencier la ville imaginée des villes réelles ou bien manque d'utilité pour l'histoire de Genshin Impact ?

2) INAZUMA, LA VILLE JAPONAISE PAR EXCELLENCE ?

Située de l'autre côté de la mer, au sud-est de la carte de Teyvat, Inazuma est une région possédant six îles principales dont environs autant de villes, villages ou camps. Par son architecture, son histoire et ses références culturelles, la nation d'Inazuma est librement inspirée du Japon moderne. Cependant, la vision qui nous est donnée de découvrir n'est pas aussi reluisante que pour Liyue, la nation d'inspiration chinoise. Certaines caractéristiques d'Inazuma peuvent relever d'une certaine animosité historique entre la Chine et le Japon et illustrer la perception du Japon par la société chinoise miHoYo.

- Une architecture asiatique traditionnelle grandiose

Visuellement imposante, la Cité d'Inazuma surprend tout d'abord par son austérité. Les maisons faites de bois et de brique conservent leur couleur naturelle sans peinture. Ces demeures traditionnelles sont pour la plupart du style *minka*, c'est-à-dire qu'elles sont au contact de la terre, au lieu d'être surélevées comme les maisons influencées par le style *shinden-zukuri* aux allures chinoises.³²² A l'intérieur, des parois de papier séparent les pièces entre elles.

³²¹ FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.252

³²² HOSAKA. K, TSUKAMOTO. Y, (Publié à l'occasion de l'exposition itinérante présentée du 19 juillet au 29 octobre 2017 au National museum of modern art à Tokyo, ainsi qu'à Rome et Londres.), *日本の家：1945年以降の建築と暮らし = The Japanese house : architecture and life after 1945*, Tokyo :

La plupart de ces maisons sont des *machiya*, c'est-à-dire des maisons de villes avec des toits à pignons nommés *kirizuma*. Typiques des centres-villes japonais, elles inspirent de nombreux créateurs de mangas et réalisateurs d'animés. Ces maisons sont visibles dans des œuvres telles que *Hakuouki Shinsengumi*, *Demons Slayer* mais aussi dans les films de Miyazaki du studio Ghibli comme *Le Voyage de Chihiro*. Ces maisons sont ancrées dans l'imaginaire populaire à propos des habitats traditionnels japonais.

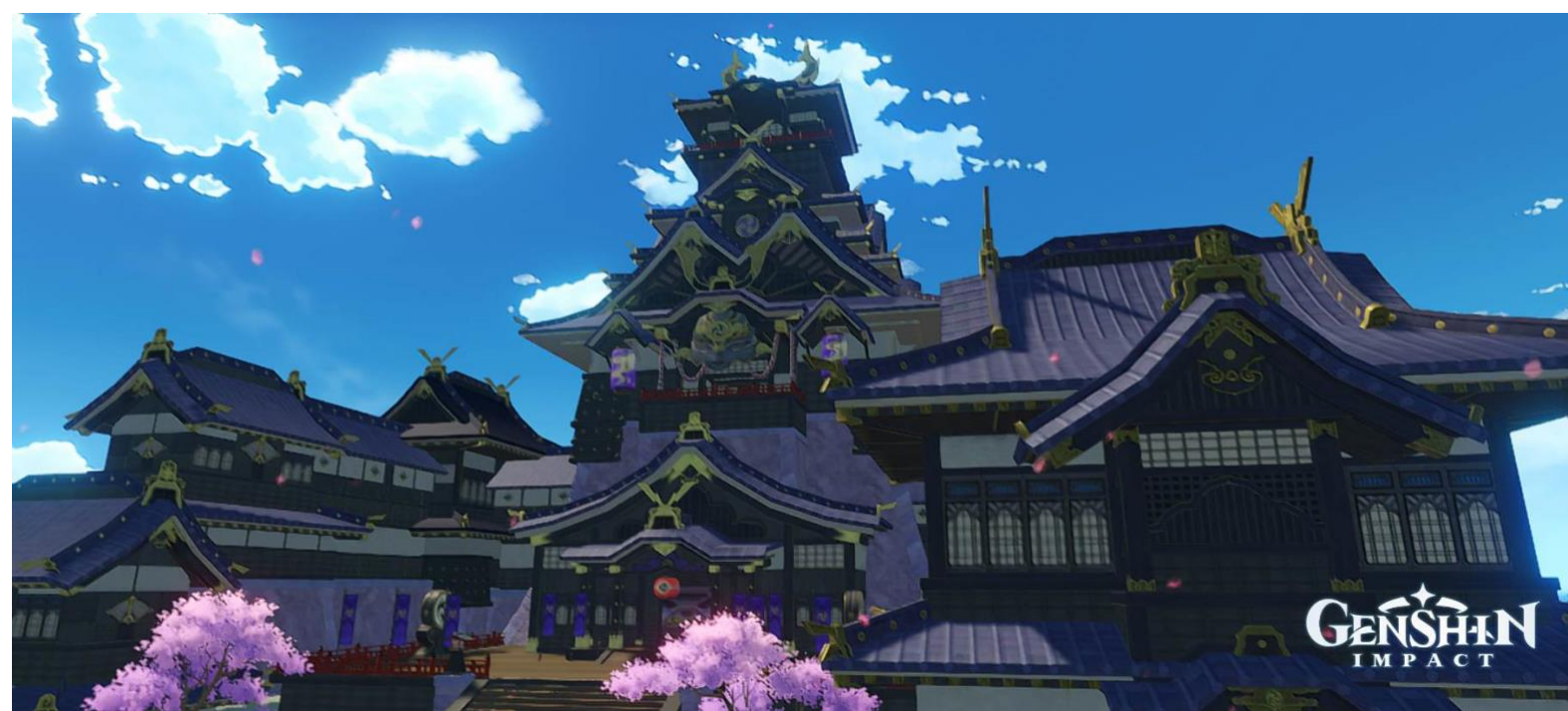


Illustration 41: Le Tenshukaku d'Inazuma, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Le Tenshukaku (天守閣) « endroit le plus haut de la Cité d'Inazuma et (...) demeure de son Excellence la Shogun »³²³ est probablement le monument le plus impactant de la cité (illustration 41). Le *tenshu*, ou *tenshukaku*, est « le donjon principal d'un château japonais dont c'est la caractéristique la plus marquante »³²⁴. Il est le seul à posséder d'innombrables dorures le long de ses façades veillant à indiquer le statut important de la personne qui l'habite. La Shogun est le personnage politique le plus important d'Inazuma, « elle détient le statut d'autorité suprême à Inazuma. Il est interdit aux gens ordinaires de la déranger »³²⁵. Elle

Shinkenchiku-sha, 2017, 255 p., 30 cm ([ISBN 978-4-7869-0287-1](https://www.amazon.fr/dp/9784786902871)), « Japaneseness (Tsukamoto, Yoshiharu) », p. 15

³²³ Discussion avec Naoe Hisamasa, Hatamoto – Inazuma – Genshin Impact – miHoYo (2020)

³²⁴ WIKIPEDIA, « Tenshu », Wikipédia (en ligne) <<https://en.wikipedia.org/wiki/Tenshu>>, consulté le 15 mai 2023, mis à jour le 17 juillet 2022

³²⁵ Discussion avec Naoe Hisamasa, Hatamoto – Inazuma – Genshin Impact – miHoYo (2020)

entretient une tempête de foudre éternelle empêchant quiconque de s'approcher des côtes des îles, enfermant ainsi sa population d'une main de fer. Son statut de Shogun est dans le Japon traditionnel issu du terme *seiitaishōgun* (征夷大將軍) qui signifie « grand commandant militaire pour la pacification des barbares »³²⁶. Ce terme existe depuis 794 « en vue de la conquête des territoires du nord de Honshū, dont les habitants n'étaient pas encore soumis au pouvoir impérial »³²⁷. Un shogun est donc un général chargé « de faire régner le pouvoir de l'empereur »³²⁸. Le gouvernement par un shogun est appelé un shogunat. Le château de la Shogun se situe en haut d'une colline au sud-est de la cité sur l'île de Narukami. Il est surélevé par une base en pierre et comporte de nombreux édifices dont deux accolés à la tour principale. Ses toits recourbés et sa construction en bois en font un monument typique de l'architecture traditionnelle japonaise. Ses façades sont par ailleurs décorées de *kuwogata* (décorations en forme de cornes qui rappellent le scarabée et sont visibles sur les casques des samourais) et de symboles japonais.



Illustration 42: le Château de Himeji - Himeji- 2015- Par Niko Kitsakis — Travail personnel, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=40135622>

³²⁶AKAMATSU. P « SHŌGUN », *Encyclopædia Universalis* [en ligne] <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/shogun/>>, consulté le 15 mai 2023

³²⁷ *Ibid*

³²⁸MENTZER. J, « L'histoire des châteaux japonais » (en ligne) <<https://www.baladedusakura.com/chateaux-japonais/lhistoire-des-chateaux-japonais/>>, le 6 septembre 2014, mis à jour le 30 mai 2020, consulté le 15 mai 2023

L'imposant bâtiment rappelle le Château de Himeji, ou « Château du héron blanc » (Shirasagi-jo) qui surplombe la ville de Himeji dans la préfecture de Hyogo bâti au début du XVII^e siècle (illustration 42)³²⁹. Fier de ses quatre-vingt-deux édifices et construit au sommet d'une colline, il est l'archétype du château médiéval japonais. Il fait, par ailleurs, partie des derniers châteaux en bois du Japon possédant un *tenshu* (donjon) authentique en bois. Ce dernier possède six étages avec des *hisashi* (avancée d'un toit) tout comme le Tenshukaku d'Inazuma, la verticalité évoque « l'idée de communication entre le Ciel et la Terre », Si l'édifice se démarque de par son plâtre blanc, le château d'Inazuma conserve le noir traditionnel japonais qu'il est possible de retrouver sur de nombreux autres édifices tels que le château de Matsue, de Matsumoto ou de Kumamoto.

- La spiritualité à Inazuma : entre pensée, architecture et symboles

La nation d'Inazuma est ponctuée par de nombreux symboles spirituels relevant des croyances traditionnelles japonaises à travers temples et sanctuaires, certaines dénominations, statues et créatures extraordinaires. Le shintoïsme est « défini comme la religion nationale du Japon, religion autochtone, par opposition au bouddhisme, religion étrangère importée du continent »³³⁰. Là n'est pas la définition exacte du shintoïsme, il s'agit d'une conception japonaise traditionnelle de ce que peut représenter le shintō dans la construction politique d'une nation autour de croyances ancestrales³³¹. Le shintoïsme est bien plus un « ensemble de croyances et de pratiques relatives aux kami »³³². Par ailleurs, le terme-même de Shintō signifie « la voie des kami ». Les *kami* sont les divinités, des forces de la nature, vénérées et contées dans le *Kojiki* et le *Nihongi*³³³. Il peut s'agir d'animaux ou de figures humaines révérees la plupart du temps dans des sanctuaires qui « fournissent le point de convergence permettant l'expression du pouvoir sacré » situé « à l'intérieur d'un espace bien défini ». Dans ce système

³²⁹ UNESCO, « Himeji-jo », Unesco (en ligne) < <https://whc.unesco.org/fr/list/661/> >, consulté le 15 mai 2023

³³⁰ SIEFFERT. R, « SHINTŌ », *Encyclopædia Universalis* [en ligne] < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/shinto/> >, consulté le 16 mai 2023

³³¹ PYE. M, « religion et conflit au Japon, le Shintô et le sanctuaire de Yasukuni », *Diogène*, n°199 (en ligne) < <https://www.cairn.info/revue-diogene-2002-3-page-52.htm?contenu=article> >, 2002 /2003 p52-70, mis en ligne le 1^{er} décembre 2007, consulté le 16 mai 2023

³³² SIEFFERT. R, « SHINTŌ », *Encyclopædia Universalis* [en ligne] < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/shinto/> >, consulté le 16 mai 2023

³³³ Pye. M, « religion et conflit au Japon, le Shintô et le sanctuaire de Yasukuni », *Diogène*, n°199 (en ligne) < <https://www.cairn.info/revue-diogene-2002-3-page-52.htm?contenu=article> >, 2002 /2003 p52-70, mis en ligne le 1^{er} décembre 2007, consulté le 16 mai 2023

de croyances, les *yōkai* (妖怪), des « esprits » ou « fantômes », apparaissent avant le X^e siècle de notre ère. Leur définition n'est pas clairement établie, elle varie d'un individu à un autre en fonction de ses croyances et de ce qu'il définit comme étant un *yōkai*, plus largement le terme inclut les êtres et phénomènes surnaturels »³³⁴. Créatures traditionnelles du folklore japonais, les *yōkai* se retrouvent dans beaucoup d'œuvres culturelles notamment dès les années 50 grâce au mangaka Shigeru Mizuki dans son manga *GeGeGe no Kitaro (Kitaro le repoussant)*³³⁵ et plus tard dans *Nurarihyon no Mago* de Hiroshi Shibashi (2008-2012) ou même *Yokai Watch* sorti en 2014 et au succès retentissant auprès des plus jeunes.

Il est alors possible de rencontrer dans *Genshin Impact* des *oni*, assimilés à des démons et qui terrifient les populations aux alentours. L'un des personnages jouables Arataki Ito est un *oni* de naissance et subit une discrimination liée à sa nature il est considéré comme une racaille et dirige un petit gang qui sème la « terreur » dans la Cité d'Inazuma. Aux abords des sanctuaires se trouvent des *kitsune* que ce soit sous forme animale ou de statues. Il s'agit des *yōkai* les plus populaires au Japon. Semblables aux renards, les *kitsune* « viennent souvent en aide aux personnes pieuses au cœur pur » ou bien « interviennent aussi comme intermédiaires des divinités entre le monde spirituel et la terre chargés de délivrer des messages »³³⁶. Les *kitsune* ont une grande importance à Inazuma par leur omniprésence.

Les *tanukis*, petits canidés, des chiens viverrins aux allures de raton laveur, peuplent la forêt de Chinju. Malicieux et joueurs, ils se cachent et jouent quelques tours au Voyageur au cours de ses quêtes. Capables de se transformer, ils peuvent se métamorphoser dans le jeu en pierre, lanternes etc... *Yōkai* bienveillants, les *tanuki* étaient à l'origine du shintō les esprits de la nature par excellence. Dans le jeu, tout comme dans la réalité, les *tanuki* ont été destitués de ce statut. Leur représentation la plus courante est un chien viverrin possédant « un chapeau en paille de riz et gourde de saké, bedaine et testicules imposants, bipédie »³³⁷. La légende raconte qu'il faut placer une feuille sur leur tête pour qu'ils puissent se métamorphoser. Dans *Genshin Impact*, leur représentation est plus épurée. Comme le montre l'illustration 11, le grand *tanuki*

³³⁴ MON KIMONO, « A la découverte de l'univers fascinant des yokai », Mon Kimono, Blog du Japon (en ligne) < <https://mon-kimono.com/blogs/blog-du-japon/yokai> >, le 14 novembre 2020, consulté le 16 mai 2023

³³⁵ *Ibid*

³³⁶ *Ibid*

³³⁷ FIERFORT A. FIERFORT. C, « Pour les enfants – Le Tanuki », MNAAG (en ligne) <[127](https://www.guimet.fr/blog/pour-les-enfants-le-tanuki/#:~:text=Le%20Tanuki%20est%2C%20dans%20les,%3A%20%20Tanuki%20se%20transformant%20%20.>.>, consulté le 16 mai 2023</p></div><div data-bbox=)

piégé dans une statue possède le traditionnel chapeau de paille. Des gourdes de saké reposent sur son gros ventre. Pour les petits *tanuki*, ils ne possèdent qu'un petit sac de voyage et une feuille posée sur leur tête. Ils se déplacent tantôt à quatre pattes tantôt sur deux pattes. Ainsi, les *yokai* sont nombreux dans le jeu. Ni particulièrement bons ni mauvais, ils accompagnent le héros dans sa quête. Le Voyageur, bien que croisant de très nombreux *kitsune* n'interagit pas avec eux. Ils ont une fonction de représentation religieuse plutôt que de compagnons dans l'histoire. Les *tanuki* se révèlent être plus présents dans leur relation avec le Voyageur, cependant assez malicieux ils s'amusent à lui jouer des tours plutôt qu'à lui venir en aide. Ce dernier doit d'abord accepter de jouer avec eux avant de pouvoir obtenir ce qu'il désire. Ce sont finalement les ennemis le long des routes qui possèdent le plus d'interactions avec le joueur, les impliquant directement dans l'histoire et créant un sentiment de danger permanent.

Enfin, le nom-même du personnage le plus important de la région, Shogun Raiden renvoie à la divinité japonaise du tonnerre Raiden aussi appelée Raijin qui grâce à des tambours « a la capacité de créer le tonnerre, les éclairs, la foudre et l'orage »³³⁸. La Shogun Raiden cloisonne les habitants sur l'île au moyen d'éclair et d'une tempête éternelle. Le symbole qui lui est régulièrement associé est le symbole électro qui est le négatif des espaces du *mitsu tomoe*, entre les spirales des trois *magatama*. Il représente « le jeu des forces cosmiques » ainsi que « la vision ternaire de la cosmologie Shinto : la terre, les Cieux et l'Humanité »³³⁹.

La région d'Inazuma illustre cette spiritualité dans l'érection de sanctuaires shintoïstes tels que le grand sanctuaire de Narukami et le sanctuaire de Mouun à Sangonomiya. Le sanctuaire de Narukami se situe au sommet du Mont Yougou, la plus haute montagne de l'île de Narukami. D'innombrables escaliers permettent d'y accéder. Le culte est rendu auprès d'un vieux cerisier sacré. Érigé bien avant la Guerre des Archon, le sanctuaire aide les visiteurs qui viennent prier, protège le Cerisier sacré et le Cerisier du tonnerre et remplit de nombreuses tâches telles que l'exécution de rituels ou de cérémonies³⁴⁰. Le sanctuaire est composé de plusieurs bâtiments et ensembles tels que des jardins, des statues, des *torii*. Les *torii* sont les immenses portes rouges qui marquant l'entrée d'un sanctuaire et sont éclairés par des lanternes

³³⁸ AJINOMOTO, « Incroyables kamis, les dieux et esprits japonais », Ajinomoto (en ligne) <<https://www.ajinomoto.fr/ajiblog/incroyables-kamis-les-dieux-et-esprits-japonais#:~:text=Raijin%2C%20dieu%20japonais%20de%20la%20foudre&text=Aussi%20appelé%20Raiden%2C%20ce%20dieu,de%20chaos%20et%20de%20destruction.>>, consulté le 16 mai 2023

³³⁹ HISTOPHILE, « Tomoe », Dictionnaire Histophile (en ligne) <<https://histophile.com/dictionnaire/tomoe/>>, consulté le 16 mai 2023

³⁴⁰ GENSHIN IMPACT FANDOM, « Sanctuaire de Narukami », Wiki Genshin Impact (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Sanctuaire_de_Narukami>, consulté le 16 mai 2023

en pierre appelées *toro* qui « bordent le chemin d'accès principal *sando* »³⁴¹. La présence des *torii* est attestée depuis le X^e siècle. Ces portails servent à délimiter l'enceinte sacrée du sanctuaire. Traditionnellement en bois et peints en vermillons, le plus ancien *toro* est celui du sanctuaire Kubo Hachiman et date de 1535. Traverser un *torii* permet d'accéder au monde des spirituel, il est donc de coutume de le traverser dans l'autre sens afin d'en sortir. Le chemin menant jusqu'au sanctuaire est parsemé de *torii*, ces derniers puisent certainement leur inspiration des milliers de toriis du sanctuaire de Taikodani Inari-Jinja de Tsuwano du XVIII^e siècle qui est « l'un des cinq plus importants sanctuaires *inari* du Japon »³⁴² et qui forment un véritable tunnel. Inari est une divinité japonaise des céréales, protectrices des habitations mais également de la montagne. L'ensemble du sanctuaire de Narukami correspond au sanctuaire de Taikodani Inari-Jinja avec, certainement, des inspirations plurielles extérieurs au culte *inari* tels que le sanctuaire du Byodo-In à Uji pour sa composition entre jardins, lacs, cerisiers et ponts pour accéder aux infrastructures. Le temple principal de Narukami possède également la corde de paille sacrée particulière qui pend à l'entrée.

