

Haute École Albert Jacquard — Université de Namur —  
Institut Supérieur de Musique et de Pédagogie

**MÉMOIRE RÉALISÉ DANS LE CADRE DU MASTER EN  
ARCHITECTURE TRANSMÉDIA**

# **De quelle manière le transmédia a-t-il impacté le monde des jeux de société francophones à l'heure actuelle ?**

Présenté par William Blanchy

Sous la direction de monsieur Bastien Wauthoz

Juin 2023



# Remerciements

Je tiens tout d'abord à exprimer mes sincères remerciements à toutes les personnes qui m'ont soutenu tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Je voudrais exprimer ma reconnaissance spéciale envers mon promoteur, M. Bastien Wauthoz, pour ses conseils éclairés et son soutien constant. Sa confiance en mes capacités et sa disponibilité ont été d'une grande valeur pour moi. J'aimerais également adresser mes remerciements les plus chaleureux à mes professeurs, Mme Mélanie Latiers, Mme Julie Masset et M. Stéphane Collignon. Leur expertise, leurs encouragements et leurs commentaires constructifs ont grandement contribué à l'élaboration de ce mémoire. Je souhaite également exprimer ma gratitude envers les talentueux auteurs de jeux Antoine Bauza et Christophe Raimbault, qui ont gracieusement accepté de répondre à mes questions lors d'une interview. Un grand merci également à toutes les personnes qui ont pris le temps de remplir le formulaire. Leurs réponses précieuses ont enrichi mes données et ont contribué à la qualité de mon analyse. Je tiens aussi à remercier les auteurs des six vidéos YouTube qui ont été une ressource précieuse dans la réalisation de mon analyse. Je ne pourrais pas terminer mes remerciements sans exprimer ma profonde gratitude envers ma famille et mes amis. Leur soutien indéfectible, leurs encouragements constants et leur compréhension ont été d'une importance inestimable pour moi tout au long de ce parcours académique. Enfin, un merci spécial à mon ami, Justin Debroux, pour ses nombreux conseils, ses relectures attentives et son assistance précieuse lors de l'analyse de certains jeux.

À tous ceux mentionnés ci-dessus, ainsi qu'à tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce mémoire, je vous en suis profondément reconnaissant.



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>6</b>
<b>Revue de la littérature</b>	<b>8</b>
Préambules	8
Les jeux de société comme vecteurs de fiction	9
L'immersion au sein d'un univers	10
Les émotions et les jeux de société	12
<b>Construction de la problématique</b>	<b>14</b>
Le transmédia	14
Le monde des jeux de société francophones	15
L'objectif de cette recherche	16
<b>Création d'une méthodologie adéquate</b>	<b>17</b>
Le choix de l'approche	17
Les joueurs et leur rapport avec le transmédia	18
Élaboration d'un formulaire	18
Interprétation des résultats	19
L'avis de deux auteurs de jeux de société iconiques	20
L'analyse de trois jeux de société transmédiés	22
Élaboration de la grille d'analyse	22
La Terre du Milieu en un jeu de cartes	23
Une immersion ludique dans l'univers de Lovecraft	27
Une lutte épique pour le pouvoir dans les Sept Royaumes	29
<b>Conclusion</b>	<b>33</b>
Le résumé de la démarche et des résultats	33
Les limites de la recherche et les pistes futures	34
Le projet WX-96	35
<b>Bibliographie</b>	<b>36</b>
<b>Annexes</b>	<b>38</b>
Formulaire destiné aux passionnés de jeux	38
Grilles d'analyse des différents jeux	38
Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif	38
Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition	38
Le Trône de Fer - Le jeu de plateau (2 <sup>e</sup> édition)	38
Retranscription de l'interview de C. Raimbault	39
Retranscription de l'interview de A. Bauza	49



# Introduction

Depuis des milliers d'années, les jeux de société ont été un moyen populaire de divertissement et de socialisation à travers le monde. Au fil des siècles, ils ont évolué pour devenir des jeux que nous connaissons encore actuellement comme les échecs ou le go mais c'est lors de ces quelques dernières décennies qu'ils ont le plus changé.

Comme le mentionnent Vincent Berry et Samuel Coavoux dans leurs articles<sup>1</sup>, l'avènement des jeux vidéo n'a pas vu naître une réduction de la popularité des jeux de société, bien au contraire. Cette augmentation de popularité est due en partie à la diversification du marché, qui a incité l'industrie à proposer des jeux plus riches et variés. C'est ainsi que s'est développée une distinction entre les jeux de société dits « à l'allemande », caractérisés par des mécaniques classiques et l'accumulation de points de victoire, et les jeux de société anglo-saxons souvent qualifiés d'« ameritrash », qui mettent davantage l'accent sur la narration et l'immersion.

C'est également à cette période qu'est né le concept du transmédia qui consiste en l'utilisation de différents médias afin d'étendre un univers et de renforcer une narration. Nous pouvons donc supposer que celui-ci a pareillement influencé l'évolution des jeux de société en offrant de nouvelles possibilités aux créateurs de jeux.

**Cette recherche a pour objectif de comprendre de quelle manière le transmédia a impacté le monde des jeux de société francophones, en se concentrant sur les pratiques actuelles et les tendances émergentes. Plus précisément, nous chercherons à déterminer comment le transmédia a influencé la conception des jeux de société et dans quelle mesure il est utilisé pour renforcer la narration.**

La première partie de ce mémoire consistera en une revue de la littérature sur le transmédia et les jeux de société, mettant l'accent sur plusieurs concepts clés dépendants

---

<sup>1</sup> **Article 1** : Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? Sciences du jeu, 14, Article 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>

**Article 2** : Berry, V., & Coavoux, S. (2021). « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France. Sciences du jeu, 14, Article 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2819>

de trois aspects fondamentaux dans le domaine ludique : la narration, l'immersion et les émotions. Nous précisons également notre question de recherche en définissant clairement les concepts impliqués et en identifiant les catégories de jeux de société incluses dans notre étude. À partir de cette revue, nous formulerons des hypothèses visant à répondre à la question de recherche posée précédemment.

La seconde partie sera consacrée à la méthode utilisée pour analyser les trois jeux de société transmédias suivants : *Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif*<sup>2</sup>, *Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition*<sup>3</sup> et *Le Trône de Fer - Le jeu de plateau*<sup>4</sup>. Nous décrirons en détail l'approche adoptée pour sélectionner ces jeux, en tenant compte des perspectives des joueurs et des auteurs à travers un formulaire et deux entretiens. Cette partie aboutira à l'analyse théorique et pratique de ces jeux à l'aide d'une grille spécialement conçue pour la recherche.

Enfin, la conclusion de ce mémoire consistera en un résumé de notre recherche et de ses principaux résultats. Elle proposera aussi de potentielles pistes pour des recherches futures ainsi qu'un bref lien avec mon projet de fin d'étude, WX-96.

---

<sup>2</sup> Fantasy Flight Games. (2011). *Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif* [Jeu de société]. Créé par Nate French.

<sup>3</sup> Fantasy Flight Games. (2016). *Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition* [Jeu de société]. Créé par Corey Konieczka et Nikki Valens.

<sup>4</sup> Fantasy Flight Games. (2011). *Le Trône de Fer - Le jeu de plateau (2e édition)* [Jeu de société]. Créé par Christian T. Petersen.



# Revue de la littérature

## Préambules

Dans le cadre de cette étude scientifique, une revue de la littérature a été entreprise sur le thème des jeux de société et du transmédia. L'objectif de cette revue est de déterminer la relation entre les univers du jeu et du transmédia, ainsi que d'explorer les recherches antérieures menées sur ce sujet.

Il est important de noter que l'ensemble des articles scientifiques identifiés dans cette revue datent des années 2010, ce qui nous laisse supposer que les études menées sur ce sujet sont relativement récentes.

La référence la plus pertinente sur ce sujet, par son exhaustivité, sa qualité et sa fréquence de citation dans les articles que nous avons compulsés est sans conteste : "The Transmedia Relationship Between Film/TV Texts and Board Games"<sup>5</sup>, éditée par Bethan Jones et Wickham Clayton et publiée par Intensities en 2014. Elle se compose d'une dizaine d'articles écrits par divers auteurs qui établissent des liens entre certaines séries télévisées ou certains films et des jeux de société par le biais du transmédia. Elle aborde la façon dont le transmédia a fait son apparition dans le monde des jeux. Les deux éditeurs mentionnés précédemment, ainsi que certains auteurs de la revue, ont décidé de mener ce travail après avoir constaté que peu de recherches avaient été effectuées pour analyser les jeux de société en tant que forme de transmédia. Les jeux de société sont populaires dans de nombreuses cultures et il est courant de voir des adaptations de films ou de séries télévisées sous forme de jeux de société. Bien que souvent considérés, comme le mentionnent les deux auteurs dans l'introduction de la revue, comme des tentatives cyniques des entreprises pour tirer profit d'une œuvre réussie, ces jeux offrent aux joueurs de nouvelles expériences et de nouvelles perspectives sur le texte d'origine. Les jeux vidéo sont fréquemment mentionnés dans les discussions sur le transmédia, mais l'analyse académique des jeux de société est

---

<sup>5</sup> Intensities: The Journal of Cult Media. « Issue 7 (Summer 2014) – Special Issue », 29 août 2014. <https://intensitiescultmedia.com/issue-7-summer-2014-special-issue/>.

moins répandue. Jones et Clayton estiment qu'il est donc important d'étudier ces jeux en tant que forme de transmédia, car ils permettent aux fans de s'engager avec l'univers de l'œuvre d'origine de manière différente et de créer de nouvelles interactions.

## Les jeux de société comme vecteurs de fiction

Selon les propos de Pierre Cuvelier<sup>6</sup>, le concept de vecteurs de fiction se réfère à la capacité d'un support/média à ajouter une dimension narrative à un univers fictionnel. En d'autres termes, certains supports/médias peuvent contribuer à l'expérience narrative de l'univers fictionnel d'une manière plus significative que d'autres. Par exemple, un jeu de société peut permettre aux joueurs de prendre des décisions qui ont un impact sur l'histoire, tandis qu'un simple produit dérivé, comme une tasse ou un T-shirt, n'apporte pas grand-chose à l'univers fictionnel en termes d'histoire. Le concept de vecteurs de fiction est de ce fait important pour les créateurs d'univers fictionnels qui cherchent à étendre leur univers à travers différents supports/médias.

Le jeu de cartes à collectionner de Richard Garfield, *Magic: the Gathering*<sup>7</sup>, constitue un excellent exemple de vecteur de fiction par le jeu. L'auteur a créé son propre univers de fantasy plutôt que de reprendre une licence existante et a utilisé ses cartes comme pour transmettre sa fiction. Les joueurs peuvent imaginer l'univers de *Magic* en lisant les cartes ou en jouant et peuvent également être exposés à la fiction de l'univers à travers d'autres supports tels que des romans, des films, des jeux vidéo, etc. qui sont considérés comme des produits dérivés ou comme faisant partie d'un projet transmédia.

Cet exemple et d'autres comme *Star Wars: The roleplaying game*<sup>8</sup>, *Battlestar Galactica*<sup>9</sup> et *The One Ring*<sup>10</sup> montrent bien que les jeux de société doivent être considérés par les créateurs d'univers fictionnels comme d'importants vecteurs de fiction potentiels. Ils ont

---

<sup>6</sup> Cuvelier, Pierre. « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de Magic : l'Assemblée ». *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, n° 2 (21 juin 2011). <https://doi.org/10.4000/strenae.305>.

<sup>7</sup> Wizards of the Coast. (1993). *Magic: The Gathering* [Jeu de cartes]. Renton, WA: Wizards of the Coast.

<sup>8</sup> West End Games. (1987). *Star Wars: The Roleplaying Game* [Jeu de rôle]. Roseville, MN: West End Games.

<sup>9</sup> Fantasy Flight Games. (2008). *Battlestar Galactica: The Board Game* [Jeu de société]. Roseville, MN: Fantasy Flight Publishing.

<sup>10</sup> Decipher Inc. (2011). *The One Ring* [Jeu de rôle]. Norfolk, VA: Cubicle 7 Entertainment.

un pouvoir d'immersion non négligeable et offrent des possibilités exclusives au public pour qu'il se plonge dans cet univers. Nous pouvons supposer que cela passe par une identité visuelle forte qui permet de créer une cohérence graphique et de définir de manière précise le projet et/ou l'univers qu'elle représente. Dans le cadre d'un jeu de société issu d'un univers transmédiatique, cette identité visuelle doit nécessairement respecter les codes de cet univers.

Dans l'article "Unusual Geography: Discworld Board Games and Paratextual L-Space"<sup>11</sup> Bethan Jones aborde les concepts de *transmédia* "what is?" et "what if?" développés par Jason Mittell. Selon ces concepts, les extensions d'univers transmédia peuvent être réparties en deux catégories distinctes. La première (*transmédia* "what is?") vise à représenter l'œuvre principale de manière coordonnée et canonique. Elle offre une continuité narrative cohérente, bien que plus linéaire, permettant aux joueurs d'approfondir leur exploration de l'histoire principale de l'univers et de découvrir de nouveaux détails. La seconde (*transmédia* "what if?") invite les joueurs à imaginer des histoires alternatives et des approches narratives distinctes qui ne sont pas censées être considérées comme faisant partie du canon de l'histoire principale, offrant alors des possibilités plus importantes en termes d'extension de l'univers et de création de nouvelles histoires. Dans les deux cas, les joueurs sont invités à s'immerger dans l'univers et à l'explorer. Ces jeux peuvent offrir une expérience enrichissante en permettant aux joueurs d'élargir leur compréhension de l'univers du jeu et de participer activement à son développement narratif.

## L'immersion au sein d'un univers

Comme mentionné précédemment, l'un des atouts majeurs des jeux de société est qu'ils permettent aux joueurs de vivre une expérience immersive dans les univers desquels ils sont issus. En effet, les joueurs vont pouvoir participer activement à l'histoire en influençant les choix des personnages ce qui va affecter directement l'issue de l'histoire en cours. C'est ce que Vitória Azevedo appelle, dans son article "Analog in transmedia:

---

<sup>11</sup> Intensities: The Journal of Cult Media. « Issue 7 (Summer 2014) – Special Issue », 29 août 2014. <https://intensitiescultmedia.com/issue-7-summer-2014-special-issue/>.

use of modern board game as central media of transmedia product”<sup>12</sup>, la voix active. Cette fonctionnalité peut être considérée comme l'une des caractéristiques les plus attrayantes des jeux modernes, car elle permet aux joueurs de se sentir immergés dans l'histoire et d'avoir un impact sur le déroulement des événements.