³⁴¹ KANPAI, « l'architecture des sanctuaires shinto, composition typique d'un lieu de culte shintoïste », Kanpai (en ligne) < <https://www.kanpai.fr/societe-japonaise/architecture-sanctuaires-shinto> >, le 23 mai 2017, mis à jour le 15 février 2022, consulté le 16 mai 2023

³⁴² SHIMANE JAPON « Sanctuaire Taikodani Inari », Kankou Shimane (en ligne) < <https://www.kankou-shimane.com/fr/destinations/453> >, consulté le 16 mai 2023

- Samouraïs et katanas

Illustration 43: Samouraï Iwakura Mitsunari, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)

Au cours de son aventure à Inazuma, le joueur fait la rencontre de samouraïs à combattre ou bien qui vont donner la possibilité de suivre de nouvelles quêtes (illustration 43). Ces derniers, d'allure imposante, aux tenues violettes ou rouges pour les plus puissants, illustrent le guerrier japonais, « la figure du samouraï, c'est-à-dire du guerrier, se confond avec l'histoire du Japon au point d'en être le symbole même »³⁴³. Apparus au cours du IX^e et du X^e siècle, ils finissent par disparaître dans les années 1870 avec les réformes de l'ère Meiji. Ils restent néanmoins les représentants d'un Japon traditionnel dans l'imaginaire populaire. Longtemps assimilés au statut de « petits seigneurs comme chez nous les comtes et autres seigneurs

³⁴³ SOUYRI P-F, *Les guerriers dans la rizière, les grandes épopées des samouraïs*, Au fil de l'histoire, Flammarion, 2017, p.11

locaux »³⁴⁴, ces guerriers forment ce qu'on appelle dès le XIX^e siècle comme en Europe, une « société féodale »³⁴⁵. Dirigé par un shogun, la classe des samourais était très hiérarchisée. Les *daimyos*, haute aristocratie habitant dans des châteaux étaient des seigneurs provinciaux et se trouvaient sous le contrôle du shogun. En bas de l'échelle, les *ashigaru* désignent les samourais peu fortunés qui n'avaient pas les moyens d'être cavaliers. Cependant, ils portaient tous deux armes : le katana, sabre long et le wakizashi, arme d'honneur car les samourais quel qu'ils soient « avaient le droit de vie et de mort sur l'ensemble des autres classes (*kirisute gomen*) »³⁴⁶. Il arrive que certains guerriers se retrouvent sans seigneur et donc sans revenu, on les appelle les rônins, « ballotés au gré des vagues »³⁴⁷, et « formaient une sorte de prolétariat de l'aristocratie guerrière errant sur les routes »³⁴⁸. Des œuvres telle que *Hakuouki Shinsengumi* retracent les aventures des derniers samourais et rônins.

Une attention particulière est accordée à la tenue vestimentaire et à l'armure des samourais dans Genshin Impact. S'ils ne portent pas l'équipement complet (voir Annexe 11), l'illustration 43 nous indique qu'ils possèdent tout de même le casque (*kabuto*) composé de son couvre-nuque (*shikoro*), de sa visière (*mabisashi*), d'ailettes qui rappellent les cornes des scarabées (*fukigaeshi*), d'une ouverture (*tehen no ana*) et d'un ornement central (*maedate*), le négatif du *mitsu tomoe*. Un demi-masque (*mempô*) recouvre une partie de leur menton, une épaulière (*sode*) protège une épaule et son bras. Ils portent une tunique à manches longues (*kote*) cachée par un plastron (*dô*). Le pantalon à la place de la jupe (*kusazuri*) possède des cuissards (*haedate*) ainsi que des jambières (*suneate*) et enfin des protège-pieds (*kogake*). Les rônins n'ont pas de cuissards ni de casque, ils portent des chapeaux de paille usés. Les ailettes (*fukigaeshi*) sont incrustées un peu partout dans le jeu, que ce soit sur les tenues des samourais mais aussi au niveau des bâtiments.

³⁴⁴ NICOLAS LANZILLOTTO AU GOUVERNEUR GARCIA DE SA (1548) dans FROIS.L, *traité de Luis Frois. Sur les contradictions de mœurs entre Européens et Japonais* (1585), Editions Chandeigne, Paris, 1993, p.174

³⁴⁵ SOUYRI. P-F, *Les guerriers dans la rizière, les grandes épopées des samourais*, Au fil de l'histoire, Flammarion, 2017, p.15

³⁴⁶ CAPODANO CORDONNIER.H ET SAMUEL. A (sous la dir.), *Samourai. De la guerre à la voie des arts*, Snoek, Nice, 2017, p.28

³⁴⁷ SOUYRI. P-F, *Les guerriers dans la rizière, les grandes épopées des samourais*, Au fil de l'histoire, Flammarion, 2017, p.255

³⁴⁸ CAPODANO CORDONNIER.H ET SAMUEL. A (sous la dir.), *Samourai. De la guerre à la voie des arts*, Snoek, Nice, 2017, p.29

Si les samouraïs revêtent pour les Japonais un idéal guerrier, « bel idéal de la race tout entière »³⁴⁹, ils sont cependant dépeints dans le jeu comme d'une loyauté sans faille mais d'une brutalité inouïe, brutalisant les villageois et empêchant le héros d'accomplir sa quête. La plupart d'entre eux sont des ennemis.

Enfin, les katanas sont les armes privilégiées à Inazuma. Certains possèdent leur propre histoire, parfois des légendes en lien avec des esprits, des noms qui leur sont propres et même des conflits de famille. Arme à la « lame incurvée à un seul côté tranchant », le katana est le symbole du guerrier japonais. Son origine remonte à l'ère Kofun (de 250 à 538 après J.-C) dès l'introduction de la fabrication du fer sur l'archipel. Les épées étaient alors à double tranchant et sans arc, avec une pointe au bout afin de frapper ou de percer. Ces épées-là ne constituaient cependant pas encore les armes principales utilisées au combat. Durant la période Heian (de 794 à 1185 après J.-C), avec l'augmentation du nombre de guerriers et le développement des techniques de combat, l'épée droite cède du terrain à l'épée incurvée à un seul tranchant afin « (d') augmenter la netteté de l'entaille »³⁵⁰. C'est ainsi que le katana est né. De nos jours, le katana est devenu un objet de collection et d'art.

Bien qu'Inazuma illustre une population opprimée par un pouvoir shogunal qui use de la terreur, un grand soin est apporté dans la conception de ce territoire. Que ce soit les habitations, les édifices religieux ou politiques, ou bien dans la représentation symbolique du Japon par le biais des samouraïs mais aussi des *yōkai*, les développeurs de *Genshin Impact* ont eu à cœur de recréer un territoire dans toute sa profondeur et sa complexité. Les éléments utilisés proviennent de la culture japonaise et même s'ils ne paraissent pas pour certains (notamment la tenue de samouraï) aussi élaborés que dans la réalité, voire parfois même un peu fantaisistes, ils possèdent tout de même les traits caractéristiques de ces éléments qui permettent de les distinguer. Si certaines époques semblent se mêler il s'avère peut-être seulement d'une astuce des créateurs afin de rassembler des éléments connus de tous lorsque le Japon est évoqué. Il faut garder à l'esprit que l'univers de Teyvat, censé être imaginaire, ne fait qu'emprunter des éléments afin de recréer des paysages et des civilisations. Il s'agit également de développer un

³⁴⁹ INAZO NITOBÉ, *Bushidō, l'âme du Japon*, 1899 dans PROUST TANGUY. J, *Japon, panorama de l'imaginaire japonais*, Les moutons électriques, 2018, p.250

³⁵⁰ SHOGUN JAPON, « Katana japonais : l'histoire du sabre samouraï », Shogun japon (en ligne) <<https://www.katanas-samurai.com/L-histoire-du-sabre-japonais-1-ccGaaaaaa.asp>>, consulté le 16 mai 2023

jeu qui soit uniforme, chacune des régions se doit donc d'être ainsi aussi bien développées que les autres afin de ne pas créer de déséquilibre entre les nations.

3) LA PLACE DES ARTS

Si l'histoire principale de *Genshin Impact* ne s'attarde pas sur les arts, de nombreux événements et quêtes secondaires en font mention. L'art, sous toutes ses formes, constitue dans l'univers de Teyvat, une véritable mise en valeur des savoir-faire asiatique car, contrairement à Mondstadt où il est question d'alchimie, de chansons de barde et de peinture, à Liyue et Inazuma l'art se présente dans la peinture, les contes, les romans, l'opéra, la musique et même l'habillement !

- Les quatre arts de l'érudit chinois

« Faire brûler de l'encens, boire du thé à petites gorgées, regarder des peintures, confectionner des bouquets de fleurs » : telles étaient les activités raffinées et futiles du lettré à côté des « quatre arts » (...).³⁵¹

Dans *Genshin Impact* l'empreinte culturelle chinoise est fortement présente. Elle peut notamment se remarquer par le biais des arts, pour certains empruntés des arts du lettré chinois.

L'érudit (文士 *wén shì*) chinois est un artiste. Dès le VI^e siècle avant J.-C le lettré chinois se contente d'étudier des textes classiques afin d'atteindre l'élévation de « l'homme de bien » comme le fut Confucius, au fil des siècles et des dynasties son éducation s'affine et il élargit son champ de connaissances³⁵². Afin de prouver leur valeur, ces érudits doivent maîtriser quatre arts particuliers : la musique, la stratégie, la calligraphie et la peinture.

L'apprentissage de la musique (*Qin*) passe par la maîtrise d'un instrument particulier, une cithare antique appelée *guqin* « instrument à sept corde, vieux de 3000 ans ». Sa mélodie, très appréciée par les sages demande pour sa réalisation un état de méditation. C'est ainsi que

³⁵¹ WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.93

³⁵² BERTRAND. C, « Les lettrés chinois, une classe d'intellectuels », Tokonomagazine.com (en ligne) <<https://tokonomagazine.com/2018/05/14/les-lettres-chinois-une-classe-dintellectuels/>>, le 14 mai 2018, consulté le 11 mai 2023

la « cultivation » est possible³⁵³. Si le *guqin* n'est visuellement pas présent dans le jeu, il fait cependant partie des nombreux instruments utilisés par l'orchestre de Yu Chen Peng lors de la création des OST (*original soundtracks*) du jeu. L'utilisation de cet instrument renforce l'atmosphère paisible de la nation de Liyue. Cela permet notamment d'ancrer le joueur plus profondément dans cette ambiance traditionnelle et ancienne recherchée. Cet instrument est notamment présent dans *Mo Dao Zu Shi*. Principalement utilisé par Lan Wangji, le second protagoniste du roman, son *guqin* lui permet d'éloigner les mauvais esprits au moyen de sa cultivation.

L'opéra chinois (戲曲 "xìqǔ") appartient aux « arts musicaux les plus emblématiques en Chine »³⁵⁴. Un personnage de Liyue lui est par ailleurs entièrement dédié. Yun Jin est une chanteuse d'opéra. Elle clôture par sa voix la quête d'archon dédiée à cette nation. Que ce soit de par sa profession ou bien son costume, nombreuses sont les références liées à l'Opéra chinois. Apparu tout d'abord sous les Song au XII^e siècle après J.-C, l'opéra se déroule tout d'abord au cœur de cérémonies religieuses. Sous les Han, à la danse et au chant s'ajoutent d'autres techniques empruntées au cirque telles que les acrobaties ou les numéros équestres. C'est finalement sous les Yuan que l'opéra chinois connaît un véritable âge d'or avec plus de 150 pièces qui sont parvenues jusqu'à nous³⁵⁵. Dès le processus de création de ce personnage, ce sont plusieurs personnalités féminines fortes qui ont inspiré les développeurs du jeu, notamment Hua Mulan, Mu Guiying ou Liang Hongyu qui ont également été une source d'inspiration pour l'élaboration des costumes de l'opéra traditionnel chinois³⁵⁶. Le costume de Yun Jin est constitué d'éléments traditionnels tels que les pompons de son chapeau, ses plumes, son col nuage, ses rubans et les motifs de sa tenue afin que « le personnage paraisse plus familier grâce à ce design » et permettre aux joueurs de découvrir « la culture et l'art de l'opéra »³⁵⁷. A travers ces affirmations il est possible de relever plusieurs points, miHoYo souhaite promouvoir la culture chinoise au plus grand monde mais également associer une certaine proximité, ressemblance avec la réalité afin que le joueur reconnaisse les symboles qui lui sont offerts et

³⁵³ LANE. C, « Les Quatre Arts de l'érudit chinois », Vision Times (en ligne) <<https://www.visiontimes.fr/chine-ancienne/tradition/les-quatre-arts-de-lerudit-chinois-6178>>, le 10 septembre 2022, consulté le 11 mai 2023

³⁵⁴ OCEANE, « Les Arts Chinois : le guide (+ anecdotes) », Chinois Tips, (en ligne) <<https://chinoistips.com/arts-chinois/>>, le 13 mars 2023, consulté le 11 mai 2023

³⁵⁵ POUGET. E, « Culture – A la découverte de l'opéra chinois », Le Petit Journal, (en ligne) <<https://lepetitjournal.com/shanghai/comprendre-chine/culture-la-decouverte-de-lopera-chinois-293931>>, le 6 décembre 2020, consulté le 11 mai 2023

³⁵⁶ Vidéo « Genshin Impact – Le monde de l'opéra : les coulisses de la création de Yun Jin » (en ligne) <<https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/104165>>

³⁵⁷ *Ibid*

s'attache aux personnages. Le chapeau à pompons de Yun Jin est directement inspiré des chapeaux de l'opéra de Pékin (voir les chapeaux des illustrations 44 et 45).



Illustration 45: Image de présentation de Yun Jin - Genshin Impact - miHoYo (2020)



Illustration 44: Costume traditionnel de personnage dans l'opéra de Pékin - Photo de Cozyta – (en ligne)
<<https://fr.depositphotos.com/3621224/stock-photo-chinese-opera-dummy-and-red.html>>

Les couleurs traditionnelles bleu et rouge n'allant pas tout à fait avec le caractère de Yun Jin, c'est finalement le rose et le bleu qui ont trouvé leur place sur le costume.

La stratégie (*Qi*) s'acquiert grâce à la maîtrise du jeu de Go appelé *Weiqi*. Le but de ce jeu de plateforme est de conquérir le territoire le plus vaste possible en éliminant les pions (des pierres blanches ou noires) de son adversaire. Il n'est pour l'instant pas encore question de jeux de société au cœur de la ville de Liyue, cependant, la stratégie fait partie intégrante dans l'histoire du jeu puisqu'il s'agit à tout instant de déjouer les plans des ennemis afin de rétablir la paix et la prospérité.

La calligraphie (*Shu*), quant à elle, ajoute « à la signification du signe des valeurs esthétiques codifiées et donne des indications sur la personnalité de son auteur »³⁵⁸. En plein essor dès la dynastie des Han, la calligraphie devient alors une discipline spécifique, dont le but « le perfectionnement du moi et la réalisation d'une communion avec l'univers par la mise en harmonie de l'activité créatrice de l'artiste avec le principe créateur du cosmos »³⁵⁹ est réalisé sans hésitation. Le moindre tremblement altère le trait. La concentration exigée appelle, tout comme pour la musique, un état de méditation. Présente dans chaque instant de la vie d'un citoyen chinois, la calligraphie peut s'admirer sur des stèles, des affiches mais aussi des panneaux dans les rues ! D'une manière assez étrange, la calligraphie n'est pas un art très présent dans la région de Liyue. On y trouve par-ci, par-là quelques caractères chinois. En revanche quelques symboles reviennent en continu tel que le symbole géo visible sur les façades de nombreux bâtiments. La calligraphie est plus présente dans la région japonaise d'Inazuma où il est possible d'obtenir un set de calligraphie hérité de la famille Kamisato disponible sur l'île de Tsurumi.

La peinture (*Hua*) de paysage (*Shan Shui* qui signifie « montagne-eau »), telle qu'elle est présente dans le jeu, possède une très grande place dans *Genshin Impact*. Tout d'abord, il s'agit d'une inspiration quasi-permanente de la peinture de paysage à travers les divers endroits de la région. Chaque coin de nature semble poétiquement agencé afin de provoquer le même ressenti qu'une peinture chinoise. Cette dernière se trouve également illustrée sur les paravents ou bien au cœur de quelques journaux de voyageurs dispersés autour de certains paysages. La peinture n'est cependant pas que l'apanage de Liyue, le joueur la retrouve également dans la région d'Inazuma, avec un événement particulier où il est question d'aider l'artiste Albedo à

³⁵⁸ WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007, p.103

³⁵⁹ RYCKMANS. P, « Calligraphie et peinture », *Dictionnaire de la civilisation chinoise, Encyclopaedia Universalis*, Albin Michel, Paris, 1998, p.68-69

trouver de l'inspiration dans l'élaboration de cinq tableaux afin de raconter l'histoire des cinq Kasen. La présence d'Albedo au Japon suite à son ouverture rappelle peut-être le mouvement du japonisme durant lequel de nombreux artistes occidentaux affluent au Japon inspirés par l'esthétique et les techniques de peintures japonaises.

La peinture de paysage se développe en Chine sous les Tang avant de connaître un véritable âge d'or du X^e au XII^e siècle où « le grand paysage chinois s'affirme alors dans toute sa plénitude, avec une majesté, un équilibre et une profondeur qui resteront inégalables »³⁶⁰. L'homme, s'il est présent, ne compose qu'une infime partie de l'œuvre, un point au sein d'un paysage immense composé de reliefs. Des peintres comme Fan Kuan et Li Cheng « portent cet art à son apogée ». Dans *Genshin Impact* il est régulièrement question en peinture de ciel, monts et rivières qui s'entremêlent jusqu'à créer un paysage tout en profondeur. Dans la peinture de paysage, la montagne est l'élément masculin *yang*, complété par l'eau, le *yin* et symbolise « l'harmonie universelle manifestée par la nature ». Les couleurs qui prédominent, le bleu et le vert, sont caractéristiques de la fin de la dynastie des Tang. A Liyue, les peintures sont assez pauvres en détails, l'essentiel est représenté. L'important n'est pas dans l'ornementation mais dans l'aspect général de l'œuvre et cette harmonie de la nature caractéristique de la peinture traditionnelle chinoise de paysage.

- Les contes oraux et les romans

Au Port de Liyue, le Voyageur rencontre un personnage populaire de la ville, le maître de thé Liusu du salon de thé Heyu, qui est également un conteur d'histoires. Ses contes sont en lien avec des personnages importants de Liyue tels que Beidou, la capitaine du bateau le Crux, Ningguang ou bien Morax. Ce genre de conte oral est appelé le *huaben* (话本 *huà běn*). Leur particularité est d'être écrits et contés en chinois vernaculaire, le *baihua*, c'est-à-dire le mandarin parlé et ils font leur apparition dès la dynastie Song. Dès les dynasties Tang et Song, « les conteurs publics jouent un grand rôle, se produisent dans les *wazi*, « bazars » » où la foule devant les « esplanades à balustrades (...) pouvait y entendre des récits historiques, des devinettes, des anecdotes et des contes à caractère plus ou moins fantastique »³⁶¹. Les plus anciens connus, les Contes de la Montagne sereine (*Qingpingshantang huaben*) datent de la

³⁶⁰ RYCKMANS. P, « Calligraphie et peinture », *Dictionnaire de la civilisation chinoise, Encyclopaedia Universalis*, Albin Michel, Paris, 1998, p.74

³⁶¹ DUTEIL. J-P, *La dynastie des Ming*, Ellipses, Biographies & mythes historiques, 2016, p.76

dynastie Ming, ils sont édités en 1550 par Hong Pian, un bibliophile de Hangzhou³⁶². Si les plus anciens remontent aux Ming, certains textes dateraient des Song et des Yuan. La mise à l'écrit des *huaben* est assez inédite, il s'agit des premiers témoignages en Chine de mise à l'écrit de contes oraux. Les thèmes sont assez variables, il peut s'agir d'histoire d'amour, de démons séducteurs et trompeurs, d'exorcisme ou de crimes³⁶³. L'un des plus connus est la légende du Serpent blanc dans laquelle un herboriste épouse une jeune femme qui l'aide à faire prospérer son commerce. La jeune épouse s'avère être en réalité un génie serpent. Le héros est prévenu par un moine bouddhiste qui décèle en son épouse un esprit et le prévient. Ce dernier refuse de l'écouter et meurt en découvrant la véritable identité de sa femme. Celle-ci finit emprisonnée dans les fondations d'une pagode et est libérée des années plus tard par son fils. Ce conte a été de nombreuses fois adapté en films que ce soit en Chine, au Japon ou en Corée tels que *Le Serpent blanc* de Taiji Yabushita et Kazuhiko Okabe en 1958 connu pour être le « premier long métrage en couleur de l'histoire de l'animation japonaise » et *White Snake* par Amp Wong et Zhao Ji en 2019 en coproduction avec Warner Bros.

La littérature est également très importante à Inazuma avec la maison d'édition la Chambre Yae, dirigée par Yae Miko (la grande prêtresse du Sanctuaire de Narukami) et qui publie des romans légers. Également appelé *light novel* (ライトノベル, *raito noberu*) les romans légers sont destinés aux jeunes adultes³⁶⁴. Il s'agit, la plupart du temps dans *Genshin Impact*, de romances écrites par des femmes. Les *light novels* sont très populaires au Japon depuis les années 2000, certains reprennent parfois des mangas afin de les adapter en *light novel*. A Liyue, les romans sont axés sur l'aventure avec des illustrations d'art martiaux réalisés par Albedo de Mondstadt en ce qui concerne les romans de Xingqiu, le fils d'un riche marchand. La différence s'explique ici culturellement. Le Japon est connu dans le monde entier pour ses mangas et ses films d'animation destinés à un public plus ou moins adulte. La Chine, quant à elle, n'a pas connu cet essor littéraire, la plupart de ses œuvres sont restées populaires dans le pays ou les pays limitrophes comme le Japon ou la Corée. La mise en perspective de ces deux types de romans montre-t-elle un jugement de valeur ? Il est difficile d'y répondre, cependant, les développeurs de *Genshin Impact* se sont inspirés des designs japonais pour créer leurs

³⁶²DARS. J, « *Qingpingshantang huaben* », dans LEVY. A (dir.), *Dictionnaire de littérature chinoise*, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1994, rééd. 2000, p. 252-253.

³⁶³PIMPANEAU. J, *Chine. Histoire de la littérature*, Arles, Éditions Philippe Picquier, 1989, rééd. 2004, p. 309 et 312

³⁶⁴ ライトノベル文学論, 榎本秋 [« Critique des light novel, par Aki Enomoto »], Tokyo, NTT Shutsuban, 2008, 200 p.

personnages et notamment de la licence japonaise *The Legend of Zelda*. Si la littérature des *light novel* ressort plus dans le jeu que la poésie japonaise ou d'autres œuvres, il s'agit peut-être de la mise en avant d'un genre apprécié par les créateurs du jeu. En revanche, le thème de la romance étant récurrent et évoqué avec humour renvoie une image d'Inazuma où les mœurs semblent être plus légères qu'à Liyue où les romans de cape et d'épée foisonnent. Cette visible légèreté vise peut-être à montrer une nation moins « sérieuse » que sa voisine, qui se perd dans l'élaboration de contenus plus « futiles » et moins « enrichissant ».