Par ailleurs, Deb Waterhouse-Watson développe dans son article “Reconfiguring Narrative in Contemporary Board Games: Story-Making Across the Competitive-Cooperative Spectrum”<sup>13</sup> le concept de *fabula pool* qui représente une collection d'événements et d'acteurs qu'un écrivain sélectionne afin de les organiser en une histoire. Dans une œuvre narrative traditionnelle, comme un roman ou un film, l'auteur a un pouvoir absolu sur la construction de l'histoire. Alors que dans les jeux de société, les joueurs ont une influence capitale sur celle-ci en puisant des éléments de cette *fabula pool*. Ils ont alors un rôle actif et peuvent, d'une certaine manière, être considérés comme auteurs ou narrateurs en fonction des décisions qu'ils prennent et des mécaniques de jeu. Ainsi, la structure d'une partie se formera autour d'un *noyau narratif*, identique pour chaque partie et défini par les règles du jeu et offrant ainsi aux joueurs la capacité d'influencer la suite de l'histoire. Dans le cas d'un jeu de société dit transmédia, le *noyau narratif* et la *fabula pool* sont constitués d'éléments symboliques issus de l'univers dont fait partie le jeu comme des personnages, des lieux, des événements marquants, des objets, etc. Ces deux concepts sont à la base du transmédia “*what is?*” et lors de la conception d'un jeu de société, le game design va déterminer où cedit jeu se positionne entre transmédia “*what is?*” et “*what if?*”.

Deb Waterhouse-Watson explore également la notion de *spectre compétitif-coopératif* dans les jeux de société. Ce concept illustre la possibilité dans le monde ludique de créer des jeux plus ou moins compétitifs ou coopératifs. La position d'un jeu sur ce spectre va influencer la construction narrative, la position des joueurs dans le jeu mais aussi

---

<sup>12</sup> Azevedo, Vitoria. « Analog in Transmedia: Use of Modern Board Game as Central Media of Transmedia Product ». In *Nuevas Narrativas. Entre La Ficción y La Información: De La Desregulación a La Integración Transmedia*, 2017, ISBN 978-84-947521-8-6, Pages 473-481, 473-81. Servicio de Publicaciones / Servei de Publicacions, 2017. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8441949>.

<sup>13</sup> Intensities: The Journal of Cult Media. « Issue 7 (Summer 2014) – Special Issue », 29 août 2014. <https://intensitiescultmedia.com/issue-7-summer-2014-special-issue/>.

l'équilibre entre transmédia “*what is?*” et “*what if?*”. Ainsi, les auteurs vont pouvoir proposer à la communauté de vivre des aventures au travers de différentes perspectives.

## Les émotions et les jeux de société

Les jeux de société intégrés dans des univers plus vastes présentent un intérêt essentiel en comparaison avec leurs homologues indépendants d'autres médias. Cela est dû au lien émotionnel déjà établi entre les joueurs et les symboliques de l'univers en question, tel que décrit dans l'article de Paul Booth intitulé “Playing Dead: Transmedia Pathos and Plot in The Walking Dead Board Games<sup>14</sup>”. L'auteur utilise le concept de *Pathos* (un mot d'origine grecque qui signifie notamment émotions) pour représenter les liens émotionnels que les lecteurs ou spectateurs entretiennent avec les éléments symboliques (du *noyau narratif* et de la *fabula pool*) des univers qu'ils consomment. Dans son article, il souligne l'importance du *Pathos* dans le contexte des jeux de société et dans la compréhension globale des univers transmédiés. Les sentiments des joueurs pour les différents personnages ou symboliques de l'univers peuvent influencer leurs choix et leurs décisions, ainsi que leur engagement avec l'univers et leur désir de continuer à y jouer ou à y participer. Par conséquent, pour intégrer les jeux de société dans des univers narratifs, il semble opportun d'adopter une vision plus inclusive de la narration transmédia, qui englobe non seulement l'intrigue, mais également les émotions et les sentiments des joueurs.

Pour y arriver, les auteurs de jeux ont tout intérêt à prendre en compte *la perspective dans la narration*. En effet, comme le développent Adam Brown et Deb-Waterhouse Watson dans leur article précédemment cité, dans un jeu de société, de la même manière que dans un roman, la narration peut être racontée selon différentes perspectives, que ce soit par un narrateur ou par les joueurs eux-mêmes. Une narration à la première personne offre au joueur un accès direct au point de vue d'un personnage, ce qui va instaurer une certaine intimité entre lui et ce dernier. C'est souvent dans cette perspective que l'identification et la sympathie pour un personnage vont être les plus

---

<sup>14</sup> Intensities: The Journal of Cult Media. « Issue 7 (Summer 2014) – Special Issue », 29 août 2014. <https://intensitiescultmedia.com/issue-7-summer-2014-special-issue/>.

fortes et c'est l'un des atouts principaux des jeux de rôle. Dans une narration à la troisième personne, les joueurs vont avoir du recul par rapport à l'ensemble des personnages, ce qui leur offre une vue plus globale et plus objective mais leur fait perdre toute intimité avec ceux-ci. Enfin, une narration à la deuxième personne, comme c'est le cas dans les célèbres livres-jeux, va directement s'adresser aux joueurs comme s'ils faisaient partie intégrante de l'histoire ce qui a pour but d'immerger les joueurs dans le jeu. La deuxième personne est alors une première personne camouflée. La narration dans les jeux de société modernes prend d'ailleurs souvent place dès la lecture du livret de règle par le biais de textes immersifs que l'on retrouve la plupart du temps écrits en italique. Dans un jeu de société transmédia, la première, deuxième et troisième personne peuvent, de cette manière, être combinées afin d'influencer les niveaux d'identification et de sympathie des joueurs avec les personnages.

# Construction de la problématique

Conformément à ce qui a été mentionné en introduction, depuis les années 2000, les jeux de société ont connu un essor sans précédent et ne se sont actuellement jamais mieux portés, grâce à leur évolution au fil des ans pour devenir les jeux modernes que nous connaissons aujourd'hui. Il serait donc intéressant de comprendre comment les jeux de société ont évolué lors de ces dernières années, et c'est là l'un des intérêts de ce mémoire dont la question de recherche est :

**De quelle manière le transmédia a-t-il impacté le monde des jeux de société francophones à l'heure actuelle ?**

Afin de répondre au mieux à cette question, il est essentiel de la décortiquer et de bien définir les concepts qui y sont impliqués.

## Le transmédia

Né dans les années 1990 notamment grâce aux travaux du chercheur Henry Jenkins, professeur à l'Université de Californie du Sud, le concept du transmédia (transmedia storytelling à l'origine) est une technique narrative qui consiste à raconter une histoire à travers différents médias et supports, tels que la télévision, le cinéma, les jeux vidéo, les bandes dessinées, les romans, les réseaux sociaux, les podcasts, etc. L'objectif est de créer un univers cohérent et étendu, où chaque média offre une expérience différente et complémentaire de l'histoire, tout en proposant des éléments narratifs et des symboliques communes (personnages, lieux, objets, etc.). Le transmédia implique donc une certaine interactivité et une participation active du public qui peut explorer et découvrir l'histoire à travers différents points d'entrée et de sortie selon ses préférences et ses centres d'intérêt. Cependant, le transmédia n'est pas une invention récente et a des racines plus anciennes, comme le montre l'œuvre de Tolkien sur l'univers de la Terre du Milieu, enrichie par les nombreuses contributions des fans : films, illustrations, jeux de rôles, etc. Les industries créatives comme le cinéma, la télévision et les jeux vidéo se sont ensuite emparées du terme comme d'un « label » promotionnel afin d'expérimenter

de nouveaux dispositifs et de tester leur audience, cherchant ainsi à toucher des publics différents tout en s'essayant à de nouvelles pratiques. Cette question fait d'ailleurs l'objet d'un article écrit par Laurie Schmitt et dont le titre est « Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation<sup>15</sup> ». Aujourd'hui, il est encore parfois difficile de nuancer le transmédia des simples stratégies marketing de certaines industries. Toutefois, les exemples réussis de transmédia, tels que la franchise *Marvel Cinematic Universe*, ont montré comment cette technique narrative peut être utilisée de manière créative et artistique pour raconter des histoires complexes et captivantes à un public diversifié. Le transmédia est également devenu un outil populaire pour les marques qui cherchent à s'engager avec leur public, en offrant des expériences immersives et interactives qui vont au-delà des simples publicités ou des campagnes de marketing traditionnelles. Avec l'évolution constante des technologies et des médias, le transmédia est appelé à se développer encore davantage dans les années à venir, offrant de nouvelles possibilités pour la narration immersive et l'implication du public.

## Le monde des jeux de société francophones

À l'heure actuelle, le monde ludique recense d'innombrables catégories de jeux de société différentes, chacune ayant ses spécificités propres :

Il y a bien évidemment les jeux traditionnels<sup>16</sup>, qui eux-mêmes se divisent en plusieurs groupes, dans lesquels on peut trouver les jeux de damiers (échecs, dames, go, etc.), les jeux de cartes (belote, président, bataille, tarot, etc.) ou les jeux de mises (poker, blackjack, roulette, etc.) que l'on retrouve principalement dans les casinos ou sur les sites de jeux en ligne dédiés.

On peut également citer les jeux de rôle sur table dont le plus populaire reste *Donjons & Dragons*, créé dans les années 1970 par Gary Gygax et Dave Arneson ; ceux-ci se

---

<sup>15</sup> Schmitt, Laurie. « Le “transmédia”, un “label” promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation ». *Les Enjeux de l'information et de la communication* 16/1, n° 1 (2015): 5-17. <https://doi.org/10.3917/enic.018.0005>.

<sup>16</sup> Berry, Vincent. « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? » *Sciences du jeu*, no 14 (6 mars 2021). <https://journals.openedition.org/sdj/2796>



différenciant radicalement des autres jeux par leur système prônant l'improvisation et la narration à la stratégie et dans lesquels les joueurs sont beaucoup plus libres quant aux choix de leurs actions et leurs prises de décisions.

Enfin, il y a les jeux de société modernes, qui connaissent une popularité grandissante depuis quelques années et c'est principalement eux qui vont faire l'objet de ce mémoire. Ces jeux se caractérisent souvent par leur variété et leur accessibilité et sont basés sur des règles précises et des mécaniques de jeu spécifiques qui correspondent directement avec les objectifs déterminés par leurs auteurs. Ils peuvent prendre différentes formes, comme des jeux de plateau, de cartes, de dés, de figurines ou même de réalité virtuelle. Ils peuvent être thématiques, basés sur des univers de science-fiction, de fantasy, d'horreur ou d'histoire, et peuvent être joués en coopération ou en compétition. Ils sont souvent conçus pour être rejouables, avec des configurations de jeu différentes à chaque fois. Parmi les plus célèbres, on peut citer *Les Colons de Catane*<sup>17</sup>, *Pandemic*<sup>18</sup> ou encore *7 Wonders*<sup>19</sup>.

Dans le cadre de ce travail, la décision a été prise de restreindre l'étude aux jeux de société modernes, conformément à la définition établie. Cette catégorie exclut les jeux traditionnels, les jeux de rôle ainsi que les jeux publiés avant 1995, année marquant l'avènement du jeu *Les Colons de Catane*, qui a représenté une véritable révolution dans le domaine des jeux de société.

## L'objectif de cette recherche

Tel qu'évoqué en introduction, l'objectif de cette étude est de démontrer l'impact du transmédia sur la conception des jeux de société et d'évaluer son utilisation pour renforcer la narration et l'immersion. Nous utiliserons une grille d'analyse pour déterminer le potentiel transmédia des jeux de société de manière objective. Ainsi, nous pourrions identifier les spécificités récurrentes des jeux à haut potentiel transmédia, ce qui nous permettra de mieux comprendre l'impact du transmédia sur le monde ludique.

---

<sup>17</sup> Catan Studio. (1995). *Les Colons de Catane* [Jeu de société]. Créé par Klaus Teuber.

<sup>18</sup> Z-Man Games. (2008). *Pandemic* [Jeu de société]. Créé par Matt Leacock.

<sup>19</sup> Repos Production. (2010). *7 Wonders* [Jeu de société]. Créé par Antoine Bauza.

# Création d'une méthodologie adéquate

## Le choix de l'approche

Dans le cadre de cette recherche, la méthodologie adoptée est structurée en trois phases distinctes, chacune revêtant une importance particulière et poursuivant un objectif spécifique. La première phase consiste à concevoir un formulaire destiné aux adeptes de jeux de société, afin de recueillir leurs perceptions d'un jeu de société transmédia, tout en sollicitant leurs recommandations concernant des jeux transmédiés réussis. Cette étape vise à obtenir une perspective informée de la communauté des joueurs et à établir une liste de références en vue d'une analyse approfondie ultérieure.

La deuxième phase de cette étude implique la réalisation d'entretiens avec de célèbres auteurs francophones de jeux de société que nous avons réussi à contacter, à savoir Antoine Bauza (auteur du jeu le plus primé au monde : *7 Wonders*) et Christophe Rimbault (Spiel des Jahres et As d'Or 2015 pour *Colt Express*). Ces entretiens ont pour objectif de recueillir leur expertise et leurs avis sur la question de recherche, en tant qu'auteurs accomplis, tout en bénéficiant de leurs recommandations quant à des jeux transmédiés pertinents à examiner. L'expérience et les connaissances approfondies de ces auteurs permettront d'enrichir l'analyse et d'explorer des perspectives spécifiques liées à la création et au développement des jeux transmédiés.

Enfin, la troisième phase de cette recherche consiste à élaborer une grille d'analyse rigoureuse, qui se veut objective et s'appuie sur les concepts présentés précédemment dans la revue de la littérature. Cette grille sera utilisée pour évaluer le potentiel transmédia de trois jeux de société transmédiés distincts, à savoir *Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif*, *Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition* et *Le Trône de Fer - Le jeu de plateau (2<sup>e</sup> édition)*. Cette approche analytique permettra d'identifier les spécificités récurrentes émergentes des jeux transmédiés étudiés.

En adoptant cette méthodologie en trois phases, combinant les perspectives des joueurs, des auteurs de jeux de société et une analyse objective basée sur les fondements

théoriques établis, cette recherche vise à approfondir la compréhension du transmédia et de l'impact qu'il a eu sur le monde des jeux de société francophones.

## Les joueurs et leur rapport avec le transmédia

### Élaboration d'un formulaire

Afin de pouvoir récolter les témoignages de passionnés de jeux de société, il était essentiel de bien préparer le formulaire auquel ils allaient être confrontés, ce qui impliquait une clarification des différents concepts présents. Ainsi, nous avons établi la définition de ce qu'est, selon nous et dans le cadre de cette recherche, un jeu de société transmédia.

« Un jeu de société transmédia est un jeu de société qui s'inscrit dans un univers narratif plus large qui utilise différents médias et plateformes (par exemple une série de livres, un film, une série télévisée, un jeu vidéo, etc.) pour s'étendre et s'enrichir. Les éléments transmédiés du jeu sont conçus pour compléter, approfondir et élargir l'histoire, tout en offrant aux joueurs des moyens supplémentaires d'interagir avec cet univers. »

À partir de cette définition, une sélection de dix jeux de société, qu'ils soient associés ou non à des univers étendus, a été établie dans le but d'explorer la clarté de leur caractère transmédia. Cette démarche visait à déterminer si certains jeux se démarquaient de manière évidente dans cette catégorie. De plus, les participants étaient invités à identifier de un à trois jeux de société présentant un fort caractère transmédia, en expliquant en quoi, selon leur perception, ces jeux se distinguaient dans ce domaine.

Enfin, les répondants étaient priés d'indiquer leur niveau de proximité avec les jeux de société ainsi que leur expérience dans ce domaine, afin de permettre une identification éventuelle de professionnels tels que des auteurs, des vendeurs ou des éditeurs ayant répondu au questionnaire. La diffusion du formulaire a été effectuée au sein de divers groupes Facebook francophones spécialisés dans les jeux de société, parmi lesquels

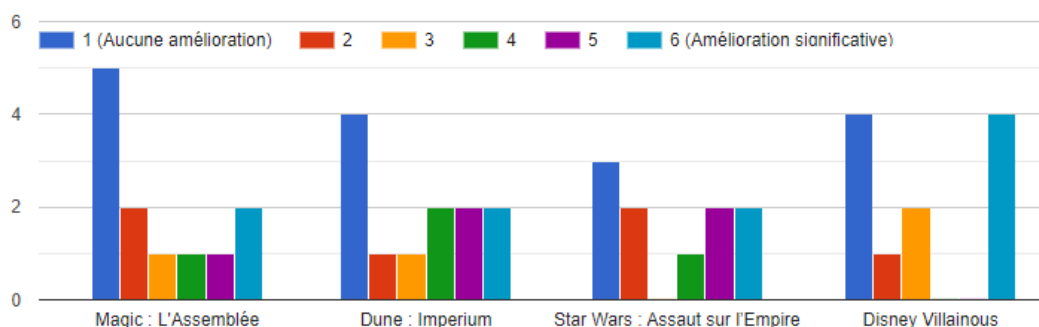
figure « La communauté des ludistes francophones », reconnu comme le plus important avec une adhésion de plus de 43 000 membres, dont certains auteurs de jeux renommés tels que Bruno Cathala.

## Interprétation des résultats

Nous n'avons récolté qu'un nombre restreint de réponses au formulaire, ce qui peut être attribué à la complexité du concept de transmédia, suscitant une éventuelle appréhension parmi les membres des groupes Facebook interrogés. Il convient de noter que certains répondants semblent avoir mal interprété la définition d'un jeu de société transmédia, comme en témoignent certaines réponses, dont celle-ci : « *Je n'aime pas les jeux de société nécessitant le téléchargement d'une application. Si je veux jouer sur portable/tablette, je prends un jeu de portable/tablette* ». Par ailleurs, aucune tendance significative n'a émergé parmi les jeux proposés, si ce n'est qu'une majorité des répondants estime que le transmédia n'améliore pas ces différents jeux, comme le montre le graphique ci-joint.

### Selon vous et sur une échelle de 1 à 6, à quel point le transmédia améliore-t-il l'expérience des jeux suivants ?

Si vous ne connaissez pas un ou plusieurs jeux de la liste, ignorez-les.



Afin d'approfondir l'analyse et d'obtenir des réponses plus étoffées et pertinentes, une consultation des vendeurs dans les magasins de jeux de société a été entreprise. Cette démarche a permis de confirmer les doutes quant à l'incompréhension du concept de transmédia, puisque les vendeurs consultés ont tous exprimé le besoin d'obtenir un

exemple concret de ce qui serait considéré comme un jeu de société présentant un fort caractère transmédia. Malgré ces constats, certains jeux intéressants ont été mentionnés à plusieurs reprises, notamment *Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition*, pour son enrichissement narratif de l'univers, et *Le Trône de Fer - Le jeu de plateau*, pour sa capacité immersive remarquable, ce qui justifie pleinement leur inclusion dans l'analyse.

Dans l'ensemble, cette approche a permis d'approfondir la compréhension de la perception actuelle du transmédia, soulignant ainsi la nécessité de travailler à rendre ce concept plus accessible et intelligible dans le domaine des jeux de société.

## L'avis de deux auteurs de jeux de société iconiques

Après avoir mené des entretiens avec les auteurs de jeux de société reconnus que sont Antoine Bauza et Christophe Raimbault, plusieurs observations intéressantes peuvent être formulées.

Tout d'abord, en discutant avec Christophe Raimbault, nous avons abordé la transmédiatisation de son jeu *Colt Express*<sup>20</sup>. Il a expliqué que cette initiative était le fruit de la collaboration avec le distributeur Asmodée, qui avait décidé d'explorer davantage le potentiel du jeu suite à son succès auprès du public.

« *Asmodée, des fois, ils vont assez loin si un jeu marche bien.* »

— Christophe Raimbault.

Asmodée a ainsi développé une version numérique du jeu, offrant aux joueurs des scénarios spécifiques pour chaque personnage. À la fin de chaque chapitre, les joueurs étaient récompensés par des pages de bande dessinée inédites, enrichissant l'histoire des personnages. Cette utilisation indirecte du transmédia a permis d'améliorer l'expérience de jeu et d'enrichir l'univers du jeu initial.

Par ailleurs, Christophe Raimbault a souligné la distinction entre narration et immersion dans le contexte des jeux de société. Selon lui, les jeux de société ne sont pas particulièrement adaptés pour raconter une histoire complexe, car cela nécessite souvent

---

<sup>20</sup> Ludonaute (2014). *Colt Express* [Jeu de société]. Créé par Christophe Raimbault.

de longs paragraphes de texte, ce qui est plus caractéristique des jeux de rôle. Cependant, il estime que les jeux de société sont extrêmement efficaces pour créer une véritable immersion chez les joueurs grâce à certaines mécaniques de jeu. Il met ainsi l'accent sur la capacité des jeux de société à faire ressentir aux joueurs les actions qu'ils effectuent, favorisant ainsi une immersion profonde.

« ... si je fais un truc de lancer de troncs, je vais faire en sorte que tu te sentes lanceur de troncs et que c'est difficile de lancer des troncs, tu vois. Si je fais un jeu de lancer de fléchettes c'est pas du tout le même ressenti que je vais avoir ... »

— Christophe Raimbault.

Il cite alors le jeu de société *Battlestar Galactica* pour son système de rôles cachés et de possible présence d'un traître, mécanique alors innovante pour l'époque, représentant bien l'incertitude constante quant à l'identité des personnages dans la série. Selon lui, le jeu était tellement réussi qu'il lui a donné envie de découvrir la série télévisée.

En ce qui concerne Antoine Bauza, bien qu'il soit moins à l'aise avec le concept du transmédia, il a reconnu avoir dû s'adapter à l'univers de la série audio « *Le Donjon de Naheulbeuk*<sup>21</sup> » lors de la conception du jeu de société éponyme. Il a également souligné que travailler avec des contraintes peut parfois stimuler la créativité et générer de nouvelles idées, comme cela a été le cas pour certaines mécaniques de jeu, dont celles du jeu *Battlestar Galactica*, cité précédemment.

Antoine a également partagé son expérience avec le jeu *Takenoko*<sup>22</sup>. Suite à son succès, un projet de bande dessinée dans l'univers du jeu était en discussion, mais il a finalement été abandonné en raison du manque de compétences spécifiques de l'éditeur qui n'était pas formé pour réaliser une bande dessinée complète.

Les deux auteurs ont également ajouté que les jeux de société issus d'univers plus larges sont bien plus réussis de nos jours qu'il y a plusieurs années car les auteurs actuels sont des professionnels qui connaissent bien les univers avec lesquels ils doivent travailler.

---

<sup>21</sup> Pen of Chaos. (2001-2022). *Le Donjon de Naheulbeuk* [Série audio].

<sup>22</sup> Matagot. (2011). *Takenoko* [Jeu de société]. Créé par Antoine Bauza.

Enfin, ils sont tous deux d'accord pour dire que la conception d'un univers transmédia nécessitera une bonne optimisation de l'accessibilité entre les différents médias composant l'univers. L'objectif étant de réussir à accrocher les gens pour qu'ils aient envie de changer de média.

*« Après je dirais que le défi dans un projet comme ça (univers transmédia de naissance) c'est d'être sûr que tu arrives à faire voyager le public d'un média à l'autre. »*

— Antoine Bauza.

## L'analyse de trois jeux de société transmédiés

### Élaboration de la grille d'analyse

La grille d'analyse<sup>23</sup> a été structurée en deux volets distincts dans le cadre de cette étude. Le premier volet est consacré à une analyse théorique du jeu, mettant l'accent sur des aspects tels que l'identité visuelle, les règles et mécaniques de jeu, ainsi que le potentiel immersif et narratif de celui-ci. Cette approche vise à évaluer de manière approfondie ces éléments clés du jeu. Le deuxième volet de l'analyse repose sur des observations pratiques, impliquant l'observation de une ou plusieurs sessions de jeu. L'objectif de cette approche est de confirmer les conclusions de l'analyse théorique à travers des exemples concrets, tout en évaluant la capacité du jeu à susciter des émotions chez les joueurs.

Comme cette étude repose sur une approche qualitative, les questions incluses dans la grille ont été formulées de manière à favoriser des réponses graduelles, évitant ainsi les réponses binaires telles que « oui » ou « non ».

En ce qui concerne la sélection des jeux à analyser, l'objectif était de choisir trois jeux présentant des caractéristiques différentes afin d'obtenir des informations variées. En

---

<sup>23</sup> La grille a été réalisée à l'aide du logiciel en ligne Google Sheets et vous pouvez accéder à une version vierge de celle-ci en tant que lecteur via le lien suivant : <https://bit.ly/3o7LsUi>

raison des contraintes de temps et de ressources de cette étude, l'analyse de ces jeux serait basée sur des vidéos YouTube déjà disponibles sur la plateforme. Suite aux entretiens d'auteurs, nous aurions aimé analyser le jeu *Battlestar Galactica*, mais aucune vidéo de partie de ce jeu n'était disponible en ligne. Les trois jeux retenus sont donc, comme mentionné précédemment, *Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif*, *Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition* et *Le Trône de Fer - Le jeu de plateau (2<sup>e</sup> édition)*, soit en raison de leur popularité suite au formulaire, soit pour des raisons de facilité et d'affinités.

Les grilles utiles à l'écriture de cette recherche se trouvent en annexes et les informations au sujet des parties observées y sont directement intégrées.

## La Terre du Milieu en un jeu de cartes

*Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif* s'inspire de l'univers créé par J.R.R. Tolkien. C'est un jeu coopératif de deck-building<sup>24</sup> qui offre une expérience immersive, mettant en avant la stratégie, la construction de deck et la gestion des ressources pour surmonter les différents scénarios qu'il propose. Bien que les films de Peter Jackson aient popularisé cet univers, le jeu utilise des illustrations inédites basées sur les descriptions des romans, ce qui peut rendre certains personnages moins reconnaissables. Si certains personnages sont aisément reconnaissables, la grande majorité va être, a contrario, assez difficile à identifier, de par leur apparence commune. Ces personnages ne présentent aucun élément directement reconnaissable qui les distinguerait visuellement. (comme le montre l'image ci-dessous<sup>25</sup>).

---

<sup>24</sup> Mécanique de jeu consistant à construire et améliorer un jeu de cartes personnel, au cours de la partie ou en amont, en sélectionnant ou ajoutant les différentes cartes qui vont le composer. Il s'agit d'un travail d'optimisation pour que chaque carte présente ait son importance.

<sup>25</sup> images issues du jeu de société et du film *La Communauté de l'Anneau* réalisé en 2001 par Peter Jackson.





Malgré ces différences, l'identité visuelle du jeu parvient à refléter de manière adéquate l'ambiance menaçante et la part d'ombre omniprésente de l'univers.

En ce qui concerne les règles du jeu, les auteurs parviennent à respecter fidèlement l'univers du Seigneur des Anneaux. Par exemple, la montée de la menace des joueurs au cours de la partie est cohérente avec l'univers, de même que le hasard introduit par les cartes ombres, qui représente les imprévus rencontrés lors des aventures en Terre du Milieu. Cependant, la mécanique de deck-building peut parfois générer certaines incohérences, comme la présence de personnages qui ne sont pas contemporains les uns des autres. Malgré cela, les nombreuses mécaniques du jeu restent globalement cohérentes avec l'univers de Tolkien. Ainsi, les hobbits permettent aux joueurs de maintenir une menace basse et ainsi d'éviter les attaques de certains ennemis, par exemple.

Cependant, en raison de sa complexité, le jeu peut être moins accessible aux joueurs qui ne sont pas familiers avec l'univers étendu du Seigneur des Anneaux. Il peut ainsi être considéré comme une porte d'entrée moins idéale vers cet univers transmédia.

Un autre point fort du jeu réside dans sa capacité à proposer aux joueurs des scénarios totalement originaux au sein de la Terre du Milieu (*transmédia "what if?"*), tout en respectant les codes de l'univers (le *noyau narratif* et la *fabula pool*). C'est d'ailleurs précisé dès le début du livret de règles, comme le montre l'image ci-jointe.



Les joueurs peuvent ainsi créer leurs propres paquets de cartes en fonction de leurs attraits pour certains personnages, caractéristiques ou thématiques, offrant une grande liberté et une possibilité d'immersion dans l'univers. De cette manière, un joueur appréciant grandement le personnage de Gimli sera complètement libre de construire un paquet de cartes tournant autour de celui-ci, par exemple. Les textes d'ambiance des cartes « scénario », les descriptions des cartes « joueur », les illustrations, ainsi que les compteurs de menace en carton et les différents jetons contribuent également à renforcer l'immersion dans l'univers de Tolkien.