C) LA PRESENCE PRESQUE ASSUMÉE D'UN ORIENTALISME NEGATIF

1) UNE CULTURE JAPONAISE PRÉSENTÉE COMME DÉFAILLANTE

- Inazuma : la représentation d'un Japon qui règne par la terreur

L'histoire d'Inazuma est particulièrement tumultueuse. Ravagée par les guerres, cette nation a mis en place des restrictions afin de ne plus jamais vivre de telles catastrophes. Suite au cataclysme qui a causé l'invasion de tout Teyvat par les monstres de l'Abîme, la destruction du royaume de Khaenri'ah, l'Archon électro, Makoto, (divinité d'Inazuma) décède. Sa sœur, Ei, devient à son tour l'Archon Electro ne révélant pas au peuple la mort de sa sœur et se faisant ainsi passer pour elle. Profondément meurtrie par ces événements, elle décide d'atteindre l'éternité et réalise plusieurs marionnettes, dont la sienne et celle d'un jeune homme qui sera plus tard Scaramouche. Le prototype à sa ressemblance prend le nom de « la Shogun » et elle est destinée à diriger Inazuma en suivant le principe de l'éternité poursuivi par Ei. Cette dernière finit par s'enfermer dans un plan euthymique³⁶⁵ en étant de méditation. Commence alors une période d'enfermement, d'isolation de l'archipel avec décret de saisie. La population n'a pas le droit de partir du territoire, nul ne peut y rentrer sans communication officielle et il est strictement interdit de posséder des Visions. Chaque personne ayant usage d'une Vision s'en voit priver répercutant ainsi sur son être des conséquences psychologiques terribles menant

³⁶⁵ En psychiatrie, l'euthymie est un état ni euphorique ni dysphorique. La personne est dans un état stable et calme. Selon Démocrite, philosophe grec du Vème siècle av. J.-C, il s'agit d'un état idéal pour l'humeur « correspondant à une forme d'équanimité, d'affectivité calme et de constance relative des états d'âme », c'est là que l'être humain eut atteindre le véritable plaisir. CONTRIBUTEURS DE WIKIPEDIA, "Euthymie," *Wikipédia, l'encyclopédie libre, (en ligne)* <<https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Euthymie&oldid=193284326>> (Page consultée le avril 30, 2022).

jusqu'à la dépression, la perte de mémoire et parfois le suicide³⁶⁶. La Shogun est assistée par trois Commissions officielles :

- la Commission économique (勘定奉行 *Kanjou-bugyou*) dirigée par le clan Hiiragi sur l'île de Ritou, « elle gère les finances d'Inazuma et les flux de richesses entre les îles de l'archipel »³⁶⁷, les douanes et les frontières. Le Voyageur commence son aventure à Inazuma sur cette île et doit tout d'abord s'acquitter d'une déclaration auprès de la Commission économique afin de pouvoir circuler librement dans le pays³⁶⁸. Un port accueille les navires marchands qui ont l'autorisation de faire du commerce sur la côte. Par ailleurs, la Commission abuse de ses prérogatives auprès des habitants de Ritou allant parfois jusqu'à les priver de leur commerce et de leurs denrées.
- la Commission administrative (天領奉行 *Tenryou-bugyou*) dirigée par le clan Kujou est l'organe principal de gouvernement de la Shogun Raiden. Elle est responsable « de la gestion de la sécurité et des affaires militaires, y compris l'application du Décret de saisie, l'application du Décret de confinement, et les projets militaires »³⁶⁹. Elle connaît de nombreuses désertions suite à son obligation de tuer ceux qui refusent de se soumettre au Décret de saisie des Visions.
- la Commission culturelle (社奉行 *Sha-bugyou*) dirigée par le clan Kamisato, son rôle est de « gérer les sanctuaires, les festivals et les événements culturels »³⁷⁰. Elle possède moins de pouvoir que les autres.

Cette politique de restrictions et d'enfermement rappelle la fermeture du Japon, aussi appelée *sakoku*, « la fermeture du pays à la chaîne »³⁷¹, mis en place dès le XVII^e siècle. Plusieurs axes se dégagent autour de la décision officielle du shogunat de Tokugawa Ieyasu : « constituer autour du Japon un réseau de dépendance, dégagé de l'emprise de la Chine (...) contrôler, ou mieux encore monopoliser les échanges commerciaux avec les pays étrangers (...)

³⁶⁶ GENSHIN IMPACT FANDOM, « Inazuma/Histoire », Wiki Genshin Impact (en ligne) < <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Inazuma/Histoire> >, consulté le 17 mai 2023

³⁶⁷ Page de chargement – Genshin Impact – miHoYo (2019)

³⁶⁸ GENSHIN IMPACT FANDOM, « Commission économique », Wiki Genshin Impact (en ligne) < https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Commission_économique#:~:text=La%20Commission%20économique%20est%20l,Clan%20Hiiragi%20basé%20à%20Ritou. >, consulté le 17 mai 2023

³⁶⁹ GENSHIN IMPACT FANDOM, « Commission administrative », Wiki Genshin Impact (en ligne) < https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Commission_administrative >, consulté le 17 mai 2023

³⁷⁰ GENSHIN IMPACT FANDOM, « Commission culturelle », Wiki Genshin Impact (en ligne) < https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Commission_culturelle >, consulté le 17 mai 2023

³⁷¹ Formulé pour la première fois en 1801 par Shizuki Tadao dans sa traduction de ENGELBERT KAEMPFER, *l'Histoire naturelle, civile et ecclésiastique de l'Empire du Japon*.

écarter toute intervention politique ou idéologique des pays occidentaux »³⁷². Après l'échec des négociations avec l'empereur de Chine, le Japon s'est tourné vers la Corée, aux Ryûkyû et les territoires Aïnous établissant ainsi leur influence et leur supériorité pourtant contestée³⁷³. Le commerce maritime étant interrompu avec la Chine, ce sont les portugais qui vendent les denrées chinoises toujours sous le contrôle du shogunat, des licences avec des cachets rouges sont octroyés aux commerçants, ils sont ainsi les seuls à pouvoir accoster sur les côtes japonaises³⁷⁴. Si la tendance était tout d'abord à la tolérance des missionnaires jésuites dans l'établissement de relations pour le commerce international, une affaire de corruption de 1612 révèle les agissements de ces derniers. En réaction, le shogun fait publier un décret de prohibition du christianisme rédigé par le moine Zen Konchi In Sûden. En 1635, ce sont finalement tous les Japonais qui ont une interdiction totale « de quitter le pays, sous peine de mort, mesure qui a pour conséquence la suppression définitive du régime des bateaux aux licences ou aux patentes »³⁷⁵. Le *sakoku* a duré près de deux cents ans et a permis le maintien de la paix et du gouvernement shogunal.

Nous l'avons également évoqué, la Shogun Raiden a le soutien de trois commissions lui permettant de contrôler l'entièreté du pays. La Commission économique également appelée la Commission Kanjou ou Kanjou-bugyou renvoie directement aux *Kanjō-bugyō* de l'époque d'Edo qui sont des intendants des finances chargés « de lever et de contrôler les redevances collectées dans les provinces » mais aussi « d'administrer les finances des territoires relevant de l'autorité du shōgun »³⁷⁶.

Le voyage du héros commence à la fin de cette période. A l'issue de la quête dédiée à Inazuma et à la Shogun Raiden, les décrets mis en place sont supprimés et le pays peut s'ouvrir au reste du monde. Le jeu semble s'attacher en partie à la temporalité historique puisque plusieurs siècles de fermeture d'Inazuma s'écoulaient avant la réouverture de la région. Suite à la grande guerre, Inazuma ferme ses frontières et empêche quiconque de pénétrer sur le territoire sans subir le courroux de la Shogun et de ses Commissions jusqu'à ce qu'elle soit vaincue par le Voyageur. Ce qui a pris deux siècles dans la réalité, a duré cinq siècles dans le

³⁷² NINOMIYA. H, *le Japon pré-moderne 1573/1867*, CNRS éditions, Paris, 2017, p.50

³⁷³ *Ibid*, p.50-53

³⁷⁴ *Ibid*, p.54

³⁷⁵ *Ibid* p.61

³⁷⁶ IWAO.S, IYANAGA. T, ISHII. S, YOSHIDA. S, FUJIMURA. J, FUJIMURA. M, YOSHIKAWA. I, AKIYAMA. T, IYANAGA. S, MATSUBARA. H, « 159. Kanjō-bugyō », *Dictionnaire historique du Japon*, volume 11, 1985, p. 96-97

jeu. Cela peut notamment s'expliquer par le fait que les personnages en jeu sont des dieux ou considérés comme des dieux. Installer une temporalité aussi longue permet d'inscrire Inazuma dans une civilisation et une histoire millénaire rendant les événements plus « mystiques ». De même, le fait de faire durer l'isolement du pays insiste sur la longueur de cette fermeture, la pointant du doigt, diabolisant cette décision.

- *Le voyage d'Isabella Bird*

Le voyage du héros intervient à la fin de cette période d'enfermement déjà bousculée par des révoltes avec la mise en place d'un camp de résistants sur l'île de Sangonomiya. Arrivé à l'aide du capitaine Beidou à Ritou, le voyageur doit se rendre avec l'aide de Thoma, l'homme à tout faire du clan Kamisato, au point de contrôle frontalier afin d'enregistrer son arrivée. Au bureau de contrôle de l'identité, Kageyama explique que « seuls les membres de l'Association du commerce international sont accrédités à l'importation et l'exportation de marchandises »³⁷⁷ et qu'il est impossible d'entrer sur le territoire pour des raisons personnelles. Par la suite, le greffier local lui demande alors de régler la somme de 2 millions de Moras (unité monétaire du jeu) afin de lui délivrer son permis de séjour³⁷⁸. Suite à cela, de nombreuses autres quêtes permettent au voyageur d'en apprendre plus sur le fonctionnement d'Inazuma puis de parcourir le pays à la recherche de son jumeau perdu. Cette quête permet au joueur d'apprécier la difficulté d'entrer sur un territoire complètement isolé.

L'aventure du héros peut se rapprocher des voyages entrepris au Japon au cours du XIX^e siècle dont celui particulièrement bien documenté d'Isabella Bird. Dès l'ouverture du Japon, les nombreux voyages réalisés par les occidentaux mais également dans le sens inverse, par les Japonais dans le monde, impliquent une multiplication des récits de voyage. Si ces voyages avaient tout d'abord un but diplomatique, certains s'acquittent d'une mission civilisatrice au Japon tandis que d'autres, souvent des officiels (des militaires) partent découvrir « la réalité du monde mondialisé, dont ils avaient acquis les connaissances préalables par les livres occidentaux »³⁷⁹.

³⁷⁷ Kageyama - Quête « Confessions d'un étranger » dans *Chapitre II – Acte I : Divinité impitoyable et euthymie éternelle* – Genshin Impact – miHoYo (2020)

³⁷⁸ Ibid mais changement d'interlocuteur, ici Yurika.

³⁷⁹ ISHIDA. H, « régimes narratifs et récits de voyage au Japon (1890-1930). Le voyage comme « leçon des choses » et de la modernisation », *Genèses, L'Europe vue d'ailleurs*, (en ligne) <www.persee.fr/doc/genes_11553219_1999_num_31_1_1568>, n°35, 1999, consulté le 25 mai 2023 p.88

Première femme à intégrer la Royal Geographical Society, Isabella Bird est également l'une des plus grandes aventurières que le monde ait connues. Elle a entrepris des voyages dans le monde entier que ce soit au Canada, en Australie, en Chine, en Irlande, au Maroc, en Corée ou au Japon, voyage qu'elle a fait en 1878. Elle a consigné dans un livre de 800 pages, *Unbeaten Tracks in Japan : An Account of Travels in the Interior Including Visits to the Aborigenes of Yezo and the Shrines of Nikkô and Ise* (« *Hors des sentiers battus au Japon : Récit de voyages à l'intérieur, y compris des visites aux aborigènes d'Ezo et aux sanctuaires de Nikkô et Ise* ») ses aventures au Japon. Son récit est le témoignage d'une époque particulière et restrictive dans les voyages des étrangers au Japon. Le Japon sort par ailleurs de son isolationnisme en 1842 mais certaines restrictions sont encore présentes. Ainsi, les étrangers ne pouvaient pas dépasser dix *ri* de distance entre les cinq ports respectant les traités en vigueur (soit environ 39km, 1 *ri* équivaut à 3 926,88m) : Yokohama, Kobe, Nagasaki, Hakodate et Niigata. Il faut demander « un permis spécial, et même si on l'obtenait, il restait de nombreuses restrictions sur les endroits où l'on pouvait se rendre »³⁸⁰. En dépit de cela, Isabella a voyagé sur tout l'archipel, réalisant au minimum 4500 km de périple possible grâce au permis obtenu par Harry Parkes, diplomate anglais à ce moment-là consul général au Japon. Le parallèle peut être d'autant plus impactant qu'il est également envisageable de jouer la sœur du héros, faisant d'elle la première étrangère à pouvoir pénétrer au sein d'Inazuma. Tout comme Isabelle Bird, le voyageur traverse l'archipel en mission mais également afin d'obtenir un nouveau regard sur le monde et de découvrir d'autres cultures.

2) UN PAYSAGE DANGEREUX ET DES ENNEMIS OMNIPRESENTS

- *Climat d'Inazuma, reflet d'une partie de la réalité et un peu d'exagération ?*

L'un des détails les plus frappants pour le joueur lorsqu'il arrive à Inazuma est la nature hostile du milieu dans lequel il se déplace. Les ennemis, nombreux, sont aussi extrêmement dangereux. Pirates et rônins peuplent les chemins et certains utilisent parfois des attaques chargées en électricité. La nation elle-même est totalement isolée par le tonnerre qui ravage l'océan et la foudre qui vient frapper certaines parties de l'archipel. Il est impossible pour le joueur d'accéder directement à cette nation par les eaux, ce dernier, encerclé par les intempéries, se trouve directement téléporté au Port de Liyue ou à Ritou. De même, l'île de Tarasuna,

³⁸⁰ KIYONORI. K, « Isabella Bird, l'une des plus grandes exploratrices du XIXe siècle en mission au Japon, Nippon.com (en ligne) < <https://www.nippon.com/fr/japan-topics/g00829/> >, le 2 juin 2020, consulté le 18 mai 2023

particulièrement hostile au voyage, comporte des nuages d'orage dangereux, la foudre frappant à quelques mètres seulement du joueur si celui-ci se déplace assez rapidement ainsi qu'un brouillard dense. Il en est de même pour l'île de Seirai ou l'île de Tsurumi dont la brume empêche le Voyageur de se marcher sans se perdre. Le refuge de l'oiselle du tonnerre est également un endroit des plus hostiles avec des éclairs à répétitions et cette fois-ci de nombreux robots volants ennemis. Certaines conditions climatiques peuvent également retirer des points de vie au joueur allant jusqu'à tuer le personnage s'il ne sort pas assez rapidement de la zone concernée.

Le climat tumultueux et dangereux d'Inazuma fait écho aux risques naturels japonais régulièrement médiatisés. Malgré son climat doux, le Japon est régulièrement touché par des catastrophes naturelles : séismes, tsunamis, éruptions volcaniques, glissements de terrains, pluies diluviennes et typhons pour les plus courantes. De 1999 à 2008 sur 1018 séismes enregistrés dans le monde classés de niveau 6 sur l'échelle de Richter, 21% (soit 212 séismes) ont eu lieu au Japon³⁸¹. En ce qui concerne la quantité des pluies diluviennes exceptionnelles enregistrant jusqu'à 50mm d'eau par heure, elle semble augmenter en passant de 162 fois par an dans les années 1976 à 1987 à 238 fois en moyenne par an des années 1998 à 2007³⁸². Les typhons touchent en moyenne 3 fois par an le Japon de juin à septembre³⁸³, causant régulièrement des pertes humaines ainsi que des dégâts matériels. En 2018 et 2019, les typhons Faxai et Hagibis, ce dernier étant qualifié de super Typhon, ravagent les côtes. Le typhon Hagibis du 12 octobre 2019 a fait 75 morts avec des vents violents pouvant atteindre les 260km/h³⁸⁴.

Si les catastrophes naturelles font partie du quotidien des Japonais, elles ne sont tout de même pas persistantes ni aussi régulières qu'à Inazuma. Dans *Genshin Impact*, l'accent est posé sur une région particulièrement dangereuse, au climat meurtrier et sombre sans répit qui empêche les populations d'évoluer comme elles le désirent. L'atmosphère générale qui en ressort est celle d'une région hostile à la vie que ce soit par son climat, ses ennemis ou l'histoire et la politique mise en œuvre dans ces lieux. Loin d'être un endroit aussi paisible que Liyue,

³⁸¹ ISOGAI, T, *Le système de gestion des risques naturels au Japon*, document de présentation du 16 juin 2010, (en ligne) <<https://www.nippon.com/fr/japan-topics/g00829/>>, diapositive 4

³⁸² *Ibid*, diapositive 8

³⁸³ En moyenne ce sont 25 typhons qui sont recensés par an mais seulement 3 d'entre eux traversent le pays.

³⁸⁴ NEKO, « Le Phénomène des Typhons au Japon », *Ambiance Japon* (en ligne) <<https://www.ambiance-japon.com/typhon-japon/>>, le 4 mai 2023, consulté le 18 mai 2023

ces caractéristiques font de la zone japonaise de Teyvat un lieu peu propice à la balade et à la contemplation.

- Les pirates japonais, des ennemis redoutables

Tout au long du chemin, de nombreux adversaires viennent empêcher le parcours du joueur. Parmi ceux-là, d'imposants guerriers à proximité des côtes, parfois aux alentours d'épaves de navires en bois, les Nobushi dont certains portent le nom de Kairagi (海乱鬼) et illustrent des bandits ayant réellement existé. Ces derniers sont certainement parmi les ennemis humains physiquement les plus imposants à affronter. Leur dangerosité vient du fait qu'ils arrivent à manipuler les éléments grâce à leurs armes, il existe ainsi deux types de Kairagi ceux qui maîtrisent le feu et ceux qui maîtrisent la foudre.

En japonais, Kairagi est un autre nom pour désigner les *wakō* (倭寇) en chinois les *wokou* (倭寇 *wōkōu*) qui étaient des pirates de multiples origines sévissant le long des côtes chinoises et coréennes du XIII^{ème} au XVI^{ème} siècle. Le terme *Wokou* en chinois est composé de « *wo* » qui signifie « nain » terme désignant alors les Japonais. Sous la dynastie des Ming, des Japonais, « qui veulent se venger de l'attaque de leur pays par la dynastie chinoise précédente des Yuan (1280-1368), et des Chinois, fonctionnaires et marchands, mécontents de la nouvelle dynastie Ming (1368-1644), entourés d'une armée de contrebandiers, de bandits et de « frères de la côte » »³⁸⁵ créent le mouvement des *wokou*. Au cours du XVI^e siècle, guidés par un Chinois surnommé « le Roi qui purge la mer », les *wokou* réussissent à interrompre de manière drastique les échanges en mer de Chine rendant ainsi complexes toutes relations diplomatiques entre la Chine et le Japon. La piraterie maritime est ainsi l'une « des plus grands fléaux économiques sous les Ming »³⁸⁶ qui continue y compris sous les Qing. Au XVII^e siècle, Zheng Chenggong, connu sous le nom de Koxinga, mène l'une des plus célèbres mouvements de résistance antimandchoue dans la province du Fujian. Contraint de se réfugier suite à la répression des Qing, il meurt à Shanghai l'année qui suit. Si le mouvement d'origine est japonais, au cours du XVI^e siècle les *wokou* sont essentiellement des Chinois. Ce dernier finit

³⁸⁵MEUWESE. C, « Pirates chinois », Encyclopaedia Universalis (en ligne) <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/pirates-chinois/>>, consulté le 19 mai 2023

³⁸⁶FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.260

par faiblir au cours du XVII^e siècle grâce à l'action du shogunat Tokugawa au Japon et de la dynastie Qing en Chine³⁸⁷.

Il est important de relever que dans *Genshin Impact*, ces ennemis s'apparentent à des rôlins leur donnant ainsi une origine définie, ils viennent tous d'Inazuma. Il n'existe pas de mixité ethnique visible parmi ces ennemis. Par ailleurs, il n'existe pas d'ennemi typique de Liyue, ceux qui entravent le chemin du Voyageur à Liyue sont les mêmes personnages récurrents dans tout Teyvat ou bien il s'agit de créatures mythologiques telles que le dragon. Ce choix de la part des développeurs révèle peut-être une envie d'éviter la « diabolisation du Chinois » en évitant d'en faire un ennemi qui se dresse contre le joueur. A l'inverse, que ce soit à Inazuma, la région d'inspiration japonaise, Mondstadt, la nation européenne ou Sumeru, la région plus « exotique » illustrant diverses nations allant de la Turquie à l'Égypte, chacune d'entre elles possède des ennemis « locaux » créant un peu plus d'hostilité sur ces territoires.

3) ILLUSTRATION D'UN PASSE DOULOUREUX ET DE RELATIONS TENDUES OU SIMPLE COÏNCIDENCE ?