De la même manière que dans les jeux de cartes comme *Pokemon* ou *Magic : L'Assemblée*, les joueurs sont encouragés à collectionner les cartes du Seigneur des Anneaux, que ce soit dans le but de compléter leur collection ou parce qu'ils apprécient particulièrement certaines d'entre elles. Ainsi, un lien émotionnel fort se crée entre ces cartes et leurs propriétaires, renforçant l'engagement des joueurs envers le jeu.

Avec une communauté de joueurs répandue à travers le monde, le jeu bénéficie de nombreuses extensions officielles et d'autres créées par les fans, permettant ainsi aux

joueurs de prolonger leur expérience dans l'univers du Seigneur des Anneaux. Cela témoigne de la popularité et de la durabilité de ce jeu.

### **Analyse pratique :**

Afin d'en apprendre un peu plus au sujet de la dynamique entre les joueurs, leur engagement dans l'univers et leur interaction avec les aspects narratifs et ludiques lors d'une partie, nous avons pris le temps d'observer et analyser trois sessions de jeu différentes.

Les éléments marquants qui ressortent de ces observations sont que les joueurs montrent un fort attachement à l'univers du Seigneur des Anneaux à travers des références, des blagues et des réactions émotionnelles fortes. Ces dernières surviennent généralement suite au hasard généré par le jeu, et peuvent être positives comme négatives.

*« Le nazgûl n'est plus là... Enfin ! »*  
— s'exclame le joueur, soulagé.

Il est intéressant de noter que lors de deux parties sur trois, les joueurs font des remarques positives sur le scénario ainsi que sur la construction de leur paquet de cartes et des éléments qui le composent. Il est donc plutôt évident de dire qu'un lien émotionnel fort s'est créé entre les joueurs et leurs cartes.

*« J'ai mon anneau ! Aaah je suis content de l'avoir touché... »*  
— insiste le joueur, fièrement.

Cependant, il est important de noter que l'immersion peut être compromise par la complexité du scénario, ce qui peut entraîner une concentration accrue sur le gameplay, accordant alors moins d'attention aux aspects narratifs du jeu. Ajoutons qu'il aurait été bénéfique d'approfondir l'analyse en posant des questions spécifiques aux joueurs pour recueillir leurs impressions et perspectives sur le scénario et l'immersion dans le jeu.

## Une immersion ludique dans l'univers de Lovecraft

*Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition* s'inscrit dans l'univers créé par l'écrivain H.P. Lovecraft, se déroulant dans la ville fictive d'Arkham. Il offre une expérience de jeu coopérative et narrative, où les joueurs incarnent des investigateurs cherchant à résoudre un mystère.

L'identité visuelle du jeu dépeint plutôt bien le cadre spatio-temporel dans lequel se situent les œuvres lovecraftiennes, c'est-à-dire le début de l'époque moderne aux États-Unis. L'intrigue du jeu se déroulant dans un vieux manoir sombre et mystérieux colle parfaitement avec l'univers de Lovecraft et la présence de certaines symboliques fortes (du *noyau narratif* et de la *fabula pool*) comme le Shoggoth et l'université de Miskatonic renforce d'autant plus l'immersion des joueurs dans celui-ci.

Les règles du jeu sont cohérentes avec l'univers de Lovecraft. Les investigateurs peuvent se blesser physiquement et mentalement, faisant face à l'horreur. L'approche positiviste des phénomènes, consistant à réagir pour empêcher le pire plutôt que de chercher à en comprendre les causes profondes, correspond à l'ambiance mystique et inexplicable des récits de Lovecraft. De plus, le jeu propose une intensification progressive de la menace, créant une tension palpable lors des parties.

Les scénarios exclusifs (*transmédia "what if?"*) présents dans le jeu offrent une immersion progressive dans l'univers de Lovecraft. Au fur et à mesure que les joueurs progressent dans les scénarios, ils découvrent des événements étranges et symboliques, propres à l'univers, qui les incitent à approfondir leur expérience avec d'autres médias. Le jeu agit ainsi comme une excellente porte d'entrée vers le monde transmédia de Lovecraft, guidant les joueurs dans leur découverte de l'univers et suscitant leur curiosité.

À l'instar du système des jeux de rôle, ce jeu se structure en deux parties bien distinctes. La première est consacrée aux actions des investigateurs qui vont mener leurs propres recherches, explorer les lieux et rassembler des indices. Alors que la seconde, régie par l'application faisant office de maître du jeu et hors de contrôle des joueurs, ajoute des

éléments imprévisibles à l'histoire et permet à l'intrigue de progresser selon les actions des joueurs. C'est ainsi que chaque scénario du jeu propose trois fins narratives différentes, en plus d'autres fins alternatives dépendantes de la santé physique et mentale des investigateurs. En effet, bien que le jeu soit coopératif à la base, il offre également la possibilité aux joueurs de basculer dans la folie et de recevoir des objectifs alternatifs qui s'éloignent de l'objectif commun. Cette dimension ajoute une dose de tension et d'incertitude, renforçant l'immersion des joueurs dans un univers où la frontière entre la raison et la folie est souvent mince.

Tous les personnages présents dans le jeu, que ce soit les personnages jouables par les joueurs ou ceux qu'ils rencontreront lors de leurs aventures sont exclusifs au domaine ludique de l'univers lovecraftien. C'est-à-dire qu'ils apparaissent parfois dans d'autres jeux comme *Horreur à Arkham*, sorti en 2016 par le même éditeur, mais jamais dans d'autres médias. Toutefois, certains personnages du jeu sont des références subtiles à d'autres personnages de l'univers. C'est par exemple le cas d'Harvey Walters, un vieux professeur d'université spécialisé dans l'occultisme et les sciences interdites, tout comme Henry Armitage dans *L'Abomination de Dunwich*, nouvelle écrite par Lovecraft en 1928.

### **Observation d'une partie :**

Lors de la session de jeu observée, les joueurs ont démontré leur engagement en écoutant attentivement les instructions du narrateur via l'application et en lisant les textes d'ambiance liés au scénario. Cependant, il est apparu que malgré leur implication dans le jeu, l'immersion des joueurs dans l'univers de Lovecraft était limitée. En effet, aucun d'entre eux ne semblait réellement passionné par cet univers. L'immersion aurait sans doute pu être renforcée si les joueurs avaient manifesté un intérêt plus profond pour l'univers lovecraftien et s'étaient posé des questions sur les éléments narratifs spécifiques à celui-ci.

Bien que les joueurs aient assumé le rôle de leurs personnages respectifs, il est devenu évident que la mécanique du jeu, qui consistait à lancer des dés pour réussir les différentes actions, était perçue comme redondante et a engendré des réactions

humoristiques, voire moqueuses. On peut par exemple voir l'un des joueurs rigoler parce qu'un personnage du jeu ne souhaitant pas divulguer d'informations spécifiques finisse par le faire suite à la réussite d'un jet de dés de son coéquipier. Cela a parfois détourné leur attention de l'aspect narratif et les a empêchés de se plonger pleinement dans l'univers proposé.

Afin de mieux comprendre les réactions des joueurs et leur niveau d'immersion, il aurait été bénéfique de recueillir leurs impressions et de leur poser des questions après la partie. Cela aurait permis d'obtenir des informations plus précises sur leur expérience, leurs attentes et les raisons pour lesquelles ils n'ont pas été totalement immergés dans l'univers de Lovecraft lors de cette session de jeu.

## Une lutte épique pour le pouvoir dans les Sept Royaumes

*Le Trône de Fer - Le jeu de plateau (2<sup>e</sup> édition)* est un jeu stratégique et compétitif basé sur la célèbre série de romans de George R.R. Martin, où les joueurs prennent le contrôle des grandes Maisons de Westeros et luttent pour le pouvoir en utilisant la diplomatie, la guerre et l'intrigue politique dans une quête pour s'asseoir sur le trône de fer.

L'identité visuelle du jeu montre clairement que celui-ci se déroule dans un univers médiéval grâce aux éléments comme les châteaux et forteresses ou encore les illustrations présentes sur les cartes et les petits paravents représentant bien souvent des chevaliers en armure. Cependant, le jeu étant sorti avant la diffusion de la série télévisée *Le Trône de Fer*<sup>26</sup>, les différentes illustrations, notamment celles des célèbres personnages de la saga, se basent uniquement sur les descriptions faites dans les romans, rendant ainsi la plupart d'entre elles difficiles à identifier (comme le montre l'image ci-dessous<sup>27</sup>).

---

<sup>26</sup> créée par David Benioff et D.B. Weiss et diffusée par HBO entre 2011 et 2019.

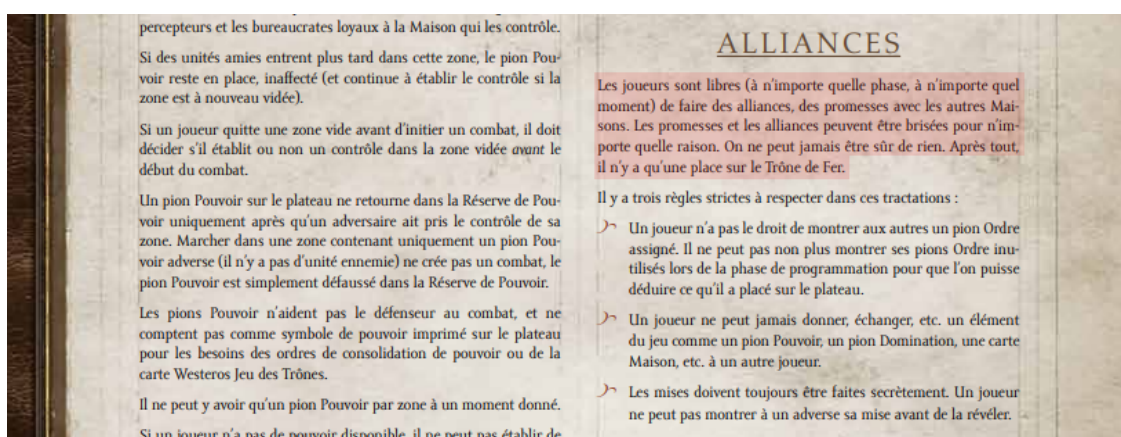
<sup>27</sup> images issues du jeu de société et de la série télévisée.



En effet, on peut supposer que chaque lecteur/spectateur avait une représentation différente des diverses symboliques de l'univers avant la publication du jeu. Toutefois, les différentes maisons de Westeros sont tout de même reconnaissables grâce à leurs célèbres blasons même s'ils ne sont pas strictement identiques à ceux présents dans la série télévisée. Mis à part le côté médiéval fidèlement retranscrit dans les visuels du jeu, ce dernier délaisse complètement le côté sanglant, gore et fantastique que l'on peut retrouver dans les autres médias de l'univers du Trône de Fer.

Les modalités du jeu sont plutôt cohérentes avec l'univers. Comme précisé dans le livret de règles, « ... chaque Maison lutte pour contrôler le plus de Châteaux et de Forteresses afin de réclamer le Trône de Fer », ce qui fait directement écho avec l'intrigue présente dans les livres sachant qu'il est également spécifié que la partie commence immédiatement après la mort du roi Robert Baratheon. Les joueurs sont donc invités à vivre une aventure alternative à l'histoire originelle présente dans la série de romans de Martin (*transmédia "what if?"*). Nous pouvons toutefois cerner de légères incohérences comme le fait qu'une fois la partie terminée, le joueur déclaré vainqueur ne sera pas forcément celui en possession du jeton « Trône de Fer », ni celui contrôlant la ville de

Port-Réal. Quant aux mécaniques de jeu, elles trouvent toutes parfaitement leur place dans le monde créé par Martin. Effectivement, le système de programmation des ordres demandant aux joueurs de planifier leur tour de jeu et d'anticiper celui des autres permet à ceux-ci d'incarner les chefs de guerre des diverses grandes Maisons de Westeros. Les trois pistes d'influence sur lesquelles les joueurs vont miser des jetons « pouvoir » afin d'acquérir des bonus représentent vraiment bien l'évolution permanente des trois piliers de l'univers que sont la diplomatie, la guerre et l'intrigue politique. Pour sortir vainqueur du jeu des trônes, que ce soit dans les romans, dans la série télévisée ou dans le jeu de plateau, il est nécessaire de bien gérer ces différents aspects et de n'en négliger aucun. Ajoutons à tout cela le fait que le jeu autorise les alliances entre les différents joueurs ainsi que les trahisons, comme le montre l'image ci-dessous (extraite du livret de règles), ce qui laisse place à de nombreuses discussions et négociations.



À l'inverse de l'aspect immersif du jeu, très fort et présent, l'aspect narratif est plus discret voire quasi absent. Mis à part le contexte mis en place en quelques lignes dans les règles du jeu, les différents personnages et Maisons présents ne sont absolument pas riches en narration. Il n'est de ce fait pas nécessaire de connaître l'univers du Trône de Fer avant de jouer même si ce dernier est davantage conçu pour les fans qui seront plus facilement amenés à s'immerger dans l'univers. Il peut cependant faire office d'entrée vers le reste de l'univers transmédia car il présente plutôt bien les diverses symboliques présentes dans celui-ci et constituant le *noyau narratif* et la *fabula pool* (les Maisons, les personnages, les régions, les sauvageons,...) sans trop en dévoiler afin d'attiser la curiosité des joueurs.



## Observation d'une partie :

Dès le début de la session de jeu, les joueurs s'immergent dans l'univers du Trône de Fer, notamment en mettant une ambiance sonore musicale composée des musiques de la série. Durant la partie, ils se feront de nombreuses réflexions les uns les autres en fonction des familles qu'ils incarnent.

« *Vous avez vraiment l'esprit étroit à Accalmie !* »

— le joueur Lannister en direction du joueur Baratheon.

Cela montre bien que leur connaissance de l'univers altère totalement le déroulement de la partie. Par ailleurs, à un moment, un des joueurs est tellement concentré sur la planification de sa stratégie qu'il dit « *Je suis en train de réécrire les bouquins là* ». Un peu plus tard, se retrouvant face à un dilemme, il ajoutera « *Qu'est-ce qu'ils feraient les Lannister ?* », ce qui atteste de son immersion significative dans l'univers de G.R.R. Martin.

Nous pouvons donc observer que, globalement, les joueurs sont immergés dans l'univers parce qu'ils le connaissent et que les différentes symboliques leur parlent. Ils ne manqueront d'ailleurs pas de signaler que certaines mécaniques du jeu sont très fidèles à l'univers.

« *C'est de la politique à la Game of Thrones* »

— le joueur Stark, en découvrant l'effet d'une carte.

Il aurait néanmoins été intéressant d'interroger les joueurs une fois leur partie terminée afin de recevoir leurs témoignages quant à leur immersion et engagement dans le jeu. Leurs avis pourraient être particulièrement pertinents pour évaluer si le jeu parvient à inciter les joueurs à explorer d'autres contenus de l'univers, tels que les livres ou la série télévisée, et à développer un investissement émotionnel dans celui-ci.

# Conclusion

## Le résumé de la démarche et des résultats

Dans ce mémoire, nous avons exploré l'impact du transmédia sur le monde des jeux de société francophones contemporains. Notre objectif était de comprendre comment le transmédia a influencé la conception de ces jeux.

Grâce à notre revue de la littérature, nous avons identifié trois éléments clés dans les jeux de société transmédiatiques : la narration, l'immersion et les émotions. Cependant, nos résultats ont révélé que le concept de transmédia était encore flou pour la plupart des personnes interrogées. Il serait donc nécessaire de fournir des informations supplémentaires pour clarifier ce concept.

Les entretiens avec les auteurs Antoine Bauza et Christophe Raimbault ont été très instructifs. Ils ont souligné l'importance de respecter l'univers d'origine lors de la création d'un jeu transmédia, ainsi que l'intégration de concepts spécifiques à cet univers dans les mécaniques du jeu.

L'analyse de trois jeux de société à travers une grille d'analyse que nous avons élaborée nous a permis de constater que les jeux de société issus d'univers transmédiés peuvent avoir différents objectifs pour leur public. Certains jeux sont conçus pour faciliter l'accès à l'univers transmédia, tandis que d'autres offrent une complexité et une richesse qui permettent d'approfondir cet univers. Les émotions suscitées par le jeu sont souvent liées aux affinités des joueurs avec l'univers transmédia en question.

Il est intéressant de noter que, dans l'industrie du jeu de société (et d'autres industries), on distingue deux formes de transmédia : le transmédia "by design" (ou transmédia de naissance), qui se réfère à un projet conçu dès le départ comme étant transmédia, et le transmédia "by success" (ou transmédia opportuniste), qui désigne un projet qui devient transmédiatique après avoir rencontré un succès initial. Le transmédia "by design" peut être considéré comme étant plus robuste, avec une architecture solide et durable, tandis

que le transmédia "by success" est généralement moins interdépendant entre les différents médias qui le compose, et donc qualifié de transmédia faible.

Selon les propos d'Antoine Bauza et Christophe Rimbault, nous pouvons supposer que le Master en Architecture Transmédia de la Haute École Albert Jacquard présente un intérêt direct, car il offre des compétences spécifiques et pertinentes pour la transmédiatisation des jeux de société qui connaissent un certain succès. Compétences intéressantes et nécessaires dans les équipes d'édition de jeux de société notamment. Là où les éditeurs souhaitent créer du transmédia suite au succès d'un jeu (transmédia "by success"), le Master pousse les étudiants à élaborer un univers transmédia dès son lancement (transmédia "by design").

## **Les limites de la recherche et les pistes futures**

L'analyse des sessions de jeu s'est basée sur des vidéos déjà présentes sur YouTube, ce qui a limité la profondeur du contenu observé et la précision de l'analyse. Pour des recherches futures, il serait judicieux de visionner en temps réel plusieurs parties de jeu et de recueillir les impressions des joueurs à la fin de chaque session. Cette approche permettrait une meilleure compréhension des comportements marquants des joueurs et approfondirait la recherche sur l'immersion des joueurs dans les univers des jeux de société transmédiatiques, ainsi que sur leur incitation à consommer d'autres médias liés à ces univers.

De plus, il est important de souligner que le remplissage de la grille d'analyse nécessite une connaissance minimale de l'univers transmédia auquel le jeu testé appartient. Certaines questions reposent en effet sur des concepts spécifiques tels que les éléments symboliques de l'univers ou son identité visuelle, ce qui exige une familiarité avec cet univers.

Pour garantir la fiabilité et la finesse de la grille d'analyse, il est nécessaire de la soumettre à des tests approfondis. D'abord, il serait bénéfique de faire évaluer la grille par d'autres personnes à l'aise avec les concepts de transmédia et de jeux de société, en l'appliquant non seulement aux jeux précédemment évalués, mais également à d'autres

jeux. Ensuite, il serait intéressant d'analyser les cas de faux positifs, c'est-à-dire des jeux de société qui ne sont pas immédiatement associés au transmédia, mais qui pourraient néanmoins être considérés comme des jeux transmédiatiques. Enfin, il serait pertinent de réaliser une analyse comparative entre un jeu de société avec et sans extension, afin d'identifier d'éventuelles différences significatives. Cette démarche permettrait de mieux appréhender l'impact des extensions sur l'univers du jeu et l'expérience des joueurs.

## Le projet WX-96

Dans le cadre de ce projet de fin d'études, une collaboration a été entreprise en parallèle de cette recherche avec une équipe pour la conception du projet WX-96. Ce projet transmédia s'inscrit dans le genre des jeux à réalité alternée (ou ARG<sup>28</sup>) et offre une expérience narrative d'horreur, inspirée des légendes urbaines populaires telles que Slenderman<sup>29</sup> ou The Blair Witch Project<sup>30</sup>.

Un ARG peut être considéré comme une forme de jeu de société étendue, sans limites spatiales ni temporelles. Son succès repose sur la curiosité et l'engagement des joueurs, car il dépend de la communauté pour perdurer dans le temps.

Dans le cadre de ce projet, il a donc fallu, de la même manière que lors de la conception d'un jeu de société transmédia, baser l'univers sur divers éléments symboliques capables à eux seuls de marquer le public et de susciter sa curiosité. Dans un jeu où la narration et l'immersion jouent un rôle crucial pour captiver les joueurs, l'équipe de WX-96 agit comme un maître de jeu dans une session de jeu de rôle, transmettant une histoire tout en s'adaptant aux réactions des joueurs. Internet, les réseaux sociaux et l'environnement réel deviennent alors un espace de jeu accessible à tous et pour une durée indéterminée.

---

<sup>28</sup> Un ARG est un jeu interactif qui mélange fiction et réalité, invitant les joueurs à résoudre des énigmes et à participer à une histoire immersive qui se déroule à travers différents médias.

<sup>29</sup> Eric Knudsen. (2009). Slenderman. En ligne : Something Awful.

<sup>30</sup> Myrick, D., & Sánchez, E. (1999). The Blair Witch Project. États-Unis : Haxan Films.

# Bibliographie

Azevedo, V. (2017). Analog in transmedia : Use of modern board game as central media of transmedia product. *Nuevas Narrativas. Entre La Ficción y La Información: De La Desregulación a La Integración Transmedia*, 2017, ISBN 978-84-947521-8-6, Pages 473-481, 473-481. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8441949>

*Battlestar Galactica* (2008). (2015, février 11). Tric Trac.  
<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/battlestar-galactica/details>

Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu*, 14, Article 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>

Berry, V., & Coavoux, S. (2021). « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France. *Sciences du jeu*, 14, Article 14.  
<https://doi.org/10.4000/sdj.2819>

Cuvelier, P. (2011). Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : Le cas de Magic : l'Assemblée. *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, 2, Article 2. <https://doi.org/10.4000/strenae.305>

*Donjons et Dragons*. (2022). In Wikipédia.  
[https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Donjons\\_et\\_Dragons&oldid=198130053](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Donjons_et_Dragons&oldid=198130053)

*Folio junior , Un Livre dont vous êtes le héros*. (1984). Gallimard.

Issue 7 (Summer 2014) – Special Issue. (2014, août 29). *Intensities: The Journal of Cult Media*. <https://intensitiescultmedia.com/issue-7-summer-2014-special-issue/>

Jeux m'éclatent (Réalisateur). (2020, février 11). *SDA JCE MULTI Cycle 1 Episode 3 Evasion de Dol Guldur*. <https://www.youtube.com/watch?v=PLKI-HLu2Rs>

La Cale (Réalisateur). (2018, mai 9). Le Trône de Fer / Le Jeu de Plateau—Partie 1—Valar Morghulis—À fond de Cale !  
[https://www.youtube.com/watch?v=tmJQnd\\_Xaxk](https://www.youtube.com/watch?v=tmJQnd_Xaxk)

*Le Seigneur des Anneaux JCE (2011)*. (2015, septembre 21). Tric Trac.

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/le-seigneur-des-anneaux-jce/details>

*Le Seigneur des Anneaux JCE TV (Réalisateur)*. (2020, novembre 26). [*Duo*] *Shep et Ao vs Des Flammes dans la Nuit [SDAJCE TV]*.

<https://www.youtube.com/watch?v=zjCAMBfUIkg>

*Le Seigneur des Anneaux JCE TV (Réalisateur)*. (2022, octobre 27). [*SDA Event 2022*] #3—*Évasion de Dol Guldur*. [https://www.youtube.com/watch?v=lMrc\\_rbq87U](https://www.youtube.com/watch?v=lMrc_rbq87U)

*Le Trône de Fer—Le jeu de plateau (2011)*. (2014, décembre 17). Tric Trac.

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/le-trone-de-fer-le-jeu-de-plateau/details>

*Les Demeures de l'Épouvante, Seconde Édition (2016)*. (2016, décembre 17). Tric Trac.

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/les-demeures-de-l-epouvante-seconde-edition/details>

LeStream Replay (Réalisateur). (2018, janvier 6). *Les Demeures de l'Épouvante—En Plateau 04/01 AVEC KENNYSTREAM*.

[https://www.youtube.com/watch?v=YojUe21\\_Sxw](https://www.youtube.com/watch?v=YojUe21_Sxw)

Schmitt, L. (2015). Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation. *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 16/1(1), 5-17. <https://doi.org/10.3917/enic.018.0005>

*Star Wars : Rebellion (2016)*. (2016, avril 25). Tric Trac.

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/star-wars-rebellion/details>

*Un livre dont vous êtes le héros—Wikipédia*. (2021, décembre).

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Un\\_livre\\_dont\\_vous\\_%C3%AAtes\\_le\\_h%C3%A9ros](https://fr.wikipedia.org/wiki/Un_livre_dont_vous_%C3%AAtes_le_h%C3%A9ros)

# Annexes

## Formulaire destiné aux passionnés de jeux

Vous trouverez le formulaire vierge via ce lien :

<https://forms.gle/EeanVTWVjSywwTKW9>

## Grilles d'analyse des différents jeux

### Le Seigneur des Anneaux - Le jeu de cartes évolutif

Vous trouverez les trois grilles d'analyse remplies sur base des sessions de jeu observées et consultables en tant que lecteur via le lien suivant :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZuilPhK-UPpHxo1Vjrvhuh8EKNy69LphWZEtODjl6OY/edit?usp=sharing>

### Les Demeures de l'Épouvante - Seconde édition

Vous trouverez la grille d'analyse remplie sur base de la session de jeu observée et consultable en tant que lecteur via le lien suivant :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/117log7hELB02ctU8SrJOAE2pIdTFHipALay2gQzbn4I/edit?usp=sharing>

### Le Trône de Fer - Le jeu de plateau (2<sup>e</sup> édition)

Vous trouverez la grille d'analyse remplie sur base de la session de jeu observée et consultable en tant que lecteur via le lien suivant :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FxN82F2SLMFfdY9\\_8XASvC\\_Ov1dCoddCmUJYGjnXFsg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FxN82F2SLMFfdY9_8XASvC_Ov1dCoddCmUJYGjnXFsg/edit?usp=sharing)

## Retranscription de l'interview de C. Rimbault

*Note : Les textes de couleur bleue sont la retranscription de mes paroles et les textes en gras sont les questions qui ont dirigées l'interview.*

**Sais-tu ce qu'est le transmédia ? Comme il s'agit d'un concept assez flou.**

Alors pour moi, comme tu l'as dit juste avant, un univers transmédiatique c'est un univers qui utilise plusieurs médias pour son public. Après c'est très très large. Mais j'ai pas mal d'exemples en tête qui existent et j'imagine que du coup à partir de deux médias différents, on peut parler d'univers transmédiatique. Donc pour moi une extension pour un jeu de société n'est pas vraiment du transmédia car elle vient juste approfondir le jeu. Mais par exemple des jeux "stand alone", qui sont assez similaires à une boîte de base, ou des rééditions, te font réexplorer le machin mais sous une vision nouvelle donc typiquement, des nouvelles illustrations, etc.

Et je vais apporter une précision dans ma définition. C'est que cet univers narratif va proposer des éléments narratifs et symboliques communes dans ses différents médias. Donc par exemple, des personnages, des lieux, des objets qui sont reconnaissables par le public. Et donc pour ma recherche, j'ai fait une définition d'un jeu transmédia qui selon moi, est un jeu qui s'inscrit dans un univers narratif plus large et dont ses éléments transmédia sont conçus pour approfondir, compléter, élargir l'histoire tout en offrant aux joueurs d'autres manières d'interagir avec cet univers.

**Je sais entre autres que tu as travaillé sur un jeu de société qui à la base n'était pas transmédia : *Colt Express*. Et qui maintenant se transmédiatise, d'une certaine manière, parce que vous avez pris le pas en publiant une bande dessinée assez récemment, et puis il y a eu pas mal d'extensions, des trailers, etc.**

En fait c'est rigolo parce que la BD elle est née parce qu'il y avait une application qui existe et qui te permet de jouer des scénarios. Tu joues en solo pour le coup, tu peux jouer à plusieurs en ligne mais il y avait tellement peu de monde sur les serveurs que c'est super dur de faire des parties en ligne. Mais par contre tu pouvais jouer en solo et du coup il y a pleins de scénarios qui avaient été construits contre des IA si tu veux. Et



l'idée c'est que la BD est née, en fait, l'idée c'était de donner une récompense quand tu réussissais à progresser dans le jeu. Le jeu était divisé en chapitres qui étaient liés aux personnages, chaque personnage avait sa propre mécanique et du coup chaque fois tu débloquais des pages de la bande dessinée au fur et à mesure que tu avançais. Et après ce qui se passe c'est qu'on a tellement aimé cette BD qu'on l'a pré-imprimée mais à la base c'était pas le premier projet tu vois.