- Le reflet d'une pensée traditionnelle de la Chine, les autres sont des « barbares »

Si dans *Genshin Impact* les contours de cette pensée sont adoucis, elle n'en est pas moins inexistante. Que ce soit dans l'atmosphère générale du jeu lorsque le Voyageur traverse les différentes régions, dans l'histoire politique de chaque nation, l'éducation ou bien les ennemis et autres personnages secondaires, cette notion des autres, inférieurs, méchants, stupides ou opprimés est bel et bien présente. Cela s'illustre notamment par une région chinoise, Liyue, rayonnante et paisible qui renvoie une image de pureté de l'âme et de paix tandis qu'à Inazuma les populations se battent pour survivre face à un shogunat oppressif, avec des ennemis internes et externes à la nation, la plupart du temps humains. A Sumeru, les populations du désert sont dévalorisées et parfois même considérées comme des brutes. Dehya dans une des quêtes s'exclame ainsi « Pour vous dire les choses, bien que nous autres, habitants du désert, ne soyons pas particulièrement cultivés, nous avons quand même du bon sens commun ... »³⁸⁸ ou bien Paimon à propos des gens du désert « J'ai l'impression que la plupart des gens du désert autour

³⁸⁷ XIA. Z, « wakō », Britannica, (en ligne) < <https://www.britannica.com/topic/wako> >, consulté le 19 mai 2023

³⁸⁸ Dehya lors de la quête « *La continuation du Festival Sabzeruz* » dans *L'aube accordant mille roses Chapitre III – Acte 2 – Genshin Impact – miHoYo* (2020)

de la Ville de Sumeru sont des mercenaires, ou quelque chose comme ça »³⁸⁹. A Mondstadt c'est l'individualisme, la trahison (également présente à Inazuma au cœur des trois commissions) et la manipulation (qui semble aussi être le point fort de Snezhnaya avec les Fatui) qui en font une civilisation plutôt décadente. De même, à Sumeru, les personnages secondaires venant du désert sont peu vêtus, comme si l'habit était le marqueur d'une certaine civilité, l'un des personnages jouables, Dehya, est même représentée comme mi-animal mi-humaine, portant peu de vêtements et redoutable au combat. Il y a visiblement une certaine volonté de dépeindre quelques cultures avec un point de vue assez critique.

Cette manière de voir les choses est commune à de nombreuses civilisations. Dès l'Antiquité chinoise, la Chine, *Zhongguo*, est le « pays du milieu »³⁹⁰. Avec la première dynastie chinoise des Xia (peut-être légendaire) dans les plaines centrales, le concept est tout d'abord géographique, les terres du milieu. A partir des Zhou (XI^e-VIII^e siècle avant J.-C), les chinois se voient comme étant la civilisation la plus puissante considérant le reste du monde comme barbare. Afin de se distinguer des « barbares », il faut déclarer être héritiers des Xia. Toutes les autres cultures ont l'obligation de se soumettre à la puissance centrale et devenir chinoises ainsi « avec un mandat du ciel, le fils du ciel se trouve dans l'empire du milieu pour gouverner le monde »³⁹¹. La construction de la Grande Muraille illustre ce rapport à l'Autre, si lointain qu'il en est presque inexistant, et « était avant tout destiné à empêcher les « barbares » de venir goûter aux délices de la Chine » mais démontre aussi que « le pays n'a pas intérêt à puiser son énergie en partant à la conquête des territoires périphériques »³⁹². Des siècles plus tard, les voyages de Zheng He mettent en lumière les traitements diplomatiques de la Chine envers les autres pays. Le système de tribut permet au souverain étranger de gouverner sur son pays au nom de l'empereur chinois grâce à un édit impérial et de multiples cadeaux³⁹³ dans la logique de « donner toujours plus que ce qu'on a reçu »³⁹⁴. L'empereur chinois se positionne comme étant de toute évidence supérieur aux autres régents. Les conflits sont rares et les cadeaux nombreux afin de fidéliser les peuples. La Chine adopte alors un comportement paternaliste vis-à-vis des autres pays qui s'observe notamment dans le jeu par sa vision des différents peuples (surtout

³⁸⁹ Paimon – Genshin Impact – miHoYo (2020) (dans la quête principale)

³⁹⁰ FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.22

³⁹¹ DONG. Z, *Luxuriant Dew of the Spring and Autumn Annals*, II^{ème} siècle av.J.-C

³⁹² FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018, p.23

³⁹³ MO. X « Les Voyages Maritimes de Zheng He et la Politique Étrangère Chinoise au Début de la Dynastie des Ming », *Canadian Academy of Oriental and Occidental Culture*, vol 14, n°1, 2018, le 26 mars 2018, consulté le 20 mai 2023, p.2-4

³⁹⁴ *Mingshi (Histoire officielle de la dynastie des Ming)*, fasc.325.

celui d’Inazuma et de Sumeru). Si les éléments mentionnés ci-dessus paraissent lointains, ils sont pourtant importants dans la compréhension du rapport à l’Autre par la Chine.

- La Chine et le Japon, un passé commun tumultueux au souvenir encore vif

« Rarement dans l’histoire des êtres humains pouvons-nous trouver deux nations aussi proches culturellement et ethniquement que la Chine et le Japon qui partagent une relation marquée par le sang et les larmes plutôt que par la joie et la jubilation »³⁹⁵.

Cette citation de James C. Hsiung résume la relation sino-japonaise actuelle mais également celle qui est dépeinte au sein de *Genshin Impact*. Nous l’avons vu et relevé plusieurs fois, Inazuma n’est pas représentative de ce qu’est aujourd’hui le Japon, ni de ce qu’il a fait de meilleur contrairement à Liyue, nation bien plus lumineuse sous de nombreux aspects. Inazuma et ses multiples îles dépeignent une nation japonaise terrible où il faut arrêter le pouvoir central afin de rétablir la paix et la prospérité. Ceux qui nous mènent à Inazuma et nous font d’abord part de ses problèmes sont les ressortissants de Liyue qui pointent du doigt certains de ses aspects négatifs. Cette représentation négative d’un Japon qui aujourd’hui fascine prend ses racines dans un héritage culturel et historique encore bien cuisant en Chine. Les conflits entre ces deux nations sont nombreux et anciens. Influencé dès l’apparition de l’écriture en Chine ainsi que par le Bouddhisme, le Japon se ferme au monde au XVI^e siècle après deux tentatives d’invasion chinoise par la dynastie mongole des Yuan au cours du XIII^e. Au sortir du *sakoku*, ce dernier s’inspire alors des puissances occidentales afin de pouvoir rivaliser « face à la « barbarie » du vieil empire chinois »³⁹⁶ et s’impose comme grande puissance asiatique. En 1894 commence la première guerre sino-japonaise qui se traduit par l’envoi de troupes japonaises et chinoises afin de « protéger » la famille régnante coréenne en danger face à la rébellion qui menace la monarchie. Les batailles navales successives entre la Chine et le Japon se soldent par la défaite de la Chine et le décret de Shimonoseki d’avril 1895 qui indemnise les Japonais économiquement, leur cède des territoires et leur permet l’ouverture de quatre ports

³⁹⁵ C.HSIUNG. J, « Introduction Theory and the Long-Running Tussle » dans C.Hsiung. J, *China and Japan at Odds : Deciphering the Perpetual Conflict*, NY : Palgrave Macmillan, p.1

³⁹⁶GODIN. R, « Le lourd héritage des conflits sino-japonais », La Tribune, (en ligne) <<https://www.latribune.fr/actualites/economie/international/20120918trib000720052/le-lourd-heritage-des-conflits-sino-japonais.html>>, le 18 septembre 2012, consulté le 20 mai 2023

ainsi que le droit de s'établir dans tous les ports ouverts³⁹⁷. La Chine perçoit cette défaite comme une première grande humiliation contemporaine tout d'abord parce qu'elle « ne s'attendait pas à un échec écrasant vis-à-vis d'un pays 'barbare' qui avait l'habitude d'admirer et de copier la riche culture chinoise »³⁹⁸.

La seconde guerre sino-japonaise (1937-1945) débute lorsqu'un incident éclate près de Pékin, des échanges de tirs et la disparition d'un soldat japonais provoquent le début de la guerre de Chine avec l'attaque par les japonais de la ville de Wanping. Jonathan Spence commente par ailleurs « cette attaque repoussée par les Chinois, peut être considérée comme la première bataille de la Seconde Guerre Mondiale »³⁹⁹. L'invasion de la Chine par le Japon entraîne la mort de millions de personnes avant le repli japonais de 1945 suite à l'attaque de Pearl Harbor. La Chine n'oublie pas les torts causés par les Japonais, chacun refusant de reconnaître leurs exactions respectives qui, « l'invasion du Japon en Chine et le « massacre de Nankin⁴⁰⁰ » pendant la Seconde Guerre mondiale vont véritablement faire jaillir un violent sentiment anti-japonais que la Chine refoule depuis sa défaite dans la première guerre sino-japonaise »⁴⁰¹. Devenu un emblème pour les Chinois de leur hostilité envers le Japon, le « massacre de Nankin » extrêmement présent au sein des manuels éducatifs scolaires est « un instrument narratif parfois utilisé par le régime chinois pour manipuler le sentiment patriotique des Chinois »⁴⁰². Cependant les Japonais rechignent toujours à reconnaître leur culpabilité dans ce massacre et jusqu'à très récemment, les manuels d'histoire japonais soumis à une révision d'état dans les années 1980 minimisent ou tournent l'évènement en la faveur des Japonais ce qui a soulevé des mouvements de colère en Chine comme en Corée. En 2015, le Japon déplore l'inscription auprès de l'Unesco du « massacre de Nankin » sur le registre de la mémoire du monde de l'Unesco⁴⁰³.

³⁹⁷ WANG, N, *L'Asie orientale, du milieu du XIXe siècle à nos jours*, Collection U, Armand Colin, 2^e édition, 2014, p.68

³⁹⁸ LEE, TONY CHIH-CHI. *La Chine Contre L'Occident Et Le Japon Une Étude Psychoculturelle Sur L'origine Du Conflit, 1990-2010*. L'Harmattan, Paris, 2017, p.115

³⁹⁹ SPENCE, J, *The search for Modern China*, Hutchinson, Londres, 1990, p.445

⁴⁰⁰ Massacre qui a causé plus de 300 000 morts civils et soldats selon les chiffres chinois, des viols et des pillages de masse.

⁴⁰¹ LEE, TONY CHIH-CHI. *La Chine Contre L'Occident Et Le Japon Une Étude Psychoculturelle Sur L'origine Du Conflit, 1990-2010*. L'Harmattan, Paris, 2017, p.120

⁴⁰² GRIES, P, *China's New Nationalism, University of California*, 2004 dans Lee, Tony Chih-chi. *La Chine Contre L'Occident Et Le Japon Une Étude Psychoculturelle Sur L'origine Du Conflit, 1990-2010*. L'Harmattan, Paris, 2017, p.123

⁴⁰³ LE MONDE, « Le Japon déplore l'inscription du massacre de nankin au registre de la mémoire du monde », Le Monde (en ligne) <<https://www.lemonde.fr/asi-pacifique/article/2015/10/10/le-japon-deploire-l-inscription-du-massacre-de-nankin-au-registre-de-la-memoire-du-monde>>

Si ces évènements ne sont pas présents dans le jeu, ils ont certainement influencé la représentation du Japon à travers la nation d'Inazuma. La rancœur omniprésente entretenue entre ces deux pays est visible à travers les œuvres culturelles. Inazuma est ici illustrée comme une nation terrifiante, au gouvernement répressif à l'origine de nombreux décès. Cette hostilité rappelle la « résistance contre le Japon » exercée par la Chine en « associant les oppresseurs d'hier au Japon d'aujourd'hui »⁴⁰⁴.

- Des conflits toujours actuels

La bataille de la mémoire est toujours d'actualité. La visite du premier ministre japonais Shinzo Abe en décembre 2013⁴⁰⁵ puis celle de deux ministres en août 2022 au sanctuaire Yasukuni qui commémore la mort de deux millions de soldats ayant perdu la vie de 1868 à 1951 provoque un scandale. Parmi ces derniers certains sont des militaires japonais « condamnés pour crime de guerre par un tribunal international après la Seconde Guerre mondiale »⁴⁰⁶. La Chine et la Corée s'indignent de ces actes « inacceptables » qui montrent encore la difficulté pour le Japon de présenter publiquement ses excuses et de reconnaître les exactions commises lors du conflit mondial.

A cela s'ajoute le conflit lié aux îles Diaoyu (nom chinois) / Senkaku (nom japonais) pour lequel chaque pays, la Chine et le Japon, réclame la souveraineté dès 1879. Suite au traité de Shimonoseki qui met fin à la première guerre sino-japonaise, Taïwan et les îlots alentours sont cédés au Japon. Depuis, la Chine réclame ces terres en se référant à la déclaration du Caire de 1943 stipulant que le Japon doit rendre à la Chine tous les territoires annexés ce que ces derniers refusent en s'appuyant sur la déclaration américaine. En septembre 2010, le débat est ravivé suite à la collision du chalutier le « Minjinyu 5179 » avec le patrouilleur japonais le « Mizuki », le personnel de l'équipage est mené en détention sur l'île japonaise Ishaki. Dès lors, de nombreuses manifestations anti-japonaises bouleversent le pays augmentant ainsi le sentiment

[monde_4786772_3216.html](#)>, le 1^{er} octobre 2015, mis à jour le 20 octobre 2015, consulté le 20 mai 2023

⁴⁰⁴ DULERY. F (sous la dir.), *Aujourd'hui la Chine*, Scérén CNDP-CRDP, Questions ouvertes, 2011, p.43

⁴⁰⁵ MESMER. P, « Le premier ministre japonais prie au sanctuaire Yasukuni, Pékin et Séoul s'indignent », Le Monde (en ligne) < https://www.lemonde.fr/japon/article/2013/12/26/le-premier-ministre-japonais-va-visiter-le-sanctuaire-yasukuni_4339881_1492975.html >, le 26 décembre 2013, consulté le 21 mai 2023

⁴⁰⁶ LE FIGARO, « Japon : des ministres se recueillent au sanctuaire controversé de Yasukuni », Le Figaro (en ligne) < <https://www.lefigaro.fr/flash-actu/japon-des-ministres-se-recueillent-au-sanctuaire-controverse-de-yasukuni-20220815> >, le 15 août 2022, consulté le 21 mai 2023

anti-japonais⁴⁰⁷. Ces conflits bien plus récents et physiquement d'une violence moindre contribuent quant à eux à l'entretien d'une atmosphère tendue entre les deux pays visible à travers des œuvres comme *Genshin Impact*.

A travers ces différents événements, c'est une guerre diplomatique entre les deux pays qui se déroule sur la scène internationale. Ces conflits expliquent en partie le ressentiment observé dans ces deux pays et probablement les partis qui sont pris à l'intérieur du jeu *Genshin Impact*. Les jeux vidéo sont aujourd'hui un bon moyen d'exercer son *soft power*. C'est ce que font le Japon et la Chine ! Alors que le Japon occupe l'une des premières places mondiales sur le marché des jeux vidéo, la Chine tente de se faire une place et de s'imposer grâce à ce nouveau média. Enfin, lorsque le *soft power* tente de manipuler l'opinion publique on parle alors de *sharp power*⁴⁰⁸. Si « le jeu vidéo doit être libre de raconter tous les aspects du monde, même les plus sales et les plus négatifs »⁴⁰⁹, en Chine, les mesures d'interdiction ne permettent une grande liberté aux créateurs de jeu vidéo. Dans *Genshin Impact*, certains personnages voient leur design modifié afin de ne pas paraître « homosexuels » ou trop « efféminés », de même certains mots sont restreints par la plateforme comme « Taiwan », « Tibet » ou « Hong Kong ». Ces mesures restrictives expliquent peut-être certains choix faits lors de la conception du jeu.

L'orientalisme et l'auto-orientalisme décrits précédemment s'illustrent à travers la représentation de Liyue et Inazuma. La cité d'inspiration chinoise, Liyue, est un véritable exemple de l'exercice d'un *soft power* à l'international. Par l'utilisation de sites chinois qu'ils soient naturels ou créés par la main de l'homme, miHoYo propulse sur le devant de la scène le patrimoine chinois incitant ainsi les joueurs à s'y intéresser. Tout est mis en œuvre afin d'attirer le regard et l'intérêt, que ce soit à travers des graphismes accrocheurs, le souci du détail dans les représentations architecturales ou bien le développement d'une culture en s'inspirant des mythes existants. La nation de Liyue s'exprime à travers un auto-orientalisme positif dévoilant

⁴⁰⁷ LEE, TONY CHIH-CHI. *La Chine Contre L'Occident Et Le Japon Une Étude Psychoculturelle Sur L'origine Du Conflit, 1990-2010*. L'Harmattan, Paris, 2017, p.137-139

⁴⁰⁸ DAUBEUF, D, « Du « soft power » au « sharp power » : le pouvoir d'influence de la Chine », *Courrier International* (en ligne) < <https://www.courrierinternational.com/article/la-lettre-de-leduc-du-soft-power-au-sharp-power-le-pouvoir-dinfluence-de-la-chine> >, le 4 décembre 2019, consulté le 21 mai 2023

⁴⁰⁹ PERRONE, M, « Le problème de la Chine dans les jeux vidéo », *Gizchina.it* (en ligne) < <https://fr.gizchina.it/2022/03/il-problema-della-cina-nei-videogiochi/> >, le 5 mars 2022, consulté le 21 mai 2023

des clichés de la nation chinoise tout en veillant à ce qu'ils la représentent sous son meilleur jour. Particulièrement positive, la région de Liyue promeut une nation sereine, libre et paisible où la vie paraît facile, pleine de petits bonheurs. A l'inverse, même si la région d'Inazuma, dont l'inspiration principale est la civilisation japonaise, dévoile un paysage merveilleux et une ville riche en détails réalistes qui viennent sublimer la beauté et la grandeur des lieux, l'atmosphère globale angoissante de cette nation empêche le joueur d'être dans la contemplation. Acteur des événements qui suivent, il doit lutter contre un shogunat particulièrement répressif envers les étrangers mais également envers la population d'Inazuma afin de rétablir la paix et l'équilibre naturel et humain. Mêlant orientalisme positif par la richesse de cette civilisation et négatif par son gouvernement tyrannique, Inazuma ne représente pas une région d'inspiration japonaise dans toute sa splendeur. Sa représentation met en avant un héritage historique particulièrement douloureux pour la Chine toujours en conflit avec le Japon. Les différentes guerres qui les ont opposés ainsi que le refus japonais de reconnaître les exactions commises par son peuple alimentent ces tensions. Si *Genshin Impact* est avant tout un jeu se déroulant dans un univers irréel, il utilise également certains éléments afin de faire circuler certains messages propres au passé et à la vision chinoise.

CONCLUSION

Genshin Impact est un jeu particulièrement riche en références. Ses premières inspirations, celles qui ont permis à la petite société chinoise miHoYo de se projeter sur le devant de la scène internationale, suivent tout d'abord l'influence médiévaliste des autres jeux vidéo connus et reconnus sur le marché (*the Legend of Zelda*, *Castlevania*, *Assassin's Creed*). Ce médiévalisme est rendu fortement présent au sein de l'œuvre par l'utilisation d'un corpus de références familier aux joueurs du monde entier. Le Moyen Âge, tout d'abord occidental, est évoqué sous toutes ses coutures, en passant du réalisme à la fantasy. La figure du héros, le château, les chevaliers, les mythes, la manière de raconter l'histoire, les créatures extraordinaires sont autant présents dans l'œuvre de *Genshin Impact* que dans l'imaginaire collectif lié au Moyen Âge, c'est ce qui dans un sens, apporte tant de succès aux œuvres contemporaines. La série *Game of Thrones* aurait-elle eu une telle audience si elle n'avait pas usé de clichés sur le Moyen Âge et déployé ses fameux dragons ? *Harry Potter* aurait-il eu autant d'impact si J.K. Rowling n'avait pas puisé dans le Moyen Âge le symbole du château fortement présent dans l'œuvre puisqu'il s'agit du lieu principal de l'action ? Le jeu *Genshin Impact* aurait-il pu se développer comme il le fait aujourd'hui si dans un premier temps il n'avait pas suivi les traces de *The Legend of Zelda* en dépeignant chevalier, château et menace magique ? Le médiévalisme, fortement présent, concourt au succès de *Genshin Impact*, il est en quelque sorte un lieu de connaissances communes où le joueur ne se perd pas dans un monde complètement réinventé. Ce qu'il connaît et ce qui le fascine se retrouve d'une manière ou d'une autre dans le jeu.

La première nation du jeu, celle de Mondstadt est particulièrement intéressante puisqu'elle mêle intensément médiévalisme mais également occidentalisme. La représentation d'une cité d'inspiration allemande vue par la Chine fait appel, tout comme le médiévalisme, à un répertoire de connaissances communes, familières aux joueurs, d'autant plus qu'elles reviennent de manière récurrente dans d'autres jeux vidéo, dessins animés ou films afin d'imprégner le spectateur d'une ambiance médiévale souvent européenne. Le soin accordé à l'architecture et au développement de l'histoire de cette civilisation montre un certain intérêt de la part de miHoYo de créer un univers riche et crédible. Certaines inspirations architecturales démontrent également un grand souci de réalisme. Il est par ailleurs évident que de nombreuses recherches historiques sont à l'origine de ces inspirations. Certaines assez pointues en urbanisme ou bien dans la mythologie grecque sont la preuve d'un fort intérêt historique et culturelle de la part de miHoYo. Enfin, si Mondstadt est pour le moment la seule cité occidentale, d'autres sont

évoquées dont Fontaine, en cours de développement, et Snezhnaya, nation des antagonistes et chacune d'entre elles présentent des caractéristiques et des inspirations qui leur sont propres. Par ailleurs, la vision de ces nations, pas toujours reluisantes, permet au jeu de dévoiler un univers riche et multipolaire tout en imprégnant *Genshin Impact* d'une vision chinoise particulière sur ces peuples occidentaux. Ainsi, même si Mondstadt est tout d'abord assez bucolique, son histoire violente et sa décadence interne sont une critique des travers des sociétés européennes. De même Snezhnaya, nation mystérieuse qui produit les « méchants » de l'histoire représente une civilisation d'inspiration russe qui impressionne par sa grandeur mais envers laquelle il faut se méfier.