### **Donc c'était pas du tout prévu, c'est arrivé un peu comme ça ?**

À la base pour *Colt Express* notre distributeur c'était Asmodée, aujourd'hui c'est Blackrock, et pour certaines localisations c'est toujours Asmodée. Et comme Asmodée était notre distributeur, il nous a proposé, l'intention est partie de lui. Parce qu'en fait, je ne sais pas si c'est toujours le cas, mais chez Asmodée, il y a un service qui s'appelle Asmodée Digital dont le but était de transposer des jeux de société en jeux numériques et c'est comme ça qu'ils nous ont proposé cette aventure-là en fait. Du coup sur un jeu, Asmodée des fois ils vont assez loin, si un jeu marche bien.

### **Donc ce sont eux qui prennent le pas sur le fait de vouloir étendre le jeu sur d'autres médias, d'autres supports ?**

Ça aurait pu être l'éditeur de base, mais là ce sont eux qui l'ont fait. Et typiquement ce qui s'est fait aussi c'est qu'il y a eu un autre truc transmédia, enfin *Colt Express* il y a eu pleins de trucs. Il y a eu notamment Board Game Arena, on a été adapté sur BGA. Et sur BGA ils ont une librairie qui est accessible à tout le monde c'est-à-dire que n'importe qui qui connaît le code et qui aime bien ça il peut se mettre sur les forums et il peut se mettre à coder un projet qu'il aime bien. Et typiquement, il y avait un joueur que j'ai rencontré sur un festival qui était programmeur et qui avait envie de le développer et du coup il nous a demandé l'autorisation pour le mettre en ligne. Et encore une fois, pour le coup c'est pas venu de nous, mais des fois c'est pas du tout pareil et c'est l'éditeur qui demande à importer son jeu sur BGA. Il y a même eu des gens, mais alors ça je ne sais pas si c'est transmédia, qui se sont amusés à construire leur propre *Colt Express* et notamment dans un autre univers. J'ai des photos de je ne sais pas trop où, je crois que c'est sur Board Game Geek. Il y en a qui ont construit leur

propre *Colt Express* en bois mais ils ont carrément construit ça dans l'univers d'Harry Potter avec le Poudlard Express et tu joues des sorciers à la place, et des mangemorts.

**Ah oui donc en mode fan-made et ils se sont réapproprié le gameplay finalement.**

Complètement. Et puis là du coup dans les extensions qu'on est en train de faire, il y a déjà eu le *Colt Super Express* qui en fait est un jeu, mais qui n'est pas le jeu original, mais un jeu d'ambiance, beaucoup plus rapide et dans le même univers. Et l'année prochaine on sort un *Colt Express Kids*, qui est un jeu pour enfant, coopératif et donc là l'objectif c'est de viser les 6 ans et plus.

**Je vois, c'est quelque chose qui se fait beaucoup actuellement. Pour cerner un public plus jeune.**

Oui, et d'ailleurs c'est souvent très mal fait. Parce que j'ai travaillé en ludothèque pendant des années et en fait c'est souvent un "My little machin" et c'est un jeu qui est extrêmement compliqué qui simplifie un peu mais tu gardes quand même une certaine lourdeur et c'est pas vraiment accessible, enfin si c'est accessible pour des enfants de gamers quoi. Et ce que je voulais te dire, qui est très marrant, c'est que *Colt Express*, moi, j'ai commencé à bosser dessus, sur l'idée d'un jeu dans le far-west, quand j'étais au lycée. Mais il est resté pendant des années dans un carton parce qu'il ne marchait pas bien. Et il est né pendant ma deuxième année de master pendant mon mémoire en fait. Et comme thème j'avais choisi « Les jeux en temps réel », et j'ai étudié pleins de jeux comme ça et j'ai proposé dans le mémoire des prototypes de mécaniques en temps réel. Et à la base *Colt Express* se jouait sans tour de jeu.

**Donc quand tu as conçu *Colt Express*, tu n'avais pas du tout conscience de potentielles déclinaisons transmédiatiques de l'univers à la base ?**

Non, et puis j'ai envie de dire, tu sais dans le monde des jeux de société c'est quand même très rare qu'un jeu fonctionne vraiment bien au point d'en vivre et du coup c'est le genre de questions que tu te poses très tard et quand le projet marche vraiment bien. La plupart du temps, surtout aujourd'hui, il faut quand même voir que la durée de vie d'un jeu dans le commerce elle est faible, et elle devient de plus en plus faible parce

qu'il y a de plus en plus de références par semaine, par mois, par année. Et du coup, comme ce nombre de références augmente, bah les boutiques... en plus c'est des boutiques souvent spécialisées qui ont un espace restreint. C'est très rare en fait que les jeux arrivent en ce qu'on appelle GSS et en... donc GSS c'est Grandes Surfaces Spécialisées c'est les Joué Club, les trucs comme ça. Et encore plus rare que ça arrive en grandes surfaces classiques. Donc c'est souvent des endroits qui vendent une sélection de jeux, qui n'ont pas accès à tout. Et du coup les jeux ne sont, un, pas partout, et ne sont, deux, pas forcément présents très longtemps parce que ils ont besoin, pour faire entrer les nouveautés, de faire sortir d'autres jeux. Et du coup là, si tu as pas prévu dès le départ de faire un jeu transmédiatique, un peu comme *Unlock* parce que sans l'application ça ne marche pas. Si t'es pas dans cette démarche là, bah en fait la démarche transmédiatique qui est d'aller plus loin parce que l'univers plait, bah ça se pose vraiment dans un second temps quoi.

Oui, aujourd'hui, créer un univers transmédia à l'avance, c'est compliqué, ça dépend surtout de l'engouement du public, de la popularité que va avoir l'univers.

Alors en fait ça dépend du budget que tu as. En fait le problème, surtout si tu pars en France, on est beaucoup sur des jeux d'auteurs. C'est-à-dire qu'on considère qu'on a un auteur de jeu qui va démarcher... Moi comment ça se passe, je crée ce que je veux, je ne réponds pas à des commandes, mais après ça c'est moi. C'est juste que j'ai envie de créer des trucs qui me plaisent et que j'ai jamais vus et j'attends de trouver des projets qui me plaisent et qui sont suffisamment bons puis après je vais voir des éditeurs et je leur propose. Donc ça c'est le travail justement d'auteurs, qui est très différent de pas mal de studios américains qui ont des beaucoup plus gros studios, quand tu prends par exemple des Fantasy Flight Games ou des gros gros studios comme ça, en fait souvent ça va être l'inverse, du travail de commandes souvent. C'est-à-dire que ils vont... en plus souvent comme les américains ils sont sur des grosses licences, en fait la licence coûte extrêmement cher. Donc moi je ne peux pas me permettre de dire "moi j'ai envie de faire...". J'avais à une époque, je voulais faire un jeu sur *Death Note* et j'avais un peu abandonné parce que même si j'avais envie de travailler dessus, je me dis mais même si le jeu il est bien, ça se trouve je trouverai jamais un éditeur qui a envie et qui a envie de

se payer la licence. Donc en fait c'est très très différent. Donc aux US c'est souvent des gros studios qui portent le truc et de base du coup ils peuvent se permettre de faire des projets beaucoup plus ambitieux. Et par exemple, en France en ce moment tu as un truc qui va apparaître dans quelques années, qui s'appelle Equinox et qui est un jeu de cartes à collectionner. Donc je pense que ce n'est pas une question de volonté mais une question de structure.

**A posteriori, comme *Colt Express* n'était pas à la base un jeu qui se prêtait à des déclinaisons transmédiatiques, est-ce que tu aurais vu la conception du jeu différemment dès son lancement ?**

Je pense que c'est assez évident. À vrai dire, ça n'a pas vraiment été mon travail la conception de l'univers. C'est-à-dire qu'en fait, pour moi, c'est pas toujours simple d'amener de la narration dans le jeu de société. Moi je suis au maximum pour créer de l'immersion dans le jeu. Mais c'est différent quand on parle d'immersion et de narration. Parce qu'en fait, en immersion moi ce que j'essaie de faire en tant qu'auteur... alors chaque auteur est très différent... Moi ce que j'essaie de faire c'est de proposer... en fait un auteur de jeu c'est un créateur d'expérience. Mais d'expérience, pas uniquement psychologique, c'est une expérience qui va être humaine... c'est-à-dire que tu vas interagir avec d'autres personnes où potentiellement tu vas avoir des émotions et où tu vas avoir un ressenti de jeu et ce ressenti de jeu, moi j'essaie justement de trouver un ressenti qui va coller avec ce que ça raconte. Quand je dis "ce que ça raconte", c'est pas tant en terme de scénario, c'est plutôt en terme de "quels types d'actions tu fais et est-ce que tu as l'impression de faire ces actions". Typiquement, je sais pas, si je fais un truc de lancer de trons, je vais faire en sorte que tu te sentes lanceur de trons et que c'est difficile de lancer des trons, tu vois. Si je fais un jeu de lancer de fléchettes c'est pas du tout le même ressenti que je vais avoir, tu vois. Donc c'est cette idée là. Et après... c'est pour ça que je distingue vraiment de raconter une histoire. Parce qu'en fait, raconter une histoire en jeu de société c'est compliqué pour deux raisons. C'est compliqué parce que ça prend du temps. C'est-à-dire que le temps, soit il est pris pendant la partie, soit il est pris en amont. Donc en fait, c'est vachement plus simple de faire de la narration quand tu prends un univers

qui est déjà connu, quand tu prends une licence, parce que ce travail de narration il est souvent fait en amont, parce que... bah tu vas regarder des films, tu vas lire des bouquins, tu vas regarder des séries... Je sais pas, pleins de façons de se familiariser avec cet univers. Et ensuite t'as pas besoin de reraconter ça dans le jeu même si tu vas le mettre en description en deux trois lignes, t'as pas besoin de reposer le contexte complet quoi. Après c'est vrai qu'il y a aussi l'inverse qui est rigolo. Tu vois moi j'ai découvert *Battlestar Galactica*... c'est le fait de découvrir le jeu qui m'a donné envie de découvrir la série. Donc ça peut être dans l'autre sens. Mais par contre, dans l'idée, pendant longtemps je me disais, moi si je veux vraiment faire un jeu narratif, je fais du jeu de rôle, parce qu'en fait, c'est ça que j'adore et puis c'est fait pour ça, raconter des histoires. Pour moi un jeu de société il est pas très bon pour ça parce que souvent il va passer par des gros pavés de textes ce qui n'est pas forcément très simple. Et du coup, le jeu, malheureusement aujourd'hui, je trouve que là où il est efficace, c'est plutôt quand tu utilises des clichés, c'est à dire des choses qui marchent toutes seules parce que dans la culture collective c'est des choses qu'on a déjà beaucoup vues dans pleins de films ou pleins de trucs un peu classiques. Et moi typiquement quand je suis parti de *Colt Express* j'avais cette idée... moi c'était Lucky Luke hein ma référence... j'ai surtout accédé à cet univers là par Lucky Luke... mais c'était vraiment, je reprends l'attaque de train de base et quelque part je ne veux pas du tout rajouter de complexité supplémentaire par rapport au cliché qui est connu parce qu'en fait l'idée c'est qu'en deux secondes, tu vois les illustrations et tu te projettes dans la scène, t'as pas besoin de poser le contexte plus que ça. Parce que poser le contexte, le problème c'est que même si tu le fais très bien dans les règles de jeu, combien de joueurs vont lire les règles de jeu ? Très peu. Et qui... même si c'est très bien posé dans les règles. Le gars qui a lu les règles, déjà il galère à transmettre les règles du jeu... Et est-ce qu'il va réussir à transmettre ce pitch initial même si il était hyper bien posé ? Pas forcément, tu vois. Donc c'est pour ça que je te dis que... Du coup je réponds pas du tout à ta question mais j'y arrivais par digression... C'est qu'en fait, c'était pas mon objectif de raconter une histoire. L'objectif c'était de faire une scène de film. Et du coup, tu racontes pas tout le film, tu racontes juste la scène ou on attaque le train et on se tire de partout et on monte sur le train et c'est le bazar. Et en fait, tu vois, on prend un focus. Et du coup

effectivement, il y a une forme de scénario mais il est extrêmement simple... on a compris, on rentre on doit prendre des sous et se barrer quoi. Et en fait, le jeu aujourd'hui, c'est ça qu'il demande, c'est... les gens ont très peu de temps donc déjà, si tu veux faire un jeu qui est un petit peu costaud mécaniquement... *Colt Express* est quand même assez complexe pour un jeu qui se veut familial... et du coup, si tu rajoutes en plus de ça une complexité narrative bah c'est très compliqué de rentrer dans le jeu en fait. Mais si j'avais voulu faire un univers transmédiatique dès le départ, bah j'aurais beaucoup plus travaillé les personnages, leur histoire et tout. Et c'est marrant parce que finalement on l'a fait avec la bande dessinée effectivement. Je ne sais pas si tu l'as lue du coup...

Non je ne l'ai pas lue non...

Alors je pourrais te la retrouver si tu veux mais... en fait c'est rigolo parce qu'on s'est posé la question après coup des personnages en fonction de comment ils étaient habillés, en fonction de pleins de trucs, c'est l'illustrateur qui a beaucoup travaillé là-dessus. Et si tu veux, moi j'avais pas du tout travaillé sur les personnages, c'est vraiment mon éditeur et l'illustrateur qui ont travaillé ensemble pour créer des personnages un petit peu clichés... enfin, un petit peu reconnaissables de cet univers là.

**Tu en as déjà parlé un petit peu, mais du coup, il y a de futurs projets ludiques prévus dans l'univers de *Colt Express* ?**

Bah oui, c'est-à-dire que tu as deux jeux principalement. Donc l'année prochaine on va sortir une version kids, donc une version à partir de 6 ans. Qui est un jeu coopératif dans cet univers là, qui utilise cet univers mais c'est un jeu qui est forcément très différent. On va avoir de la pichenette, on va avoir, tu vois des trucs qu'il n'y a pas de base dans un *Colt Express* quoi. C'est amené à se balader dans ce train là mais en utilisant une mécanique très différente, même si on continue à cambrioler des butins. Et il y a déjà eu un *Colt Super Express* qui est finalement un jeu dérivé de *Colt Express*, donc c'est un autre jeu, mais dans le même univers et qui se veut plus rapide et plus court.

**Et est-ce que dans ces deux jeux tu as eu une démarche particulière par rapport à l'univers transmédia ou est-ce que c'était juste au niveau de la mécanique et du game design ?**

Alors, moi j'avais une démarche réticente dans les deux cas. Parce qu'en tant qu'auteur, je trouve qu'il y a... enfin... Pour moi c'était pas une démarche transmédiatique, c'était plus une démarche d'extension de gamme. Et donc qui pour moi est de base commerciale, donc d'un point de vue créatif je ne trouve pas ça très intéressant. Au final on s'est bien amusés, le résultat est vraiment pas mal, mais si tu veux... moi en tant créateur j'ai envie de créer des trucs nouveaux. Et tu vois, le travail que j'ai fait sur les extensions de *Colt Express* est extrêmement différent parce que, l'idée c'était, avec la même base mécanique, de proposer d'autres expériences. Donc on a fait trois extensions qui sont très très costaudes et d'ailleurs c'est ça qui fait qu'elles ne marchent pas forcément toutes bien... parce que bah pour se mettre dedans, il faut assimiler pas mal de nouvelles choses, je voulais pas juste mettre un nouveau personnage, je voulais vraiment... Bah y a une version je voulais euh... avec le marshal qui est semi-coopérative. Il y a la version... la dernière qui est sortie, là en novembre, qui... donc *Convoyeurs & Train blindé*... qui est elle une version en équipes du jeu, donc on joue une équipe contre l'autre, un peu à la "capture the flag" donc vraiment une expérience très différente... Et du coup, ça ça m'a intéressé, je trouvais ça passionnant parce que du coup, comment on fait avec une base mécanique similaire pour proposer des interactions qui sont vraiment de nature complètement différentes. Et ça c'était cool ! Par contre, l'idée de dire, on prend l'univers du jeu, pour faire un jeu et cibler un autre public, bon alors... oui ça peut être intéressant, mais moi j'avoue que de base, moi j'étais plutôt réticent. Et après, bah voyant que le projet avançait et que de toute façon l'éditeur avait envie de le faire, je me suis mis à travailler dessus. Et finalement c'était intéressant parce que ça te donne énormément de contraintes supplémentaires. C'est-à-dire que... ok d'accord, on doit s'intéresser à un public vraiment différent, qu'est ce qui va plaire à ce public, comment est-ce qu'on peut adapter les règles, quel est le niveau de complexité qu'on cherche... tu vois on fait un jeu pour enfants alors pour le coup je trouve ça passionnant parce que j'ai travaillé beaucoup en ludothèque et tu t'adresses à un public enfant, de toute façon, tout ce qui est manipulation et

compréhension et, entre guillemets, ergonomie de tous les éléments... bah c'est des choses qui sont absolument indispensables, il faut que ça soit nickel. Si même un adulte comprend pas tout à fait à tous les coups c'est foutu en fait tu vois. Et c'est limite presque plus important que le jeu en lui-même, c'est-à-dire que il faut que le jeu soit simple à mettre en place et à expliquer quoi.

**Dans les différents autres jeux sur lesquels tu as travaillé, aucun n'a réellement apporté un enrichissement à l'univers auquel il appartient ?**

Alors moi je n'ai quand même pas fait beaucoup de jeux, en comparaison avec d'autres auteurs je ne me considère pas comme un auteur très prolifique. Effectivement, *Colt Express* était l'un des seuls qui était vraiment transmédiatique. Mais je pense que ça peut apporter énormément et par contre... et ça, ça fait longtemps que j'y réfléchis, ça me plairait de travailler sur un projet transmédiatique, en sachant qu'il est transmédiatique dès le départ. Parce que c'est là qu'il peut être pertinent. Pour le coup, j'ai fait un master en sciences du jeu et de l'éducation et j'avais fait un... alors c'était pas un mémoire... mais un genre de mini dossier et j'avais fait ça sur *Yu-Gi-Oh*, parce que c'est un univers qui me passionne et pour moi c'est l'un des meilleurs exemples transmédia. Alors je ne sais pas si, quand il a fait son manga, le mangaka avait déjà réfléchi à tout ce que ça pouvait impliquer en terme de transposition dans la réalité... mais ce qui est incroyable dans *Yu-Gi-Oh* c'est que c'est un des seuls univers que je connais où t'as... en fait le jeu c'est pas une simulation de l'univers... donc je prends l'exemple de *Pokemon* où t'as des jeux de cartes *Pokemon* où les cartes représentent les Pokemons mais ça reste un simulation parce que dans le dessin animé ils n'envoient pas des cartes en fait. Alors que dans *Yu-Gi-Oh*, toi le joueur qui est à sa table, t'as la même position que le joueur qui est dans le dessin animé... alors t'as peut-être pas les hologrammes et machins mais voilà quoi. En fait ça me passionnerait de travailler sur un projet comme ça, mais en ayant dès le début l'idée que soit transmédiatique, et dans le fait de pas simplement utiliser le transmédia... bah finalement comme manière d'accéder à l'information, où cet univers, mais plutôt comme étant quelque chose d'indispensable, c'est-à-dire que tu penses l'expérience comme étant transmédiatique. Et là je la trouve intéressante.



### **Donc le mieux c'est de créer un projet transmédia dès sa base ?**

Oui, c'est là que je trouve que ça devient vraiment pertinent. Alors, bien-sûr que y penser après coup ça peut marcher. C'est très bien tout ce qui existe sur le *Seigneur des Anneaux*, sur *Harry Potter*, et c'est super d'y avoir accès par pleins de biais différents, on est hyper contents... c'est juste que pour moi l'expérience transmédiatique vraiment forte c'est celle qui a pensé à la relation et du coup qui a apporté un intérêt et du coup même limite qui va expliquer cette relation entre les médias dans l'univers, qui va l'intégrer finalement.

Oui, c'est justement l'intérêt du master que je suis en train de faire.

### **Et que penses-tu du jeu *T.I.M.E Stories* en tant que jeu de société transmédiatique ?**

Alors c'est vrai qu'ils ont sorti un bouquin. Après c'est un jeu qui est déjà narratif donc ça s'y prête bien. Parce qu'à la base c'est un jeu de rôle hein *T.I.M.E Stories*, qui a été calé sur un jeu de société... avec pas mal de petites lourdeurs des fois. Mais c'est clairement un univers qui se prête à ça. Mais moi je suis un petit peu plus réticent. On parle beaucoup des jeux à licence... et pendant très longtemps, notamment dans les années 80 il y a eu pas mal de jeux qui sont sortis... par les grosses marques qui sortaient un jeu à licence qui n'avait absolument aucun intérêt en fait... euh mécanique... qui était juste là pour se vendre parce que la licence allait plaire à un certain type de public... puis derrière tu mettais un jeu de l'oie ou un jeu de questions et ça malheureusement... alors c'est quand même moins souvent le cas que fut un temps... ça arrive toujours mais c'est de moins en moins le cas, heureusement. Mais ça a été pendant très longtemps le cas quoi.

Oui oui, c'est toujours le cas des *Monopoly* ou de *Risk* qui vont transposer leur gameplay sur un univers.

Mais pour moi les deux grands jeux qui sont hyper réussis dans ces trucs là, c'est-à-dire un jeu qui vient d'une licence et qui a été adapté mais limite le jeu te donne envie de découvrir l'univers tellement il est bien. Et donc pour moi j'ai deux coups de cœur. Le

premier c'est *Battlestar Galactica*, je t'en ai déjà parlé. Et pourquoi ? Parce que c'est un jeu où tu as un rôle secret, et dans *Battlestar Galactica*, les personnages ne savent pas eux-mêmes s'ils sont des silons, donc des méchants et ils peuvent le découvrir et là dans le jeu de société... le jeu dure longtemps hein, il dure bien 2h-2h30... mais en fait au milieu du jeu, on te donne une deuxième carte de rôle caché. Et donc tu peux devenir cylon durant la partie. Et ça c'est un des premiers jeux à rôles cachés qui comme ça avait un séquençage qui faisait que tu pouvais devenir méchant durant la partie et ça c'est incroyable, c'est trop trop bien comme sensation.

**Oui, ça se fait de plus en plus maintenant. Et c'est vrai que ça rajoute beaucoup à l'immersion parce que c'est une mécanique qui se prête bien à cet univers là.**

Exactement. Et le deuxième jeu un peu dans le même style c'est *Rebellion*, dans l'univers de *Star Wars*. C'est un jeu qui est que pour deux joueurs et t'en as un qui joue l'empire et l'autre la rébellion. Et ce qui est marrant c'est que bah l'empire il est partout et c'est incroyable comment tu ressens cette pression de l'empire qui est absolument partout. Les rebelles ils ont juste 3-4 vaisseaux et à chaque fois ils font des petits raids pour aller faire chier l'empire. Et l'empire t'as un système à la *Scotland Yard* où il est censé trouver par déduction où se trouve la base rebelle en fait. Et ça c'est trop bien, ça marche trop bien, t'es vraiment dans l'univers à fond. Et c'est hyper réussi quoi. Et c'est vrai qu'il n'y en a pas tant que ça mais il y en a qui sont tellement réussis que ça vaut le coup de faire ce genre d'expériences.

## Retranscription de l'interview de A. Bauza

**Dans un premier temps, est-ce que tu sais ce qu'est le transmédia, et quelle est ta définition ?**

Ouais c'est pas si simple. J'imagine que c'est quand tu exploites le même univers, la même IP à travers des médias différents, je dirais. Ouais, moi je dirais ça comme ça.

Ça va. Moi, je vais te donner la définition que j'ai ici. Donc c'est *une technique narrative qui consiste à raconter une histoire à travers différents médias et supports, tels que la télévision, le cinéma, les jeux vidéo, les bandes dessinées, les romans, les*

*réseaux sociaux, les podcasts, etc. L'objectif est de créer un univers cohérent et étendu, où chaque média offre une expérience différente et complémentaire de l'histoire, tout en proposant des éléments narratifs et des symboliques communes (personnages, lieux, objets, etc.). Le transmédia implique donc une certaine interactivité et une participation active du public, qui peut explorer et découvrir l'histoire à travers différents points d'entrée et de sortie, selon ses préférences et ses centres d'intérêt.*

Et avec cette définition, j'ai établi la définition de ce qu'est un jeu de société transmédia. Et donc ça serait *un jeu qui s'inscrit dans un univers narratif plus large. Les éléments transmédia du jeu sont conçus pour approfondir, élargir, compléter l'histoire tout en offrant aux joueurs des moyens supplémentaires d'interagir avec cet univers.*

Donc typiquement un jeu de société qui est transmédia a pour but d'immerger les joueurs dans l'univers et potentiellement de raconter de nouvelles histoires, ou des histoires déjà présentes dans cet univers.

**Donc l'intérêt, pour mon mémoire, c'est de savoir comment le transmédia a impacté la conception des jeux de société. Est-ce que tu as une idée ?**

Ouais pas évident. Je dirais que le seul truc qui a un peu changé quand on fait des jeux c'est qu'on prend en compte le fait qu'il y aura une adaptation ou un portage numérique du jeu de société. Tu vois tous les jeux maintenant, il y a une version qui se joue en ligne... enfin pas tous mais beaucoup font une version jouable en ligne donc c'est vrai qu'on pense un peu à ça en amont. Mais je ne sais pas si ça change vraiment la façon dont on fait le jeu en fait. C'est plus pragmatique, plus contractuellement en fait qu'on fait attention que ça soit prévu et couvert. C'est plus utilisé comme moyen de com et de marketing. Tu vas avoir des jeux qui sont disponibles avant et que tu peux tester en ligne, sur Board Game Arena par exemple avant leur sortie. Mais, tu vois, est-ce qu'on conçoit les jeux différemment je ne saurais pas te dire. Moi c'est pas le cas en tout cas, je crois pas. Ou alors à l'opposé au contraire, à un moment on disait que tous les jeux pouvaient être adaptés où moi, j'aimais bien faire justement des jeux qui n'étaient pas adaptables. Parce qu'il y avait un côté, s'ils peuvent être adaptés en jeux vidéo ou jeux numériques, bah pourquoi faire une version physique si ça fonctionne en numérique. Donc moi à une époque j'essayais de faire des jeux justement pas adaptables pour justifier le média qu'on utilise. Et c'est ce qu'on avait fait par exemple avec Ludovic

Maublanc sur *Rampage* qui était un jeu de destruction physique et on était contents de dire que justement on ne pouvait pas l'adapter quoi. Parce qu'il y a eu un peu cette mode de tous les jeux il fallait les adapter en numérique. Mais à part cette réaction qui était presque plus pour la blague, je ne crois pas qu'on change vraiment la façon de travailler quoi.

**D'accord. Je sais que tu as travaillé sur la conception d'un jeu qui, seulement ma définition, est transmédia. Il s'agit du *Donjon de Naheulbeuk*, sorti en 2010, qui est clairement basé sur une licence transmédia, qui comporte énormément différents médias. Et est-ce que toi, quand tu as travaillé sur ce jeu, tu as dû te poser des questions sur les mécaniques à utiliser, sur la manière que tu allais utiliser pour immerger les joueurs dans l'univers. Est-ce que tu as eu une démarche spécifique par rapport à ce jeu-là ou pas du tout ?**

Non, pour moi c'est la même. Qu'on parte d'un univers existant ou de zéro en fait, on réfléchit à ce qu'on veut proposer comme expérience de jeu avec les jeux qu'on conçoit. Alors c'est sûr que quand c'est un univers déjà existant, il y a des trucs qui ont du sens quoi. On sait très bien que le *Donjon de Naheulbeuk*, ça va être un jeu de donjon délirant et tout parce qu'on reprend les grandes props de l'univers mais euh... alors ça fait déjà une différence, j'imagine mais tu vois, on ne travaille pas différemment... Il y a juste des trucs qui reviennent, qui sont juste naturels parce qu'on reprend les props de l'univers existant. Donc il y a presque des étapes qui sont plus courtes où on a moins besoin de se poser la question sur ce qu'on veut faire vu qu'il y a déjà des trucs qui sont définis par l'univers, tu vois.