Enfin, Liyue et Inazuma sont des régions toutes deux inspirées des cultures asiatiques. La première Liyue permet d'appréhender la manière dont la Chine se perçoit mais également comment elle désire qu'on la voie et considère. C'est ainsi que son architecture grandiose, ses couleurs, ses mythes et surtout ses valeurs sont mis en avant et projettent une image positive de la Chine. Liyue est une région dans laquelle le joueur peut entrer en contemplation. Le danger n'est pas omniprésent ce qui permet une grande liberté d'action. L'art y occupe une place importante faisant de cette région, une nation cultivée et sage. De l'autre côté de l'océan, Inazuma se dresse, impitoyable et brutale. Que ce soit par la météo ou les ennemis, le danger est partout. Pourtant la cité conserve une grande beauté. Son architecture traditionnelle est mise en avant ainsi que la spiritualité japonaise. Une grande critique est portée sur le gouvernement autoritaire et répressif contre lequel il faut se dresser afin de rétablir la paix et permettre à la cité de se développer. De nombreuses inspirations historiques se cachent parmi le paysage et l'histoire de ces deux nations. Certaines entraînent le joueur à adopter une vision négative de ce qui est présenté. Cet orientalisme négatif se perçoit également dans d'autres telles que Sumeru où les peuples du désert sont représentés comme étant moins intelligents que les autres. A travers ces différents territoires, miHoYo semble présenter sa vision des différents peuples et peut-être influencer le point de vue du joueur.

A notre questionnement initial qui était de savoir comment l'Histoire a été mobilisée au sein de ce jeu mais également dans quelle mesure la vision chinoise a influencé le processus de création, nous pouvons envisager ceci. La mobilisation de l'Histoire qu'elle soit européenne ou asiatique permet d'ancrer le joueur dans un univers qui lui est familier. Elle enrichit également les cultures du jeu afin de leur donner plus de profondeur, une certaine temporalité et de leur offrir un semblant de réalisme car *Genshin Impact* est un jeu qui se veut immersif. L'Histoire est également un vecteur d'idées. Si ce n'est pas toujours évident à percevoir pour l'Occident,

certaines éléments sont certainement plus pertinents en Chine. La réutilisation des *wokou* renvoient à un passé chinois ancien, durant lequel les côtes du pays sont harcelés par ces brigands. L'attribution de ces *wokou* à Inazuma en fait dans le jeu des ennemis japonais tout comme les rôlins qui attaquent le héros le long des chemins. Le rappel constant d'une nation fermée à ses voisins, isolée des rapports diplomatiques avec l'étranger et d'un gouvernement tyrannique qui s'en prend aux étrangers mais également à son propre peuple rappelle le *sakoku* du Japon et renvoie l'idée d'un pays aux idées dangereuses. Pourtant, dans d'autres œuvres le Japon est rarement dépeint de manière aussi négative. La vision qui est imposée est en réalité un héritage culturelle et historique chinois influencé par les tensions encore actuelles entre les deux pays.

Genshin Impact est un moyen de propulser la Chine sur le devant de la scène internationale. Nous l'avons vu précédemment, peu de jeux trouvent grâce aux yeux du gouvernement chinois qui restreint les sorties. Cependant le jeu développé par miHoYo semble respecter la volonté chinoise qui est d'offrir au monde une vision positive de la Chine. Cela se fait cependant au détriment des autres cultures présentées dans le jeu aux valeurs presque décadentes. La Chine veut oublier le siècle de l'humiliation et pour cela elle a besoin d'imposer sa culture, de la faire découvrir à l'international afin d'être enfin regardée. C'est pour cela que toute représentation néfaste pour la Chine est soumise à un contrôle strict et parfois censurée. Chaque œuvre culturelle doit se conformer à la volonté du gouvernement. De plus, miHoYo, qui a marqué son adhésion au PCC en 2021, entend bien être un promoteur de la culture chinoise ce qui implique ainsi que la représentation de la Chine au sein du jeu ne peut qu'être positive. Le jeu est ainsi un moyen d'influencer le monde sur ce qu'il perçoit de la culture chinoise mais également la Chine en elle-même afin de transmettre à ses citoyens les valeurs promulguées par le jeu : la loyauté, le courage, la sagesse, l'amitié, le respect et l'attachement à la famille entre autres.

Cependant, il convient de garder à l'esprit que *Genshin Impact* est avant tout un jeu sur un monde imaginaire. Si les représentations culturelles et historiques sont nombreuses et peuvent paraître assumées, certaines peuvent avoir été faites de manière inconsciente comme l'indique Marc Howard Ross dans *Cultural Contestation in Ethnic Conflict* « les expressions et les démonstrations culturelles sont des actes stratégiquement politiques. Pourtant elles ne se manifestent pas toujours d'une manière consciente. Elles réitèrent la position d'un parti, elles clament les intérêts d'un groupe, et elles promeuvent une prise de décision et une décision

politique »⁴¹⁰. Nous atteignons ici une limite. Il est presque impossible d'avoir une discussion avec les membres de cette société, que ce soit à cause de la barrière de la langue mais aussi de la difficulté à trouver les contacts sur internet. Ainsi, les nombreuses suppositions faites au cours de ce mémoire ne peuvent être confirmées, il s'agit d'hypothèses qui pour certaines n'auront certainement aucune réponse surtout en ce qui concerne l'idée de manipulation des perceptions.

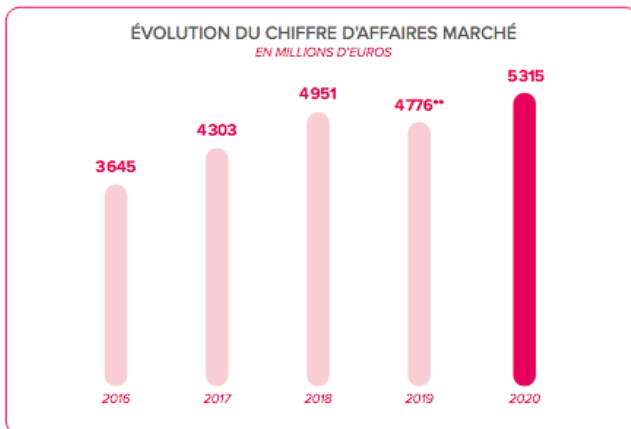
Enfin, *Genshin Impact* est un univers riche qui n'a pas encore fini de nous étonner. Tous les aspects culturelles et historiques n'ont pas pu être abordés au cœur de ce mémoire. Des études plus approfondies focalisées sur les tenues vestimentaires par exemple peuvent venir étayer ce discours. De même, nous n'avons pas détaillé la région de Sumeru, la dernière dévoilée à ce jour, qui présente un intérêt important que ce soit dans la perception des cultures du Proche et du Moyen Orient aussi bien que dans leur représentation. Les prochaines mises à jour promettent enfin l'apparition de Fontaine, la région d'inspiration française, de quoi entrevoir, peut-être, un nouveau pan de la vision chinoise sur le monde occidental.

⁴¹⁰ HOWARD ROSS. M, *Cultural Contestation in Ethnic Conflict*, Cambridge University Press, 2007 dans HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*, MA éditions – ESKA, Collection Nouvelle Asie, 2020, p.316

ANNEXES

Annexe 1 : *Bilan du marché français en 2020*, dans S.E.L.L, *L'essentiel du jeu vidéo*, bilan du marché français 2020, en ligne : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_mars_21_web.pdf, publié en mars 2021

BILAN MARCHÉ 2020 CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL



Sources: données SELL, à partir des panels GSD/GamerTrack/Pop Aniva à fin 2020.
*Écosystèmes console + PC gaming + mobile, physique et digitalisé.
** Données révisées en 2020.

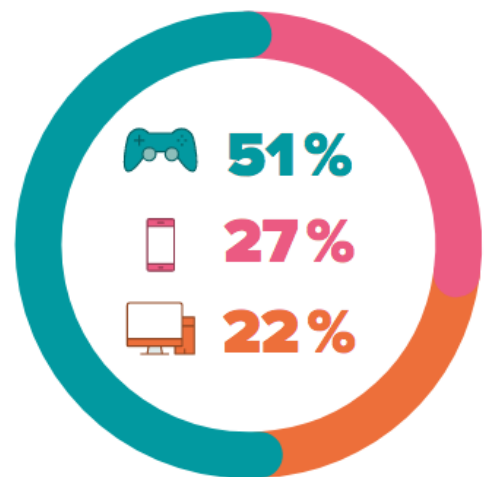
CHIFFRE D'AFFAIRES ET PARTS DE MARCHÉ

PAR ÉCOSYSTÈME*

ÉCOSYSTÈME
CONSOLE**
2,707
MILLIARDS D'EUROS

ÉCOSYSTÈME
MOBILE***
1,426
MILLIARD D'EUROS

ÉCOSYSTÈME
PC GAMING**
1,182
MILLIARD D'EUROS



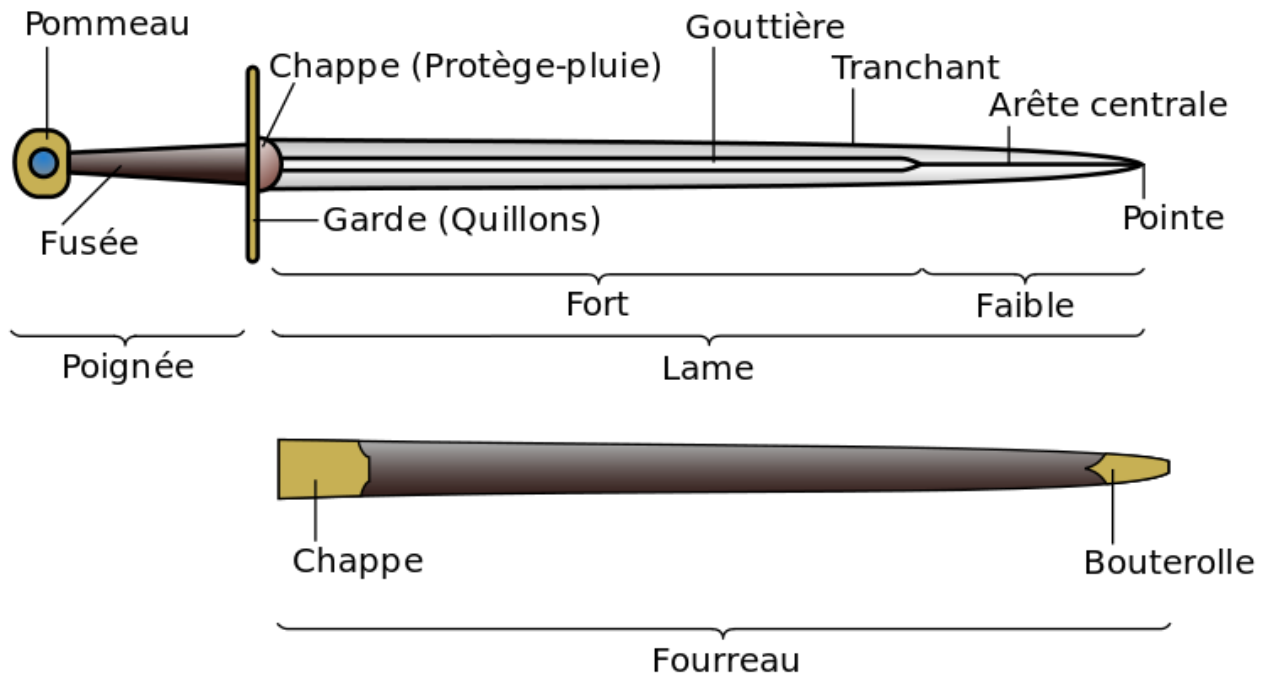
*Écosystèmes console + PC gaming + mobile, physique et digitalisé.
**Sources: données SELL, à partir des panels GSD/GamerTrack à fin 2020.

***Sources: estimations GameTrack à partir des données de dépenses utilisateurs App Aniva 2020, converties en euros, taxes françaises ajoutées.

Annexe 2 : Illustrations de deux châteaux de *fantasy* issus de deux jeux vidéo différents. En haut, le château de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* – Nintendo (2017). En bas celui de *Castlevania : Lords of Shadow* – Mercury Steam – Konami (2010)

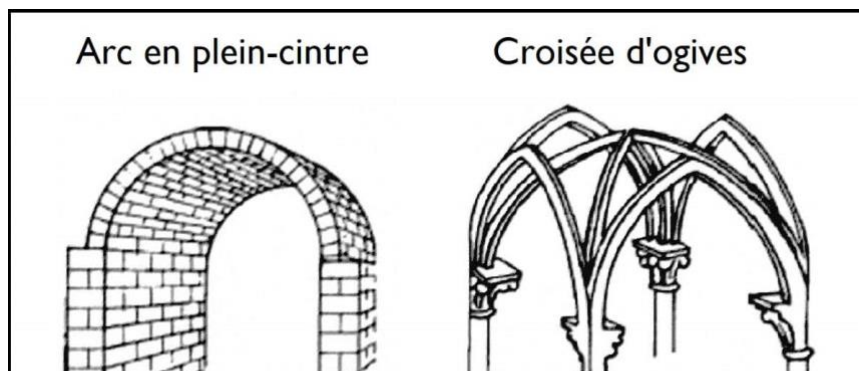


Annexe 3 : CROCHOT. W, *Schéma légendé d'une épée et de son fourreau*, Wikipédia, le 24 décembre 2014

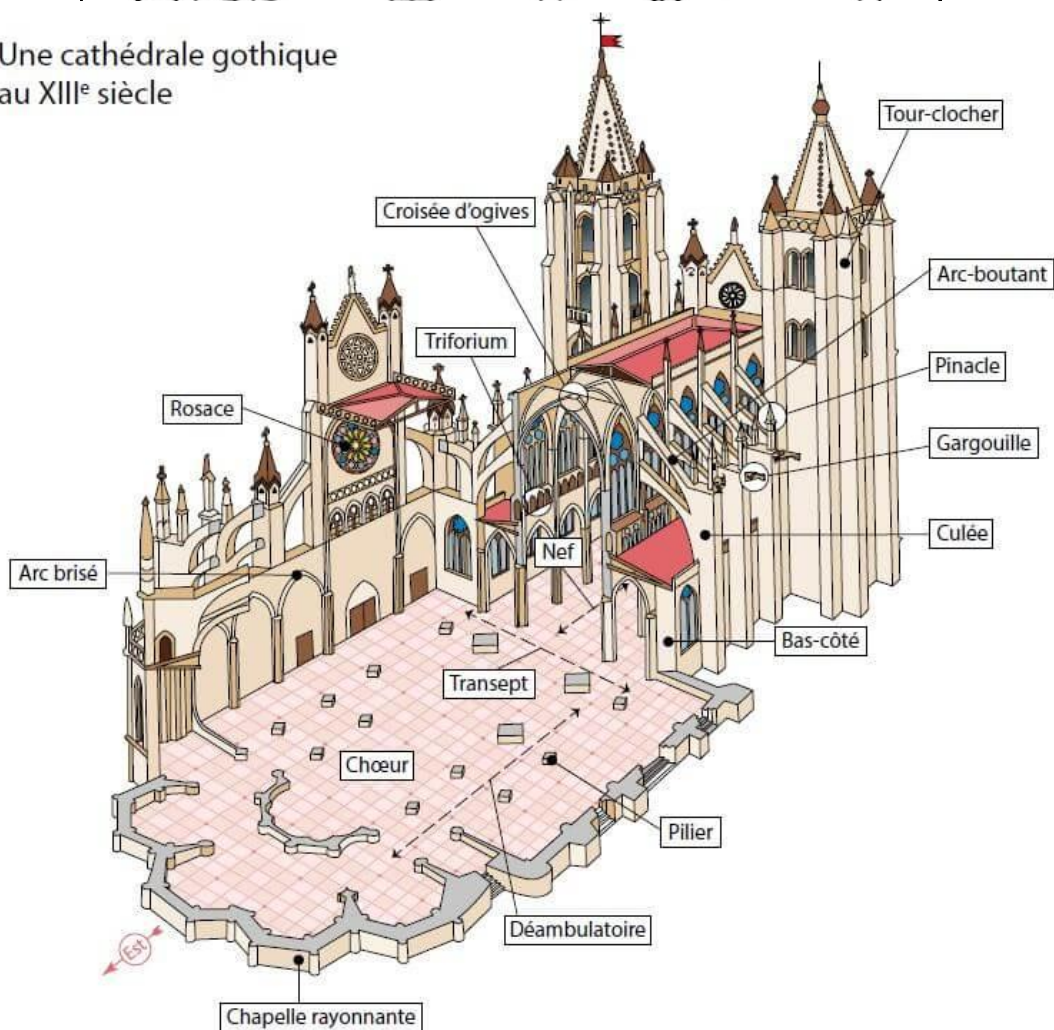


Annexe 5 : Schéma légendé sur l'architecture. En haut, un schéma différenciant Arc en plein-cintre du Roman et croisée d'ogives et arcs brisés pour le Gothique par Sam Zilberberg, « Quelles sont les différences entre l'architecture romane et l'architecture en ligne ? », Je Retiens, (en ligne) < <https://jeretiens.net/quelles-sont-les-differences-entre-larchitecture-romane-et-larchitecture-gothique/>>, le 7 mars 2022

En bas Schéma légendé d'une cathédrale gothique du XIIIème siècle, l'Histoire (en ligne) <<https://www.lhistoire.fr/portfolio/cathedrale-gothique-du-xiie-siecle>>



Une cathédrale gothique au XIII^e siècle



Annexe 6 : Présentation synthétique de l'histoire de Mondstadt, (Authier. V)

° *Une petite histoire de Mondstadt*

Le site Wiki Genshin Impact a réécrit dans son article « Mondstadt/Histoire », toute l'histoire de la ville qu'il est possible de collecter à travers les livres trouvables dans le jeu et les dialogues des personnages. La cité de Mondstadt semble avoir eu une « Antiquité ». Tout commence lorsque le peuple des Sal Vindagnyr, situé sur les Monts Dosdragon au sud de la ville, fondent sur une « montagne luxuriante », les vestiges de ce qui deviendra les ruines de l'ancienne Mondstadt (situées à l'ancre de Stormterror).

Des guerres de divinités éclatent alors entre Andros, « Roi Loup » et Décabarian, « le Seigneur des Rafales », un dieu tyrannique. Une rébellion est alors menée pour renverser ce dernier par le clan Gunnhildr. Le dieu est renversé et le peuple établit la nouvelle cité à l'emplacement actuelle de Mondstadt, sur le *Lac de Cidre*.⁴¹¹

Trois clans participent à sa reconstruction : le Clan Gunnhildr, le Clan Imunlaukr et le Clan Lawrence. Une classe d'aristocrates dotés de pouvoirs se crée il y a plus de 2600 ans. Le Clan Lawrence devient alors le plus puissant et prend le pouvoir imposant ainsi terreur et esclavagisme contre ceux qui s'opposent à ses décisions.

1000 ans plus tard, de nombreuses révoltes sont menées dont une par Vennessa, la première Grande Maîtresse de l'Ordre de Favonius, qui est fructueuse. Elle établit ainsi l'Ordre, condamne à l'exil de nombreux aristocrates qui collaboraient avec le clan principal. Dès lors, la ville est autonome sous la protection des chevaliers de Mondstadt.

⁴¹²

⁴¹¹ Le récit est rapporté dans le livre du jeu « Histoire des rois et des clans – Prologue »

⁴¹² L'ensemble de l'histoire rapportée ici provient de WIKI GENSHIN IMPACT, « Mondstadt/Histoire », (en ligne) < www.genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Mondstadt/Histoire>, consulté le 13 mars 2023

Annexe 7: Entretien avec Jun Boh sur LinkedIn du 26 octobre 2022 au 14 novembre 2022, retranscription et traduction de l'anglais. Certains passages sans aucun rapport ont été coupés. Lorsque plusieurs messages ont été postés à la suite, je les ai ici tous rassemblés dans un seul.

VICTORIA : Je suis une étudiante française en Histoire et je suis en train de rédiger un mémoire sur Genshin Impact et l'Histoire à l'intérieur. Par hasard, voudriez-vous répondre à mes questions à propos du procédé de créations et des choix pour quelques endroits de Liyue ? (...)

JUN BOH : Oh wow bien sûr. J'adore Genshin Impact. Par contre je ne fais pas partie de l'équipe de développement ahah. Je m'occupe des systèmes de connexion et les infrastructures de paiements.

VICTORIA : Merci beaucoup et ne vous inquiétez pas ce n'est pas un problème. Peut-être que vous avez entendu certaines choses et cela m'aiderait beaucoup. (...) Ce jeu est vraiment important pour moi et mes études. J'ai pleins de questions dans le cadre de mes recherches. Déjà, pouvez-vous me parler un peu plus de vos missions ? Qu'est-ce qui vous a convaincu de travailler pour cette société en particulier ?⁴¹³ Mes premières questions à propos du jeu sont sur Liyue et le Port de Liyue. Savez-vous quelles sont les villes chinoises qui ont inspiré la création du Port de Liyue ? En tant qu'européenne, je ressens des inspirations de Beijing et Shanghai. L'architecture est très belle, je me demandais s'il y avait une influence Ming dans les détails. Est-ce que vous en savez plus à ce propos ?

Durant le voyage, nous rencontrons Xiao, l'adepte, Zhongli, Shenhe, un disciple et cela me rappelle le livre Xi You Ji (Pérégrinations vers l'Ouest). Savez-vous s'il s'agissait d'une référence durant la création des personnages et de l'histoire de Genshin Impact ? Qu'en pensez-vous et avez-vous quelques idées à ce propos ?

Pouvons-nous également imaginer que le personnage de Beidou et son bateau sont des références aux voyages de Zheng He ?

J'ai de nombreuses autres questions mais cela fait déjà beaucoup à répondre...

JUN BOH : Ahah je vois que tu joues régulièrement à genshin n'est-ce pas. Oh Pérégrinations vers l'Ouest, c'est intéressant que tu connaisses l'histoire. Je ne pense pas qu'il y ait d'éléments

⁴¹³ Par manque de temps ou pas impossibilité Jun Boh n'a pas pu répondre à toutes mes questions.

de ce livre pour être honnête. Plutôt de Nezha ahah. Nous avons des déités dragons/démons qui viennent de l'océan en charge de la paix dans le monde. Je sais que Xiao et les Yakshas sont basés sur les anciens exorcistes chinois, ils portent tous un masque inspiré d'exorciste. La forme Rex Lapis de Zhongli se rapproche de Shenlong, un dragon doré et bienveillant.

VICTORIA : Oui je joue régulièrement lorsque j'ai du temps. Merci pour toutes ces réponses ! je regarderai Nezha (j'en ai déjà entendu parler) et j'étudierais peut-être Big Fish and Begonia. A propos du Port de Liyue, est-ce que vous pensez que la ville représente une vision fidèle et historique de certaines villes chinoises ? Aussi, j'aimerais en savoir plus à propos de votre point de vue personnel si cela ne vous dérange pas. Que pensez-vous de la culture européenne médiévale ? Est-ce quelque chose d'important pour vous et votre enfance ? Quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit lorsqu'on en parle ? Je vous suis vraiment reconnaissante pour votre gentillesse.

JUN BOH : oui définitivement, cela ressemble au vieux Shanghai/Beijing ahah. En fait, je pense que tous les endroits à Liyue ont été réalisés après des lieux réels en Chine, comme les montagnes Zhang Jia Jie.

VICTORIA : C'est aussi ce que je pensais ! (...)

Annexe 8 : Capture d'écran de la série *The Untamed* au Lotus Pier, territoire du clan Jiang en haut. En bas capture d'écran du film *A Chinese Odyssey* de Jeffrey Lau (1995).

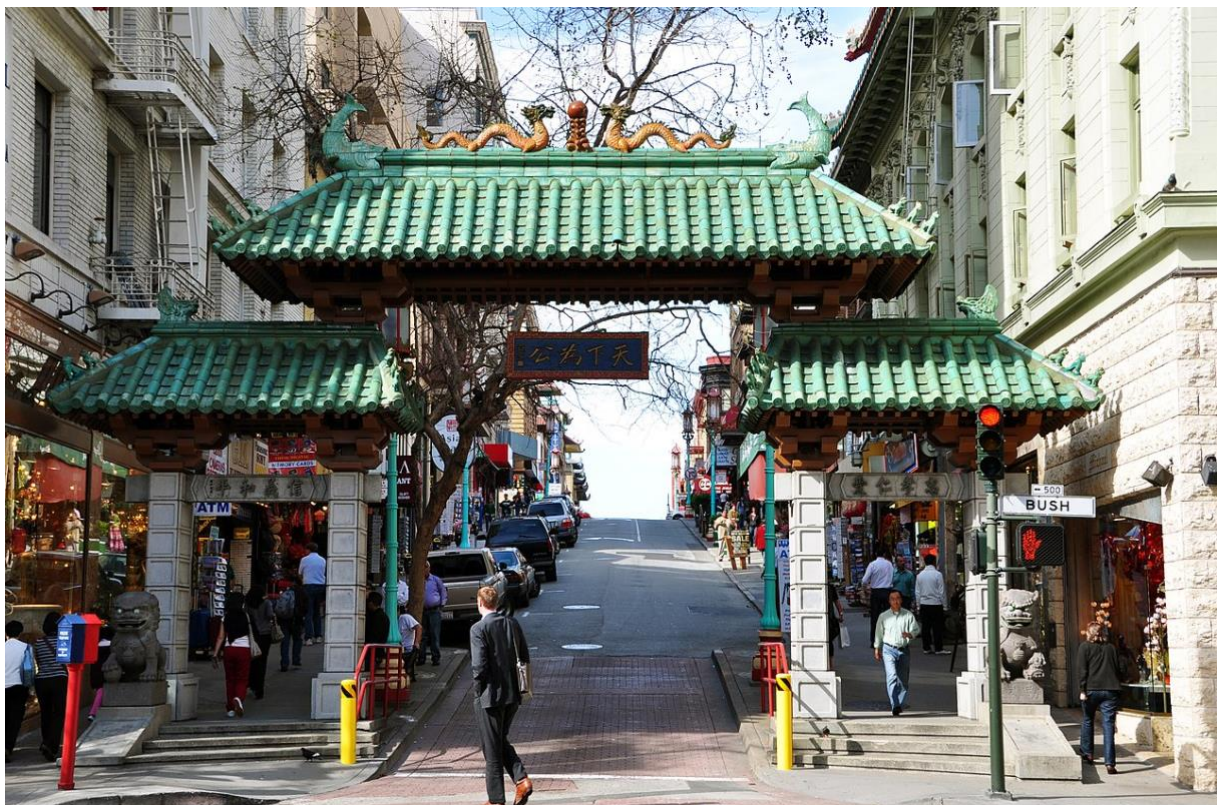
Les paysages marécageux sont typiques des films chinois.



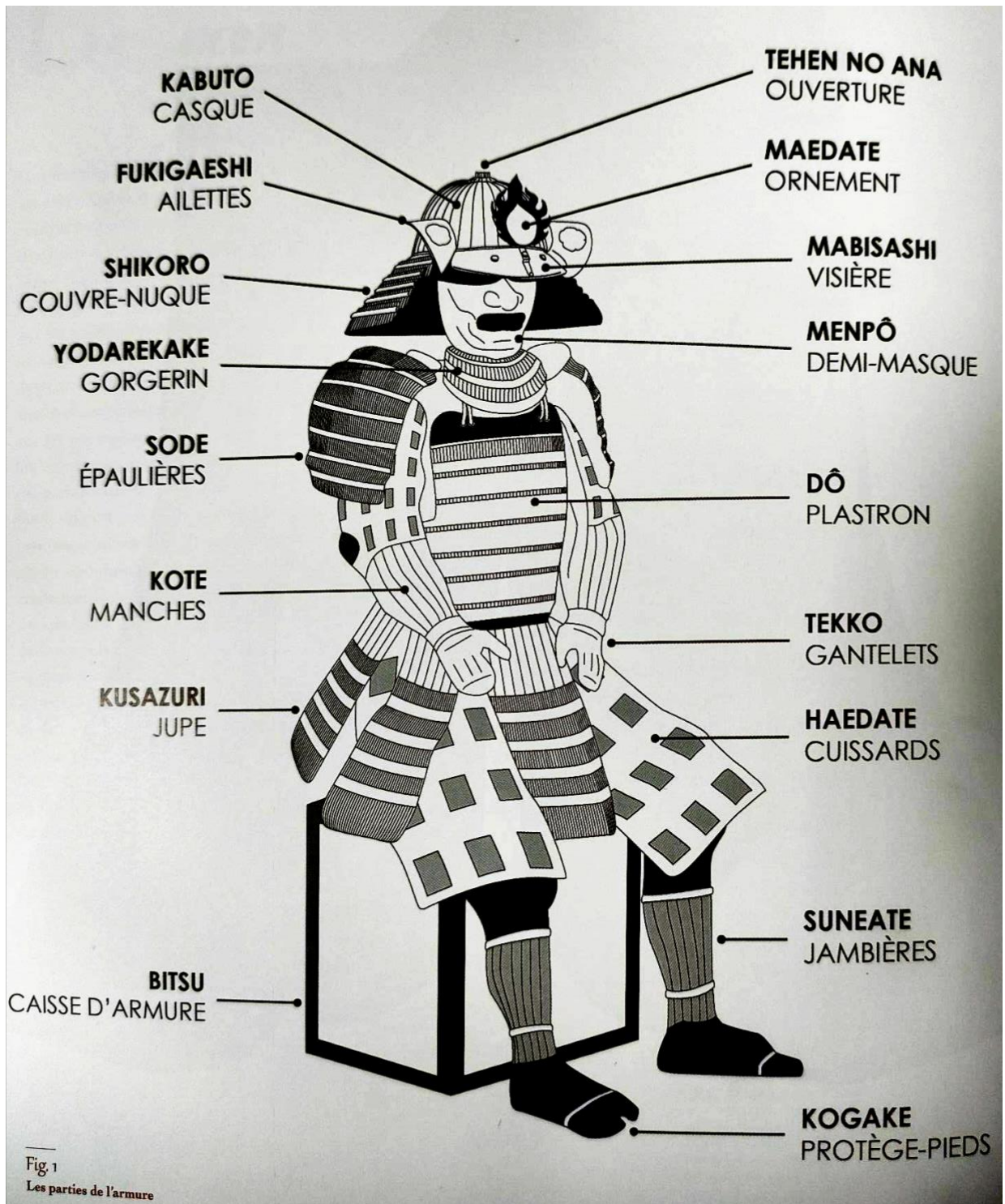
Annexe 9 : Chronologie des dynasties chinoises dans BRIZAY. B, *Les Trente "Empereurs" Qui Ont Fait La Chine*, Perrin, 2018, p.513

Dynastie Xia	- 2070 à - 1600
Dynastie Shang	- 1600 à - 1046
Dynastie Zhou Zhou de l'Ouest Zhou de l'Est	- 1046 à - 25 - 1046 à - 771 - 770 à - 25
Période des Printemps et des Automnes	- 770 à - 476
Royaumes combattants	- 475 à - 221
Dynastie Qin	- 221 à - 206
Dynastie Han Han de l'Ouest Usurpation de Wang Mang	- 206 à - 220 - 206 à 9 9 à 24
Han de l'Est	24 à 220
Trois Royaumes	220 à 265
Dynastie Jin Jin de l'Ouest Jin de l'Est	265 à 316 317 à 420
Dynastie des Wei septentrionaux	386 à 534
Dynasties du Nord et du Sud	420 à 589
Dynastie Sui	589 à 618
Dynastie Tang	618 à 907
Cinq Dynasties	907 à 960
Dynastie Song Song du Nord Song du Sud	960 à 1279 960 à 1127 1127 à 1279
Dynastie Liao	907 à 1125
Dynastie Jin	1115 à 1234
Dynastie Yuan	1271 à 1368
Dynastie Ming	1368 à 1644
Dynastie Qing (mandchoue)	1644 à 1911
République de Chine	1912 à 1949
République populaire de Chine	1949

Annexe 10 : En haut, la première porte de Liyue, capture d'écran (Genshin Impact – miHoYo – 2020), en bas la porte du Chinatown de San Francisco, photo par chensiyuan sur Wikipédia mise en ligne le 15 avril 2011



Annexe 11 : Schéma légendé de l'équipement du samouraï tiré du livre CAPODANO CORDONNIER.H ET SAMUEL. A (sous la dir.), *Samouraï. De la guerre à la voie des arts*, Snoek, Nice, 2017



Annexe 12 : Carte de Chine de la Division géographique de la Direction des Archives du ministère des Affaires Étrangères, 2004 (en ligne) < <https://www.actualitix.com/carte-chine.html>>. En rouge, les lieux mentionnés au cœur du mémoire.



TABLE DES ILLUSTRATIONS

Illustration 1: Illustration officielle de Genshin Impact par miHoYo: Lumine, Paimon et Xiangling devant l'auberge Wangshu.....	0
Illustration 2: En haut, le port de Liyue, en bas la ville d'Inazuma - Genshin Impact - miHoYo (2020)	9
Illustration 3: Ville de Sumeru - Genshin Impact - miHoYo (2020)	10
Illustration 4: les deux personnages principaux de Genshin Impact, à gauche Lumine, à droite Aether - Genshin Impact - miHoYo (2020)	31
Illustration 5: Irminsul de Genshin Impact, capture d'écran d'une cinématique en arrivant à Sumeru, miHoYo (2020, sortie de la mise à jour de Sumeru 2022)	38
Illustration 6 : The world tree Yggdrasil (l'arbre du monde Yggdrasil) par Lorenz Frølich Gjellerup, Karl (1895), Den ældre Eddas Gudesange, photographié en 2001 par bloodofox sur Wikipédia	39
Illustration 7: Illustration de Sabran. G dans Pradier. M, Histoire des trois chevaliers de Goëldieu, 1945	40
Illustration 8: Vue d'ensemble de la cité de Mondstadt avec sa ville, ses moulins, son château, sa cathédrale, son lac et son pont dans le jeu Genshin Impact - miHoYo (2020).....	41
Illustration 9: Deux chevaliers de l'ordre de Favonius, à gauche Kaeya Alberich, le Capitaine de la cavalerie, à droite Jean Gunnhildr, Grande Maîtresse suppléante de l'Ordre – Genshin Impact – miHoYo (2020)	44
Illustration 10: Andros, Loup Boréal - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	47
Illustration 11: Statue du grand Tanuki dans la forêt de Chinju - Genshin Impact - miHoYo (2020)	48
Illustration 12: "Guide de magie", arme catalyseur - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	49
Illustration 13: Scaramouche dans son robot lors du combat final face à Paimon et Lumine - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	50
Illustration 14: Statue des Sept représentant Barbatos, l'Archon anémo - Genshin Impact - miHoYo (2020)	52
Illustration 15: épée émoussée, 1 étoile - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	53
Illustration 16: épée de justice, 1400/1600, Musée du Louvre, OAR 550, photo de Cambier Emile - 2013 - RMN-Grand Palais.....	53
Illustration 17: épée du Faucon, arme 5 étoiles (rare), Genshin Impact - miHoYo (2019)	55

Illustration 18: Forte épée Schiavone, Venise, XVIIIème siècle (en ligne) < https://www.rouillac.com/fr/lot-278-86487-forte_epee_dite_schiavone.poignee_bois >	55
Illustration 19: Capture d'écran de la carte de Mondstadt - Genshin Impact - miYoHo (2020)	58
Illustration 20: Photographie de Berne vue du ciel par Yann Arthus-Bertrand, site internet: http://www.yannarthusbertrand.org/	59
Illustration 21: L'orientation des habitations à Mondstadt - Genshin Impact - miHoYo (2020)	60
Illustration 22: Maison à colombage de Mondstadt - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	61
Illustration 23: Capture d'écran du film Le Château ambulant du studio Ghibli accolée à une photographie d'Eric Gaba montrant un édifice à colombage de Colmar.....	62
Illustration 24: Moulin à vent de Mondstadt - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	64
Illustration 25: Quartier général des Chevaliers de Favonius - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	66
Illustration 26: Cathédrale de Favonius - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	69
Illustration 27: La cathédrale de Cologne - Photo de la façade par élisabeth88 sur le site < http://followmestvladivostok.blogg.org/la-cathedrale-de-cologne-et-ses-fontaines-a163970358 >.....	71
Illustration 28: Antre de Stormterror - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020), ici le dôme, les arches et des colonnes sont visibles	77
Illustration 29: Temple des Mille Vents - Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	78
Illustration 30: Amphithéâtre de Grand (Vosges, France) - Photographie de C. Voegelé - Conseil départemental des Vosges	79
Illustration 31: le village de Qingce, le village en hauteur et les rizières en terrasse en contrebas - Genshin Impact – miHoYo (2020).....	100
Illustration 32: en haut, le parc Zhangjiajie, cliché par Felix's Endless Journey sur flickr.com le 26 juillet 2009. En bas concept art de la forêt de jade par les développeurs de Genshin Impact – miHoYo (2020) (en ligne) < https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103671 >	102
Illustration 33: Art conceptuel de l'Auberge Wangshu - Genshin Impact - miHoYo (2020) (en ligne) < https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103681 >	103

Illustration 34: Temple Xuankongsi, photo par Imaginechina-Editorial, Depositphotos	104
Illustration 35: Talisman Shangqing, exemple du « sigillaire-nuage » de Midleading sur Wikipédia le 3 mai 2018	114
Illustration 36: Qiqi - Genshin Impact - miHoYo (2020)	114
Illustration 37: plan du Port de Liyue, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020).	118
Illustration 38: Salon de thé Yanshang, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	120
Illustration 39: porte fortifiée du Port de Liyue, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	121
Illustration 40: Bâtiment administratif de Liyue situé après la porte fortifiée avec présence d'avant-toits, Capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	122
Illustration 41: Le Tenshukaku d'Inazuma, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	124
Illustration 42: le Château de Himeji - Himeji- 2015- Par Niko Kitsakis — Travail personnel, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=40135622	125
Illustration 43: Samouraï Iwakura Mitsunari, capture d'écran - Genshin Impact - miHoYo (2020)	130
Illustration 44: Costume traditionnel de personnage dans l'opéra de Pékin - Photo de Cozyta – (en ligne) < https://fr.depositphotos.com/3621224/stock-photo-chinese-opera-dummy-and-red.html >	135
Illustration 45: Image de présentation de Yun Jin - Genshin Impact - miHoYo (2020).....	135

SOURCES

L'une des principales difficultés de ce mémoire est l'accès aux sources assez restreint. *Genshin Impact* est un jeu récent, il existe encore très peu d'écrits à ce sujet. Les sources présentées ici sont essentiellement le jeu en lui-même ainsi que les divers entretiens qui ont pu être menés auprès des développeurs du jeu et qui sont publiés sur le site officiel de Genshin Impact – HoYoverse. De plus, la barrière de la langue ne permet pas de consulter tous les articles chinois liés de près ou de loin à *Genshin Impact*. De la même manière, il est très complexe d'entrer en contact avec les membres de cette société. Il n'existe, d'accessible sur internet, aucune adresse mail permettant de contacter les services spécialisés de la structure mis à part le service client qui n'a pu me rediriger vers d'autres contacts. Enfin, les mesures de contrôle du PCC empêchent probablement tout entretien étoffé sur le sujet.

JEU VIDEO :

MIHOYO (développeur), Cognosphère Pte. Ltd (éditeurs), *Genshin Impact*, 2020

SOURCES ECRITES OU VISUELLES :

Entretien avec JUN BOH sur LinkedIn du 26 octobre 2022 au 14 novembre 2022, Annexe 7

MIHOYO, *Genshin Impact Official Artbook*, vol. 1, MANA BOOKS, 2021

ZIYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.2 – Liyue – I », en ligne : <https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103681>, publié le 2 mai 2020

ZHONGYUAN, « Dans la Tête des Développeurs No.4 : Histoires de personnages (I) – Xiao « Gardien Yaksha » (Partie 1) », en ligne : <https://www.hoyolab.com/article/182298>, publié le 11 février 2021

ZOE CAI, YU-PENG CHEN, « Dans la Tête des Développeurs No.3 – Conception de la bande originale – I », en ligne : <https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/103684>, publié le 5 juin 2020

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES GENERAUX :

BESSON. A (sous la dir), *Dictionnaire de la Fantasy*, Vendémiaire, 2018

BESSON. A, BLANC. W, FERRE. V (sous la dir), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui*, Vendémiaire, Paris, 2022

CABESTAN. J-P, *La politique internationale de la Chine*, Sc.Po les Presses, Références, 2022

CAUCHY. P (sous la direction de), *Dictionnaire de la Russie*, à présent, Larousse, Paris, 2008

CLINE. H. E, *Trois pierres c'est un mur... Une histoire de l'archéologie*, Biblis, CNRS Editions, Paris, 2020

COMMELIN ; MARECHAUX. P, *Mythologie grecque et romaine*, Nathan Université, Paris, 2002

DULERY. F (sous la dir.), *Aujourd'hui la Chine*, Scérén CNDP-CRDP, Questions ouvertes, 2011

FRECHES. J, *Il était une fois la Chine, 4500 ans d'histoire*, XO Éditions, 2018

GERNET. J, *Dictionnaire De La Civilisation Chinoise*, Encyclopaedia Universalis, Albin Michel, 1998.

HASKI. P, *Géopolitique De La Chine 40 Fiches Illustrées Pour Comprendre Le Monde*. 2018.

MARGUERON. J-C, PFIRSCH. L, *Le Proche-Orient et l'Égypte antiques*, Hachette supérieur, collection HU Histoire, Paris, 2012

MESQUI. J, *Châteaux et enceintes de la France médiévales : De la défense à la résidence*, Picard, Grands Manuels, Paris, 1993

NICOLLIER. B, *Le Saint Empire romain germanique 1495-1648*, mondes modernes, Ellipses, Paris, 2012

QUEYREL. A ; QUEYREL. F, *Lexique d'histoire et de civilisation grecques*, Ellipses, Paris, 2021, p.23

SCHNAPP. A, *La conquête du passé : Aux origines de l'archéologie*, Éditions Carré, Paris, 1993

VERDON. L, *Le Moyen Âge, 10 siècles d'idées reçues*, Idées reçues, Éditions Le Cavalier Bleu, Paris, 2019 p.17

WANG. N, *L'Asie orientale, du milieu du XIXe siècle à nos jours*, Collection U, Armand Colin, 2^e édition, 2014

WETZEL. A, *La Chine ancienne, De la fondation de l'Empire à la dynastie des Ming*, Hazan, Paris, 2007

OUVRAGES SPECIALISES :

AMALVI. C, *Le goût du Moyen Age*, Plon, 1996, 334p.

AZIZA. C, *Guide de l'Antiquité imaginaire : roman, cinéma, bande dessinée*, Les Belles Lettres, Paris, 2016

BALME. S, *La Tentation De La Chine Nouvelles Idées Reçues Sur Un Pays En Mutation*, Le Cavalier Bleu, Paris, 2013, 319p.

BAZILE. J, thèse de doctorat, *Opération historiographique et game design de jeux vidéo : les sources historiques dans la conception de Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry*, Sciences de l'information et de la communication, disponible en ligne <<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/18581>>, publiée en 2021, sous la direction de Le Glaunec. J-P et Genvo. S, Université de Lorraine en cotutelle avec l'Université de Sherbrook

BERMANN. S, *La Chine en eaux profondes*, (Coll. « Les essais »), Paris : Stock, 2017, 339p.

BERRY. V, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Publications Universitaires de Rennes, 2009

BESSON. F, BRETON. J, *Une histoire de feu et de sang*, Presses Universitaires de France, 2020

BRIZAY. B, *Les Trente "Empereurs" Qui Ont Fait La Chine*, Perrin, 2018.

CAMBELL. J, *Le héros aux mille et un visages*, OXUS, Paris, 2010

CAPODANO CORDONNIER.H ET SAMUEL. A (sous la dir.), *Samourai. De la guerre à la voie des arts*, Snoek, Nice, 2017

CHENERIE. M-L, « Introduction », *Le Chevalier errant dans les romans arthuriens en vers des XIIIe et XIIIe siècles*, Paris, Droz, 1986

C.HSIUNG. J, *China and Japan at Odds : Deciphering the Perpetual Conflict*, NY : Palgrave Macmillan

COSSE. J, *Initiation à l'art des Cathédrales*, Zodiaque, 1999, deuxième édition 2001

DE MIRAS. J-L, « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche », *Essais* [En ligne] <<http://journals.openedition.org/essais/1371>>, 15 | 2019, mis en ligne le 05 octobre 2020, consulté le 15 février 2023

DUFOUR. H, *La civilisation virtuelle, nouvel horizon du jeu vidéo*, VERTIGES FYP éditions, 2018

DUNANT. F, ZIVIE-COCHE. C, *Dieux et hommes en Égypte*, Armand Colin, Paris, 2001

DUPUY-FROMY. S, *Les jeux vidéo dans la société française : des années 1970 au début des années 2000*, Thèse de doctorat, Paris, Université Paris-Est, Adresse : <<http://www.theses.fr/2012PEST0010>>, 2012

DUTEIL. J-P ; HEUCLIN. J, *La Dynastie Des Ming*, Ellipses, Biographies & mythes historiques, 2016, 288p.

FREGONESE. P. W, *Raconteurs d'histoires : les mille visages du scénariste de jeu vidéo*, PIX'n LOVE édition, 2019

GALLY. M, *A la croisée des temps : les avatars littéraires du Moyen Âge*, CNRS éditions, Paris, 2022

GOLVIN. J-C, GROS DE BELER. A, *Voyage en Egypte ancienne*, Actes Sud, Errance, Arles, Paris, 2021

GRANCHAMP GARIGOU. P, *Demeures médiévales, Cœur de la cité*, Patrimoine vivant, R.E.M.P.A.R.T, Desclée de Brouwer, Paris, 1996

GRANET. M, *La civilisation chinoise*, l'évolution de l'humanité, Albin Michel, Paris, 1968

HEURTEBISE, J-Y. *Orientalisme, Occidentalisme Et Universalisme Histoire Et Méthode Des Représentations Croisées Entre Mondes Européens Et Chinois*, MA éditions – ESKA, Collection Nouvelle Asie, 2020.

JAMES. P, *Centuries of Darkness*, 1921

LADREAU. G, *Dialogues avec Georges Duby*, (entretiens réalisés entre novembre 1978 et mars 1979), Flammarion, 1980 dans *Les Dialogues des Petits Platons*, 2013, p.91

LALU. J, thèse de doctorat, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012. Naissance d'une culture vidéoludique*, Histoire Contemporaine, soutenue en 2018 à l'École Doctorale de Poitiers, sous la direction de GREVY.J

LEE, TONY CHIH-CHI. *La Chine Contre L'Occident Et Le Japon Une Étude Psychoculturelle Sur L'origine Du Conflit, 1990-2010*. L'Harmattan, Paris, 2017.

LEVY. A (dir.), *Dictionnaire de littérature chinoise*, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 1994, rééd. 2000, p. 252-253

LEWIS. B, *La question de l'orientalisme*, The New York Review of Books, le 24 juin 1982

MARTIN. J-C, TURCOT. L, *Au cœur de la Révolution, les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Editions Vendémiaire, Collection Chroniques, avril 2015, 144p.

MATTEI. J-F, *Platon et le miroir du mythe : de l'âge d'or à l'Atlantide*, PUF, 2002

MESQUI. J, *Châteaux et enceintes de la France médiévales : De la défense à la résidence*, Picard, Grands Manuels, Paris, 1993, p336

MIC. C, *La Commedia Dell'Arte*, Librairie théâtrale, Paris, 1980

NINOMIYA. H, *le Japon pré-moderne 1573/1867*, CNRS éditions, Paris, 2017

PASTOUREAU. M, *Le loup. Une histoire culturelle*, Éditions du Seuil, Paris, 2018

PIMPANEAU. J, *Chine, Culture et Tradition*, Éditions Philippe Piquier, 2004

POIRION. D, *Le merveilleux dans la littérature française du Moyen Âge*, Que sais-je ? , Presses Universitaires de France, Paris, 1982

PRIVAT. J-M (sous la dir.), *Dragons, entre sciences et fictions*, CNRS Éditions, 2006

PROUST TANGUY. J, *Japon, panorama de l'imaginaire japonais*, Les moutons électriques, 2018

SAÏD. E, *L'orientalisme*, Editions du Seuil, collection « Points d'histoire » 2005, 580p.

SOUYRI. P-F, *Les guerriers dans la rizière, les grandes épopées des samouraïs*, Au fil de l'histoire, Flammarion, 2017

SIDRE. C, *Une histoire du jeu vidéo en France : l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, Thèse diplôme d'archiviste-paléographe, Paris, École Nationale des Chartes, 2014.

SPENCE. J, *The search for Modern China*, Hutchinson, Londres, 1990

TRIGG. S, « Medievalism and theories of temporality », *The Cambridge Companion to Medievalism*, Cambridge Companions to Culture, Cambridge University Press, Cambridge, 2016, p.197

VIDAL-NAQUET. P, *L'Atlantide. Petite histoire d'un mythe platonicien*, Les Belles Lettres, collection Histoire, Paris, 2005

VOVELLE. M, « Histoire et représentations », dans RUANO-BORBALAN. J-C (sous la dir), *L'histoire aujourd'hui*, Editions Sciences Humaines, 1999, p.47

ZUMTHOR. P, *Parler du Moyen Âge*, Paris, Minuit, 1980

ARTICLES ET REVUES SPECIALISEES :

ALIX. C ; EPAUD. F, « Introduction », *La construction en pan de bois : au Moyen Âge et à la Renaissance*, Nouvelle édition, Tours : presses universitaires François-Rabelais, 2013, (en ligne) < <http://books.openedition.org.federation.unimes.fr:8080/pufr/7882> >

BAZILE. J, « Le profane, le savant et le joueur. Comment approcher le discours ludique d'Assassin's Creed : Freedom Cry », Colloque Monde(s) médiatique(s) : discours profane et sciences sociales, dans le cadre du 85e Congrès de l'ACFAS à l'Université McGill, Montréal, 10 mai 2017

BAZILE. J, « Réglée, ludiformée, programmée. La condition ludique de l'Histoire en jeu », Symposium Enseigner l'histoire avec le jeu vidéo historique, 4e Colloque international en éducation du CRIFPE, Montréal, 19 mai 2017

BAZILE. J, « L'Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l'histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis », Axe Histoire(s) de travers, colloque Chemins de Traverse en fiction à l'ENS, Paris, 20 mai 2017

BAZILE. J, « La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'Assassin's Creed » dans ETHIER. M-A, LEFRANÇOIS. D, JOLY-LAVOIE. A, Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire, PUL, 2018, 526 p.

BELL , D. « La guerre, la paix et le soft power chinois », *Diogène* <<https://www.cairn.info/revue-diogene-2008-1-page-36.htm>>, vol.221, p.36- , (en ligne), 57. <https://doi.org/10.3917/dio.221.0036>, 2008

BESSON. F, HASDENTEUFEL. S, « Cartes sur table », *Médiévales*, (en ligne) <<https://journals.openedition.org/medievales/10731>>, 78, 2020, mis en ligne le 2 janvier 2022, consulté le 25 mai 2023

BILLER. T, HERRMANN. C, « L'architecture castrale en Allemagne du XIIIe au début du XVIe siècle », dans *L'Allemagne gothique, I. Châteaux et maisons*, Bulletin Monumental, 167-3, (en ligne) <https://www.persee.fr/doc/bulmo_0007-473x_2009_num_167_3_7293>, 2009, consulté le 11 mars 2023

BOULAIRE. C, « Géographie » dans *Le Moyen Âge dans la littérature pour enfants* [en ligne] <<http://books.openedition.org/pur/40843>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2003 (généré le 07 mars 2023)

BRIQUEL. D, « Ludi/Lydi : jeux romains et origines étrusques », *Ktèma*, n°11, Années 1986, (en ligne) < https://www.persee.fr/doc/ktema_0221-5896_1986_num_11_1_2642 >, consulté le 14 mars 2023

CARRON. P, « L'Omphalos, centre du monde », *L'Académie des inscriptions et Belles-lettres et l'Académie des Beaux-Arts face au message de la Grèce ancienne*, Actes du 6^{ème} colloque de la Villa Kérylos à Beaulieu-sur-Mer les 6 et 7 octobre 1995, Cahiers de la Villa Kérylos, 6, Paris : Académie des Inscriptions et des Belles Lettres, (en ligne) <http://www.persee.fr/doc/keryl_1275-6229_1996_act_6_1_950>, 1996

CASTA. I-R, « Langue du sacré, langue du secret » dans BOST-FIEVET. M ; PROVINI. S (sous la direction de.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain*, Classiques Garnier, Rencontres 88, Paris, 2014,

CHALINE. O, « Le Saint-Empire sans capitale », *Les capitales de la Renaissance*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2011, (en ligne) < <http://books.openedition.org/pur/108825> >, consulté le 13 mars 2023

CORBIN. A, « ' Le vertige des foisonnements' Esquisse panoramique d'une histoire sans nom », *revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol.39, n°1, janvier-mars 1992, p.117

DAVREU. R, « Antigone », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/antigone/> >, consulté le 19 mars 2023

DAVREU. R, « Hélios », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/helios/> >, consulté le 19 mars 2023

DAVREU. R, « Dédale », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/dedale/> >, consulté le 19 mars 2023

DETIENNE. M, « Adonis, mythologie », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/adonis-mythologie/>>, consulté le 19 mars 2023

ELIADE. M, « Création – Les mythes de la création », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/creation-les-mythes-de-la-creation/> >, consulté le 19 mars 2023

FARGETTE. S, « Les moulins sont dans le vent », *Historia* (en ligne) <<https://www.historia.fr/les-moulins-sont-dans-le-vent>>, août 2007, consulté le 13 mars 2023

FAVILLA, « Contrat chinois », *Les Echos*, publié le 31 octobre 1996, consulté le 18 avril 2023

FERRE. V, « Le médiévalisme a quarante ans, ou « L'ouverture qu'il faudra bien pratiquer un jour... » », *Médiévales* [En ligne], 78 | printemps 2020, [En ligne], <<http://journals.openedition.org/medievales/10878>>, DOI :

<https://doi.org/10.4000/medievaes.10878>», mis en ligne le 02 janvier 2022, consulté le 14 février 2023

FOUCRIER. C, « L'Atlantide entre histoire naturelle et histoire sacrée », *Le mythe littéraire de l'Atlantide (1800-1939) : l'origine et la fin*, (en ligne) <http://books.openedition.org/ugaeditions/5850>», Grenoble : UGA Editions, 2004, consulté le 21 mars 2023

GOLVIN. J-C, « Amphithéâtre », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <https://www.universalis.fr/encyclopedie/amphitheatre/>», consulté le 16 mars 2023

HALBWACHS. M, « La représentation de l'âme chez les Grecs : le double corporel et le double spirituel », *Revue de Métaphysique et de Morale*, T.37, No. 4, (en ligne) <https://www.jstor.org/stable/40896831>», (Octobre-Décembre 1930)

HOSAKA. K, TSUKAMOTO. Y, (Publié à l'occasion de l'exposition itinérante présentée du 19 juillet au 29 octobre 2017 au National museum of modern art à Tokyo, ainsi qu'à Rome et Londres.), *日本の家 : 1945年以降の建築と暮らし = The Japanese house : architecture and life after 1945*, Tokyo : Shinkenchiku-sha, 2017, 255 p., 30 cm (ISBN 978-4-7869-0287-1), « Japaneseness (Tsukamoto, Yoshiharu) »

ISHIDA. H, « régimes narratifs et récits de voyage au Japon (1890-1930). Le voyage comme « leçon des choses » et de la modernisation », *Genèses, L'Europe vue d'ailleurs*, (en ligne) www.persee.fr/doc/genes_11553219_1999_num_31_1_1568», n°35, 1999, consulté le 25 mai 2023 p.88

IWAO.S, IYANAGA. T, ISHII. S, YOSHIDA. S, FUJIMURA. J, FUJIMURA. M, YOSHIKAWA. I, AKIYAMA. T, IYANAGA. S, MATSUBARA. H, « 159. Kanjō-bugyō », *Dictionnaire historique du Japon*, volume 11, 1985, p. 96-97

LABROUSSE. A, « Phaéton », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/phaeton/>», consulté le 20 mars 2023

LAPORTE. A, « Rhénanie-Palatinat », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/rhenanie-palatinat/>>, consulté le 9 mars 2023

LEGAY. J-P, « Chapitre 6. Le « Molin à vent » », *L'air et le vent au Moyen Âge*, (en ligne), <<http://books.openedition.org/pur/107807>>, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2011, consulté le 13 mars 2023

LEPELLEY. C, « Spartacus (mort en 71 av. J.-C.) », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne), <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/spartacus/>>, consulté le 20 mars 2023

LESCROART. Y, « Architecture (Matériaux et techniques) – Bois », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/architecture-materiaux-et-techniques-bois/>>, consulté le 10 mars 2023

MAIREY. A, « Le médiévalisme – Des usages contemporains du Moyen Âge – Introduction 1 », retranscription du séminaire du 1^{er} février 2019, (en ligne) <https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/>

MARTEL. F. «Les boussoles divinatoires chinoises », *Communications*, 19, 1972 (en ligne), <https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_19_1_1286>, p.115

MASSA-PAIRAULT. F-H, « Aspects idéologiques des *ludi* » dans *Spectacles sportifs et scéniques dans le monde étrusco-italique*, Actes de la table ronde, Publications de l'École Française de Rome, n°172, 1993, (en ligne) <https://www.persee.fr/doc/efr_0000-0000_1993_act_172_1_3059> p.250

MEUWESE. C, « Pirates chinois », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <<https://www.universalis.fr/encyclopedie/pirates-chinois/>>, consulté le 19 mai 2023

MOUSNIER. M , *Moulins et meuniers : Dans les Campagnes européennes (IX^e-XVIII^e siècle)*, Nouvelle édition (en ligne) <<http://books.openedition.org/pumi/24361>>, Toulouse : presses universitaires du Midi, 2002, consulté le 13 mars 2023

MO. X « Les Voyages Maritimes de Zheng He et la Politique Étrangère Chinoise au Début de la Dynastie des Ming », *Canadian Academy of Oriental and Occidental Culture*, vol 14, n°1, 2018, le 26 mars 2018, consulté le 20 mai 2023

PERRON. R, « La tour de Babel. Considérations sur le processus analytique », *Revue française de psychanalyse*, vol 71, 2007/4, (en ligne) <<https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2007-4-page-1111.htm>>, p1111-1129

POIRRIER. P, « L’histoire culturelle en France. « Une histoire sociale des représentations » », *L’histoire culturelle : un tournant mondial dans l’historiographie ?*, EUD, halshs-00594984, 2008, p.27-39

PRAZ. M, « Ruines », *Encyclopaedia Universalis* (en ligne) <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ruines-esthetique/>>, consulté le 25 mai 2023

PYE. M, « religion et conflit au Japon, le Shintô et le sanctuaire de Yasukuni », *Diogène*, n°199 (en ligne) < <https://www.cairn.info/revue-diogene-2002-3-page-52.htm?contenu=article> >, 2002 /2003 p52- 70, mis en ligne le 1^{er} décembre 2007, consulté le 16 mai 2023

ROCHEBOUET. A ; SALOMON. A, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne] <<http://journals.openedition.org/crm/11092>> 16 | 2008, mis en ligne le 15 décembre 2011, consulté le 28 février 2023

RHODES. R. F, *Genshin’s Ōjōyōshū and the Construction of Pure Land Discourse in Heian Japan (Pure Land Buddhist Studies)*, University of Hawaii Press, 2017 p. 132–140, 158

RYCKMANS. P, « Calligraphie et peinture », *Dictionnaire de la civilisation chinoise, Encyclopaedia Universalis*, Albin Michel, Paris, 1998, p.84

SALY. A, « L’itinéraire intérieur dans le Perceval de Chrétien de Troyes et la structure de la quête de Gauvain » dans *Voyage, quête, pèlerinage dans la littérature et la civilisation médiévales* [en ligne] <<http://books.openedition.org/pup/4342>>. Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, 1976 (généré le 06 mars 2023)

SANSONETTI. P-G, « Le chevalier dans l’imaginaire européen », *Thatrum Belli*, (en ligne) <<https://theatrum-belli.com/le-chevalier-dans-limaginaire-europeen/>>, le 2 octobre 2022, consulté le 7 mars 2023

SCHERRER. F, “La rive urbaine en Chine. Figures de la relation au fleuve dans l’urbanisme et l’aménagement des villes du bas Yangzi”, *Géocarrefour* (en ligne), <<http://journals.openedition.org/geocarrefour/520>>, Vol. 79/1, 2004, mis en ligne le 23 août 2007, consulté le 04 mai 2023

WERNER. M, « Réflexions sur la quête d’une identité culturelle et nationale en Chine », *Perspectives chinoises*, (en ligne), <<https://journals.openedition.org/perspectiveschinoises/1076?lang=en#quotation>>, septembre-décembre 2006, mis en ligne le 01 décembre 2009, consulté le 15 mars 2023

SIEFFERT. R, « **SHINTŌ** », *Encyclopædia Universalis* [en ligne] <<http://www.universalis.com/encyclopedie/shinto/>>, consulté le 16 mai 2023

TUAILLON DEMESY. A, « L’histoire vivante médiévale. Pour une ethnographie du « passé contemporain » », *Ethnologie française*, vol.44, avril 2014, p.725-736

VIAL. H, « L’antiquité grecque et romaine chez Hayao Miyazaki », dans BOST-FIEVET. M ; PROVINI. S (sous la direction de.), *L’Antiquité dans l’imaginaire contemporain*, Classiques Garnier, Rencontres 88, Paris, 2014

WERNER. M, « Réflexions sur la quête d’une identité culturelle et nationale en Chine », *Perspectives chinoises*, (en ligne), <<https://journals.openedition.org/perspectiveschinoises/1076?lang=en#quotation>>, 97, septembre-décembre 2006, mis en ligne le 01 décembre 2009, consulté le 15 mars 2023

WEBOGRAPHIE :

1001 ANTIQUITES, « Harpastum dans l’antiquité », (en ligne) <<https://1001antiquites.net/antiquite/sens-de-harpastum.html>>, consulté le 15 mars 2023

AJINOMOTO, « Incroyables kamis, les dieux et esprits japonais », Ajinomoto (en ligne) <<https://www.ajinomoto.fr/ajiblog/incroyables-kamis-les-dieux-et-esprits-japonais#:~:text=Raijin%2C%20dieu%20japonais%20de%20la%20foudre&text=Aussi%20appel%C3%A9%20Raiden%2C%20ce%20dieu,de%20chaos%20et%20de%20destruction.>>, consulté le 16 mai 2023

ARCHAEOLOGICAL SITE STOBI NATIONAL INSTITUTION STOBI, « At the site », (en ligne) <<http://www.stobi.mk/templates/pages/excavations.aspx?page=160>>, 2010, consulté le 16 mars 2023.

BARAN. C, « La forêt chinoise qui a inspiré James Cameron pour Avatar », Le Figaro (en ligne), <<https://www.lefigaro.fr/voyages/2014/07/25/30003-20140725ARTFIG00279-la-foret-chinoise-qui-a-inspire-james-cameron-pour-avatar.php>>, mis en ligne le 1^{er} août 2014, consulté le 12 avril 2023

BERTRAND. C, « Les lettrés chinois, une classe d'intellectuels », Tokonomagazine.com (en ligne) <<https://tokonomagazine.com/2018/05/14/les-lettres-chinois-une-classe-dintellectuels/>>, le 14 mai 2018, consulté le 11 mai 2023

CHAO. M, « Nintendo Switch : voici le top 10 des meilleures ventes de jeux, les chiffres sont colossaux ! », JeuxActu.com, (en ligne) <<https://www.jeuxactu.com/nintendo-switch-voici-le-top-10-des-meilleures-ventes-les-chiffres-son-127935.htm>>, le 3 août 2022, consulté le 3 mars 2023

CHINE INFORMATIONS, « Fête des lanternes », (en ligne) < https://chine.in/guide/fete-des-lanternes_4346.html >, consulté le 3 mai 2023

CHINA INTERNATIONAL TRAVEL SERVICE FRANCE, « Datong 大同 », (en ligne) < <https://cefc-paris.fr/wp-content/uploads/2014/03/Shanxi-山西.pdf> >, consulté le 18 avril 2023

CHINE MAGAZINE, « La revitalisation rurale est la clé de la modernisation de la Chine », Chine Magazine, (en ligne) < <https://www.chine-magazine.com/la-revitalisation-rurale-est-la-cle-de-la-modernisation-de-la-chine/> >, mis en ligne le 1^{er} janvier 2021, consulté le 12 avril 2023

CIEL CHINE, « Zhangjiajie, paysages d'Avatar », Ciel Chine (en ligne), <<https://www.cielchine.com/hunan/zhangjiajie/>>, consulté le 12 avril 2023

CNRTL, « Zigg(o)urat, (ziggurat, ziggourat) » (en ligne) <<https://www.cnrtl.fr/definition/ziggourat>>, consulté le 15 mars 2023

DAUBEUF. D, « Du « soft power » au « sharp power » : le pouvoir d'influence de la Chine », Courrier International (en ligne) <<https://www.courrierinternational.com/article/la-lettre-de-leduc-du-soft-power-au-sharp-power-le-pouvoir-dinfluence-de-la-chine>>, le 4 décembre 2019, consulté le 21 mai 2023

DEALLESSANDRI. M, « Genshin Impact becomes biggest international launch for a chinese game », Game Industry, [En ligne] <<https://www.gamesindustry.biz/genshin-impact-becomes-biggest-international-launch-for-a-chinese-game>>, publié le 1^{er} octobre 2020

ENTRETIEN AVEC JULIEN LALU, l'Histoire, « Quand l'Histoire inspire le jeu vidéo », <<https://www.lhistoire.fr/quand-l%E2%80%99histoire-inspire-le-jeu-vid%C3%A9o>>, publié le 9 octobre 2021

ESPACE FRANÇAIS, « Lumière sur... Pierrot », (en ligne), <<https://www.espacefrancais.com/pierrot/>>, consulté le 21 mars 2023

FIERFORT A. FIERFORT. C, « Pour les enfants – Le Tanuki », MNAAG (en ligne) <<https://www.guimet.fr/blog/pour-les-enfants-le-tanuki/#:~:text=Le%20Tanuki%20est%2C%20dans%20les,%3A%20«%20Tanuki%20se%20transformant%20».>>, consulté le 16 mai 2023

FREEMMOSTATION, « Genshin Impact, exclusive interview : Breath of the Wild controversy Xbox, and PVP clarifications, and more », FreeMMOStation, <<https://www.freemmostation.com/features/genshin-impact-exclusive-interview-breath-wild-controversy-switch-xbox-pvp/>>, le 25 septembre 2020

GAMING CAMPUS, « Guide du jeu vidéo : l'essentiel du jeu vidéo », [En ligne] <<https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/lessentiel-du-jeu-video.html>>, mis à jour le 5 janvier 2023

GAMING CAMPUS, « Les jeux vidéo en Chine » [En ligne] <<https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-jeux-video-en-chine.html>>, Mis à jour le 16 novembre 2022

GENSHIN IMPACT FANDOM, « Inazuma/Histoire », Wiki Genshin Impact (en ligne) <<https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Inazuma/Histoire>>, consulté le 17 mai 2023

GENSHIN IMPACT FANDOM, « Commission économique », Wiki Genshin Impact (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Commission_économique#:~:text=La%20Commission%20économique%20est%201.Clan%20Hiiragi%20basé%20à%20Ritou.>, consulté le 17 mai 2023

GENSHIN IMPACT FANDOM, « Commission administrative », Wiki Genshin Impact (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Commission_administrative>, consulté le 17 mai 2023

GENSHIN IMPACT FANDOM, « Sanctuaire de Narukami », Wiki Genshin Impact (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Sanctuaire_de_Narukami>, consulté le 16 mai 2023

GIARDINELLI. A, « Le médiévalisme. Images et représentations du Moyen Âge », Appel à contribution, [En ligne] <<https://calenda.org/407720>>, publié le 12 juin 2017(Consulté le 14 février 2023).

GODIN. R, « Le lourd héritage des conflits sino-japonais », La Tribune, (en ligne) <<https://www.latribune.fr/actualites/economie/international/20120918trib000720052/le-lourd-heritage-des-conflits-sino-japonais.html>>, le 18 septembre 2012, consulté le 20 mai 2023

HANG. C, « La première exposition d'art de Genshin Impact, le rpg online aux 63 millions de joueurs, inaugurée à Paris le 3 janvier », 24presse.com, [En ligne], <<https://www.24presse.com/jeux/la-premiere-exposition-dart-de-genshin-impact-le-rpg-online-aux-63-millions-de-joueurs-inauguree-a-paris-le-3-janvier-search-9924622-1-Jeux.html/#.Y-tvBROZNFU>>, Communiqué de presse publié le 13 décembre 2022

HISTOIRE DES BELGES, « L'organisation de l'Empire », Les Belges, leur histoire... et celle de leur patrie, la Belgique, (en ligne) < www.histoire-des-belges.be/au-fil-du-temps/temps-modernes/saint-empire-romain-germanique/lorganisation-de-l'empire >, consulté le 13 mars 2023

HISTOPHILE, « Tomoe », Dictionnaire Histophile (en ligne) <<https://histophile.com/dictionnaire/tomoe/>>, consulté le 16 mai 2023

ICARYU, « Liyue, le port des Contrats », Le Bus Magique (en ligne) <<https://gaming.lebusmagique.fr/genshin-impact/histoire-de-genshin-impact/liyue-le-port-des-contrats/>>, le 31 mai 2022, consulté le 12 avril 2023

ISHIDA. H, « régimes narratifs et récits de voyage au Japon (1890-1930). Le voyage comme « leçon des choses » et de la modernisation », *Genèses, L'Europe vue d'ailleurs*, (en ligne) <www.persee.fr/doc/genes_11553219_1999_num_31_1_1568>, n°35, 1999, consulté le 25 mai 2023 p.88

ISOGAI. T, *Le système de gestion des risques naturels au Japon*, document de présentation du 16 juin 2010, (en ligne) <<https://www.nippon.com/fr/japan-topics/g00829/>>

JEFF, « Enkanomiya/Design », interview retranscrit sur Genshin Impact Fandom (en ligne) <<https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Enkanomiya/Design>>

JEUXVIDEO.COM « Genshin Impact, le RPG free-to-play à l'ambition démesurée », [En ligne] <<https://www.jeuxvideo.com/test/1300571/genshin-impact-le-rpg-free-to-play-a-l-ambition-demesuree.htm>>, publié le 8 octobre 2020

J'M MON PATRIMOINE, « La roue tourne : du moulin à sang au moulin à vent », Architecture & Urbanisme, (en ligne) <<https://www.jaimemonpatrimoine.fr/fr/module/81/1284/la-roue-tourne-du-moulin-a-sang-au-moulin-a-vent>>, le 27 juin 2021, consulté le 13 mars 2023

JOANNES. F, « La tour de Babel : ce que l'archéologie révèle du mythe », National Geographic, (en ligne), <<https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2021-08/mythe-tour-de-babel-ce-que-revele-archeologie>>, le 9 août 2021, consulté le 15 mars 2023

KANPAI, « l'architecture des sanctuaires shinto, composition typique d'un lieu de culte shintoïste », Kanpai (en ligne) <<https://www.kanpai.fr/societe-japonaise/architecture-sanctuaires-shinto>> , le 23 mai 2017, mis à jour le 15 février 2022, consulté le 16 mai 2023

KIYONORI. K, « Isabella Bird, l'une des plus grandes exploratrices du XIXe siècle en mission au Japon, Nippon.com (en ligne) <<https://www.nippon.com/fr/japan-topics/g00829/>>, le 2 juin 2020, consulté le 18 mai 2023

LANE. C, « Les Quatre Arts de l'érudit chinois », Vision Times (en ligne) <<https://www.visiontimes.fr/chine-ancienne/tradition/les-quatre-arts-de-lerudit-chinois-6178>> , le 10 septembre 2022, consulté le 11 mai 2023

LEBERT. M, « La Jérusalem médiévale – L'architecture ayyubide », (en ligne) <<http://barthes.enssib.fr/translatio/miroir-nef/jerusalem/ayyubide.htm>>, 2006, consulté le 15 mars 2023

LE FIGARO, « Japon : des ministres se recueillent au sanctuaire controversé de Yasukuni », Le Figaro (en ligne) <<https://www.lefigaro.fr/flash-actu/japon-des-ministres-se-recueillent-au-sanctuaire-controverse-de-yasukuni-20220815>> , le 15 août 2022, consulté le 21 mai 2023

LELOUP. D dans « Les maisons à colombages, vitrine touristique et gouffre financier », L'Express (en ligne) <https://www.lexpress.fr/styles/les-maisons-a-colombages-vitrine-touristique-et-gouffre-financier_1998922.html>, le 10 avril 2018 consulté le 25 mai 2023

LE MONDE, « Le Japon déplore l'inscription du massacre de nankin au registre de la mémoire du monde », Le Monde (en ligne) <https://www.lemonde.fr/asiе-pacifique/article/2015/10/10/le-japon-deplo-re-l-inscription-du-massacre-de-nankin-au-registre-de-la-memoire-du-monde_4786772_3216.html>, le 1à octobre 2015, mis à jour le 20 octobre 2015, consulté le 20 mai 2023

LEROY-TERQUEM. M, « Comment le jeu vidéo représente le passé », BnF, <<https://www.bnf.fr/fr/comment-le-jeu-video-represente-le-passe>>, Entretien avec Romain Vincent paru dans Chroniques n°86, septembre-décembre 2019

LORIYNN, « Genshin Impact, miHoYo et le HoYoverse, un projet ambitieux », New Game +, [En ligne], <https://new-game-plus.fr/genshin-impact-mihoyo-hoyoverse/?fbclid=IwAR0GZPO39a0NBXRk08RBA8nq_CucU8y09L2jkzSv0lb2pZbs8CvC2dB299Q>, publié le 16 février 2022

MARKETING CHINE, « L'industrie des jeux vidéo en Chine, un nouvel eldorado. Quand les jeux vidéo sont plus que de simples jeux. » [En ligne] <https://marketing-chine.com/lindustrie-des-jeux-video-en-chine-un-nouvel-eldorado#Quand_les_jeux_video_sont_plus_que_de_simples_jeux>, publié le 31 décembre 2019

MAIREY. A, « Le médiévalisme – Des usages contemporains du Moyen Âge – Introduction », [En ligne], <<https://www.audemairey.com/seminaire-medievalisme/seminaire-2019/introduction-medievalisme-1/>>, retranscription du séminaire du 1^{er} février 2019

MARTINON-TORRES. M, « Comment l'armée de terre cuite de l'empereur Qin a-t-elle été fabriquée ? », National Geographic (en ligne) <<https://www.nationalgeographic.fr/histoire/comment-larmee-de-terre-cuite-de-lempereur-qin-a-t-elle-ete-fabriquee>>, le 10 mai 2021, consulté en avril 2023

MESMER. P, « Le premier ministre japonais prie au sanctuaire Yasukuni, Pékin et Séoul s'indignent », Le Monde (en ligne) < https://www.lemonde.fr/japon/article/2013/12/26/le-premier-ministre-japonais-va-visiter-le-sanctuaire-yasukuni_4339881_1492975.html >, le 26 décembre 2013, consulté le 21 mai 2023

MON KIMONO, « A la découverte de l'univers fascinant des yokai », Mon Kimono, Blog du Japon (en ligne) < <https://mon-kimono.com/blogs/blog-du-japon/yokai> >, le 14 novembre 2020, consulté le 16 mai 2023

MONNET. N, « Le bouddhisme en Chine », BNF Les Essentiels, (en ligne) <<https://essentiels.bnf.fr/fr/societe/spiritualites/21c379d0-49c0-4de4-968a-29b41f1ca1c3-croyances-et-philosophies-chinoises/article/6c71203e-ba93-40f4-a25d-a20558a83a5b-bouddhisme-en-chine>>, consulté le 2 mai 2023

NEKO, « Le Phénomène des Typhons au Japon », Ambiance Japon (en ligne) <<https://www.ambiance-japon.com/typhon-japon/>>, le 4 mai 2023, consulté le 18 mai 2023

NEUSTADT, « Deutsches Weinlesefest / 22.09 – 09/10/2023 », (en ligne) <<https://www.neustadt.eu/Tourisme-Vin/TOP-EVENTS/Automne/Deutsches-Weinlesefest/?La=7>>, consulté le 15 mars 2023

OCEANE, « Les Arts Chinois : le guide (+ anecdotes) », Chinois Tips, (en ligne) <<https://chinoistips.com/arts-chinois/>>, le 13 mars 2023, consulté le 11 mai 2023

PAUPELIER. T, « Jeux vidéo : l'essor constant d'une industrie qui fait rêver », [En ligne] <<https://www.jeuxvideo.fr/dossier/361856-jeux-video-l-essor-constant-d-une-industrie-qui-fait-rever>>, publié le 13 octobre 2021 (Consulté le 7 février 2023).

PERRONE. M, « Le problème de la Chine dans les jeux vidéo », Gizchina.it (en ligne) <<https://fr.gizchina.it/2022/03/il-problema-della-cina-nei-videogiochi/>>, le 5 mars 2022, consulté le 21 mai 2023

POUGET. E, « Culture – A la découverte de l'opéra chinois », Le Petit Journal, (en ligne) <<https://lepetitjournal.com/shanghai/comprendre-chine/culture-la-decouverte-de-lopera-chinois-293931>>, le 6 décembre 2020, consulté le 11 mai 2023

RAHMIL. D-J, « Li Ziqi, la « princesse » de la Chine rurale qui fait revenir les ouvriers à la campagne », l'ADN Tendances & Mutations, (en ligne) < <https://www.ladn.eu/media-mutants/reseaux-sociaux/chine-influenceurs-exode-rural/>>, mis en ligne le 26 juillet 2022, consulté le 12 avril 2023

RIFRAFF, « Genshin Impact les développeurs évoquent les comparaisons avec Zelda Breath of the Wild », (en ligne) <<https://www.nintendo-master.com/news/genshin-impact-devs-comparaisons-zelda>>, le 26 septembre 2020

ROMA AETERNA, « l'Amphithéâtre de Grand (Vosges) », Archéologie et Histoire, Roma Aeterna (en ligne) < <https://romaaeterna753.wordpress.com/2015/08/12/lamphitheatre-de-grand-vosges/> >, le 12 août 2015, consulté le 16 mars 2023

RUNDLINGSVEREIN, « Les rondins (« Rundlinge ») – des villages circulaires dans le Wendland », (en ligne) < <https://www.rundlingsverein.de/html/84-France.htm> >, consulté le 9 mars 2023

SHIMANE JAPON, « Sanctuaire Taikodani Inari », Kankou Shimane (en ligne) < <https://www.kankou-shimane.com/fr/destinations/453> >, consulté le 16 mai 2023

SHOGUN JAPON, « Katana japonais : l'histoire du sabre samouraï », Shogun japon (en ligne) < <https://www.katanas-samurai.com/L-histoire-du-sabre-japonais-1-ccGaaaaaa.asp> >, consulté le 16 mai 2023

STEVEN, « Hanging Monastery Datong / Architectural Masterpiece of China », Travel 4 History (en ligne) < <https://www.travel4history.com/asia/china/datong-hanging-monastery> >, publié le 6 septembre 2021, mis à jour le 8 décembre 2022, consulté le 18 avril 2023

SOUS LA DIRECTION DE M. LAFONT, « Les héros du Moyen Âge : Arthur, Robin des Bois, Renart et les autres... », Collège Robert Doisneau, (en ligne) < <http://www.clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/spip.php?article442> >

TARBES7, « Le boom du marché des jeux vidéo en Chine », [En ligne] <https://www.tarbes7.fr/le-boom-du-marche-des-jeux-video-en-chine/>, publié le 12 décembre 2022

TORRES. M-E, « Ça sonne médiéval ! », *Médiévales*, 78, 2020, p.29-42

UNESCO, « Himeji-jo », Unesco (en ligne) < <https://whc.unesco.org/fr/list/661/> >, consulté le 15 mai 2023

UNESCO, « Les savoir-faire liés à l'architecture traditionnelle chinoise pour les structures à ossature en bois », UNESCO, (en ligne) < <https://ich.unesco.org/fr/RL/les-savoir-faire-lis-larchitecture-traditionnelle-chinoise-pour-les-structures-ossature-en-bois-00223> >, consulté le 9 mai 2023

VELLUT. D, « Et vous, c'est quoi votre histoire ? Comment utiliser le voyage du héros dans votre storytelling ? » (en ligne) < <https://www.davidvellut.com/voyage-du-heros/>>, le 15 novembre 2016, consulté le 4 mars 2023

VINCENT. R, « JVH#8 – Call of Duty / Battlefield : Retour vers le passé », Jeu Vidéo Histoire, (en ligne), < <https://jeuvideohistoire.com/jvh-8-callofduty-battlefield/> >, le 17 février 2021

WENYAN. H, « miHoYo, studio créateur de « Genshin Impact » : anatomie d'un success story chinoise », Chine-Info, [En ligne], <<http://www.chine-info.com/static/content/french/RegardsurlaChine/Sciences&tech/2021-12-07/917897170756448256.html>>, publié le 7 décembre 2021

WIKI GENSHIN IMPACT, « Mondstadt/Histoire », (en ligne) < www.genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Mondstadt/Histoire>, consulté le 13 mars 2023

WIKI GENSHIN IMPACT, « Mondstadt/Culture », Genshin-Impact Fandom, (en ligne) <<https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Mondstadt/Culture>>, consulté le 14 mars 2023

WIKI GENSHIN IMPACT, « Arc rituel », Genshin Impact Fandom (en ligne) <https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Arc_rituel>, consulté le 15 mars 2023

WIKI GENSHIN IMPACT, « Village de Qingce », (en ligne) < https://genshin-impact.fandom.com/fr/wiki/Village_de_Qingce >, consulté le 12 avril 2023

WIKIPEDIA, « MiHoyo », [En ligne] <<https://fr.wikipedia.org/wiki/MiHoYo>>, mis à jour le 19 décembre 2022

WIKIPEDIA, "Euthymie," *Wikipédia, l'encyclopédie libre*, (en ligne) <<https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Euthymie&oldid=193284326>> consultée le 3à avril 2022

XIA. Z, « wakō », Britannica, (en ligne) < <https://www.britannica.com/topic/wako> >, consulté le 19 mai 2023

YUAN. K, 袁珂 (2006). 中国古代神话 (*Zhōngguó gǔdài shénhuà*), *Mitos da China Antiga*. Pequim: 华夏出版社 (*Huáxià chūbǎnshè*) Editora Huaxia dans MESQUITA MARTINS. J-M, “Le mythe cosmogonique de Pangu”, *Carnets*, (en ligne) <<http://journals.openedition.org/carnets/2486>>, Deuxième série, N°12, 2018, mis en ligne le 19 janvier 2018, consulté le 03 mai 2023

SITES SOURCES :

BLOG JEUX VIDEO(S) ET HISTOIRE : <https://jeuxvideosethistoire.wordpress.com>

GENSHIN HOYOVERSE : www.genshin.hoyoverse.com

GENSHIN IMPACT FAN SITE : www.genshin-impact.fr

GENSHIN IMPACT FAN WIKI : www.genshin-impact.fandom.com

HOYOLAB : www.hoyolab.com

SITE DE « MODERNITE MEDIEVALES » : <https://modmed.hypotheses.org/>

SITE DE ROMAIN VINCENT « JEU VIDEO – HISTOIRE - ÉDUCATION » : <https://jeuvideohistoire.com/>

SITE OFFICIEL DE LA SOCIETE MIHOYO : <https://www.mihayo.com>

YOUTUBE NOTA BENE : <https://www.youtube.com/@notabenemovies>

YOUTUBE AIYANO : <https://www.youtube.com/@Aiyao/videos>

FILMS ET VIDEOS

GENSHIN IMPACT, « Aperçu de l’histoire : les Traces », YouTube, (en ligne), <<https://www.youtube.com/watch?v=TAIKhARUcoY>>, mis en ligne en 2021

SUZUKI. T (Producteur), MIYAZAKI. H (scénariste), STUDIO GHIBLI (studio d’animation), « Le Château ambulat », 2004

YU-PENG CHEN (compositeur), HOYO-MiX (producteur), « Scaramouche Boss Theme : Phase II », (en ligne) <<https://www.youtube.com/watch?v=sgLvV2pX9V0>>, miHoYo – HoYoverse, 2022

MIHOYO , « Genshin Impact – Le monde de l’opéra : les coulisses de la création de Yun Jin »,
Genshin Impact (en ligne) < <https://genshin.hoyoverse.com/fr/news/detail/104165> >