**Mais du coup, est-ce que justement ça ne met pas des barrières, ou en tout cas ça laisse moins de liberté à la création du jeu ?**

Ouaaaais, c'est toujours pareil. Oui et non parce que ça donne des contraintes mais il y a pleins de fois où le truc que tu conçois bah il est enrichi par la contrainte. Le fait que tu dois te référer à un univers, bah ça guide aussi ta création, ça génère aussi des idées. Les contraintes en fait c'est pas forcément des obstacles, tu sais en création, vu que ça peut

te générer des idées que tu n'aurais pas eues si tu n'avais pas eu cette contrainte-là. Mais on voit rarement la contrainte comme un obstacle quoi.

Lors d'une précédente interview, on m'a cité le jeu *Battlestar Galactica* comme étant une réussite du jeu de société transmédia pour sa capacité à immerger les joueurs dans son univers de manière épatante, entre autre avec la mécanique du traître qui instaure un doute constant entre les joueurs autour de la table. **Est-ce que toi aussi tu as, dans tes références, un jeu qui t'a surpris pour la qualité de son immersion dans un univers ?**

Alors c'est une bonne question, une adaptation réussie... alors... Bonne question... Moi j'ai pas du tout aimé *Battlestar Galactica* pour le coup... même si c'est vrai que ça reprend les props de la série ça il n'y a pas de soucis. Je ne sais pas, je n'ai pas vraiment d'exemple comme ça, mais ce qui est sûr c'est que les adaptations d'univers en jeu de société elles sont beaucoup plus réussies qu'il y a quelques années ouais. C'est vrai qu'il y a quelques années c'était des jeux qui étaient faits en interne par des gens dont c'était pas le métier et souvent c'était des jeux de merde. Et c'est vrai que maintenant la plupart des adaptations de licences elles sont assez bien fichues. Là, il y a mon coworker qui me cite *Dune: Imperium* qui est surtout un excellent jeu de société, mais qui respecte bien les tropes de l'univers dont il est issu aussi. Mais j'ai juste l'impression, en fait, que maintenant, les gens qui font les jeux bah, ils font attention et voilà. Ils savent faire des jeux et ils connaissent les licences. C'est plus les mêmes personnes qui les faisaient avant où finalement, ils n'en avaient rien à foutre de la licence et on leur demandait de faire un jeu parce qu'il fallait qu'il soit prêt à la fin du mois. Donc, je dirais que c'est plus une évolution historique où ces adaptations sont mieux faites qu'avant. Après, *Dune: Imperium* c'est bien fichu, et il y a eu plusieurs jeux *Star Wars* qui étaient plutôt chouettes aussi mais je ne suis pas un expert.

**Et quand tu me dis *Dune: Imperium*, est-ce que tu penses à une mécanique en particulier qui fait en sorte qu'on se sente immergé dans l'univers ou tu parles de l'ambiance générale ?**

Ouais c'est plus l'ambiance, c'est pas vraiment la méca parce que là c'est vraiment des mécas classiques finalement. C'est plus l'ambiance et la façon dont l'univers a été transposé dans les mécas du jeu qui colle bien ou ça a du sens en termes de ce que ça raconte. Quand tu joues une partie, tu te retrouves bien dans l'univers quoi. Après c'est pas vraiment une méca précise. Je ne sais pas s'il y a un jeu où vraiment la méca est suffisamment originale pour que ce soit adapté. Parce que des mécas il y en a pas non plus... enfin c'est souvent les mêmes qu'on retrouve donc c'est plus souvent l'assemblage de comment on intègre l'univers dans le jeu avec les mécas que vraiment une méca qui se distingue, je ne suis pas sûr ça.

**Question au sujet de deux jeux que tu as faits et qui se passent dans le même univers, on va dire. C'est Tokaido et Namiji qui ont été faits avec la même identité visuelle si je puis dire.**

Ah bah totalement, c'est le même éditeur, même directeur artistique et même illustrateur alors...

**Ah bah du coup clairement. Et alors, est-ce qu'on ressent, dans une partie, le fait que ça soit dans le même univers ?**

Pour ceux-là, je pense, complètement, parce que comme tu l'as dit, c'est le même univers graphique, et c'est la même base mécanique quoi, c'est quand même... il y a des variations mais la mécanique de base c'est vraiment la même. Alors, je ne sais pas si tu appelles ça quand même du transmédia parce que pour moi, on est... c'est toujours dans le même média, ça n'a pas été vraiment transposé. Mais pour le coup, l'univers graphique qui est en plus très marqué, comme c'est exactement le même... à la différence près qu'il y en a un où on est sur terre et l'autre sur mer... Mais c'est clair que ça joue énormément. Alors, par contre, est-ce que c'est du transmédia ? J'aurais tendance à dire que non mais...

Alors ça fait partie des questions que je pose également dans mon mémoire. Parce que justement, les extensions de gamme, les développements, etc. sont-ils du transmédia ou non. Et donc, toi, tu as tendance à dire que non.

Alors ouais, pour moi si tu dis transmédia, tu changes de média, si c'est une déclinaison au sein du même média, j'aurais tendance à dire que non.

**D'accord. Mais alors, quand on joue aux deux jeux différents, est-ce qu'il y a... déjà au niveau du pitch narratif, est-ce qu'il y a des similarités ?**

Au niveau du pitch, c'est l'univers qui est le même, t'as le même cadre spatio-temporel, les deux jeux sont au Japon, plutôt ambiance XIXe et tu joues des voyageurs, donc c'est le cadre historique là pour le coup qui est identique.

**Et donc, quand on prend des extensions de gamme qui ont un apport narratif, est-ce que, pour toi, ça permet d'enrichir l'univers ?**

Alors pour le coup oui, c'est l'objectif. Quand je fais un jeu dans le même univers c'est parce qu'il me plaît bien et que j'ai envie de l'étendre quoi.

**Et est-ce que ça peut te sembler intéressant de... si un jeu fonctionne bien, d'approfondir les aspects narratifs de ce jeu dans un autre média ?**

Alors oui, pour le coup, si tu changes de média, j'imagine que le fait d'avoir créé plusieurs œuvres dans le même média ça a enrichi ton univers donc de fait ça te donne des idées ou des pistes créatives pour sortir du média initial. Ouais ça pour le coup, c'est une bonne amorce si tu veux quitter le média. De toute façon, plus tu as un univers riche, plus ça se rend possible. C'est bien pour ça que les licences les plus exploitées c'est *Star Wars* et *Le Seigneur des Anneaux*, c'est que c'est des univers très très riches et très très vastes et il y a de la place pour faire soit plusieurs œuvres dans le même média, soit plusieurs œuvres dans pleins de médias différents.

**Et alors pour toi dans un univers transmédia, quel serait l'intérêt d'un jeu de société ?**

Bah ça dépend si tu parles en tant que joueur ou en tant qu'auteur. Alors dans tous les cas, l'intérêt premier il est de faciliter la demande du produit parce que tu vas parler directement aux gens d'un univers qu'ils connaissent. Généralement, les éditeurs quand ils te demandent une extension ou un spin-off c'est parce que le jeu initial a déjà bien

marché et qu'ils prennent moins de risques en proposant quelque chose dans le même univers qu'en tentant un truc complètement nouveau. Donc je dirais qu'à la base c'est plus question de... Il y a quand même une certaine facilité à faire plutôt qu'un nouveau produit.

**Est-ce que, dans le cadre de ma recherche, tu penses à des jeux qui pourraient être intéressants à analyser ? Des jeux qui, à première vue, n'ont pas l'air d'être transmédias mais qui finalement le sont tout de même ?**

J'avoue que je ne sais pas. J'ai un peu l'impression que c'est un peu binaire, soit l'univers l'est soit il ne l'est pas. En fait le seul cas où il peut ne pas l'être c'est si tu n'as pas connaissance des autres médias exploités. J'ai quand même l'impression que c'est un peu binaire. Soit le truc a été décliné dans plusieurs médias soit il n'existe que dans un quoi. Mais ça me paraît bizarre d'avoir un entre-deux là-dessus, je ne vois pas trop comment. C'est un peu en fonction de l'interprétation des joueurs... enfin moi c'est comme ça que je le vois. D'ailleurs dans ma grille d'analyse, j'ai... cette grille est divisée en deux parties, avec une partie théorique et une deuxième partie pratique qui est l'analyse d'une ou plusieurs parties qui va s'adresser aux comportements des joueurs.

**Mais est-ce que ça peut être intéressant de créer de nouveaux jeux dans un univers transmédia ?**

Alors ça va dépendre de l'éditeur évidemment. Mais moi je suis assez partagé, parce qu'il y a des univers où j'ai refait des jeux avec plaisir et pour le coup *Tokaido* c'est vraiment le meilleur exemple. Mais souvent quand même je préfère travailler sur un nouveau jeu plutôt que sur une extension tu vois. Parce que sur une extension j'ai l'impression de toujours mouliner et de pas avoir fini un projet. Et en même temps, mon éditeur, si je lui propose une extension d'un jeu qui fonctionne, généralement il est super content parce qu'il sait que ça va être... commercialement ça sera plus facile à réaliser, ça fera plus de chiffres d'affaires à la fin pour moins de travail.

**Et est-ce que tu participes au travail narratif sur un jeu de société ou c'est plus souvent l'éditeur qui va faire ces choix-là ?**



Alors là pour le coup, après c'est une question de sensibilité, mais moi je suis très très attaché à ça. C'est même ma base de travail quoi. Mais alors là pour le coup c'est très perso, tu vas avoir des auteurs qui fonctionnent vraiment de manière mécanique et qui vont laisser l'éditeur travailler la thématique, l'univers et du coup la narration qui en découle. Mais moi je suis presque plus passionné de narration que de jeu, tu vois. Je pars vraiment de ça quand je fais un jeu.

**Est-ce que ça t'est déjà arrivé quand tu travaillais sur un jeu de société qui n'est pas du tout dépendant d'un univers préexistant, et qui, en fonctionnant, était susceptible de se faire décliner sur d'autres médias ?**

Alors ça s'est un tout petit peu fait sur *Takenoko*. Mais c'était presque plus des produits dérivés, genre des puzzles et des trucs comme ça. Et alors y a eu le projet, mais qui ne s'est pas fait, de faire une bande dessinée, ouais. Notamment parce que la règle dans le jeu, il y avait une espèce de petite BD qu'on avait faite à l'époque pour expliquer des concepts de jeu. Et il y a un moment où l'éditeur s'était posé la question de faire une vraie BD, donc avec une histoire qui se déroule dans l'univers, mais du coup ça ne s'est pas fait. Après le souci c'est que ce n'est pas les mêmes métiers non plus, pas les mêmes compétences. Mais ouais, ça s'est un peu fait là-dessus et sinon euh... mais après là maintenant on le fait sur *Dead Cells*, et là on est vraiment dans le transmédia parce que c'est un jeu vidéo, ils ont fait pas mal de dessins animés dans l'univers et là on fait un jeu de société qui reprend leur univers quoi.

**Mais donc ça s'est fait sur base d'un univers qui existait déjà ?**

Ouais complètement. Après c'est un peu différent parce que c'est un travail de commande, où là on nous a demandé de faire un jeu de société dans cet univers et il se trouve que c'était un univers qu'on aimait bien donc en termes d'affinité c'était facile. Et pour le coup moi je ne ferais pas une adaptation jeu de société d'un univers qui ne me parle pas de toute façon, ça ne m'intéresserait pas. T'as quand même besoin d'être motivé parce que c'est un boulot de longue haleine.

**Oui évidemment. Et pour le cas de *Takenoko*, est-ce que l'idée de transmédialiser l'univers est venue de la part de l'éditeur ou de toi ?**

Alors, c'est venu de l'éditeur et à nouveau on revient dans le cadre de... c'est un jeu qui marche bien et l'éditeur dès qu'il peut décliner un univers qui fonctionne il est intéressé et à nouveau souvent il aime bien l'univers et aussi c'est plus facile de générer du chiffre d'affaire sur un truc qui plait déjà aux gens quoi. Et c'est bien ce qui fait que tu retapes toujours les mêmes films déclinés au cinéma et des reboots. Il y a un côté un peu paresseux quoi.

**Et est-ce que du coup ça t'intéresserait de travailler sur un univers transmédia dès la base et qui intégrerait entre autre un jeu de société ?**

Ouais, alors sur papier j'imagine que oui. Si c'est un univers qui me parle et que c'est un truc qui est prévu pour être décliné directement dans plusieurs projets. Après je dirais que le défi dans un projet comme ça c'est d'être sûr que tu arrives à faire voyager le public d'un média à l'autre. Je peux être sûr que si je prends des fans du *Seigneur des Anneaux*, que je les mets à une table de jeu mais qu'ils ne font pas de jeux ils ne vont rien comprendre et qu'ils ne vont pas du tout accrocher au truc quoi. Même s'ils vont être motivés parce qu'ils connaissent l'univers, c'est pas forcément simple de passer de l'un à l'autre. Moi par exemple je vais jouer avec mon gamin à des jeux vidéo et si je lui dis qu'il y a un roman dans l'univers de *Mario*, il ne va pas lire un roman, tu vois. C'est plus ça qui est compliqué quoi. Ouais, que tu n'aies pas un public A, B et C sur un média A, un média B et un média C par exemple.

Donc ça serait travailler alors l'accessibilité de chaque média pour donner vraiment envie aux gens d'aller découvrir le reste des médias de l'univers.

Ouais, accrocher suffisamment pour donner envie de changer de média quoi.

**Et du coup, as-tu déjà joué à un jeu de société sans en connaître l'univers au préalable et qui t'a donné envie de découvrir l'univers par la suite ?**

Alors ça, bonne question. J'ai l'impression que ça m'est déjà arrivé mais je ne sais pas avec quel jeu mais euh... Mais déjà typiquement si, *This War of Mine*, je n'y ai pas joué, mais découvrir le jeu de société et l'univers ça m'a donné envie de jouer au jeu vidéo par exemple parce que le truc m'a intéressé ouais. Mais alors un jeu ou j'ai concrètement joué, alors je ne sais pas... et je pense qu'il y en a eu en plus. Comme ça là je ne vois pas mais à mon avis ça a dû arriver ouais.

# Résumé

**Mots-clés : Transmédia – Jeux de société – Narration – Immersion – Émotions**

Dans ce mémoire, nous explorons l'impact qu'a eu le transmédia sur l'évolution des jeux de société francophones contemporains. À travers une revue de la littérature, nous abordons les concepts essentiels qui gravitent autour de trois piliers fondamentaux : la narration, l'immersion et les émotions. En nous concentrant sur les pratiques actuelles et les tendances émergentes, nous examinons comment le transmédia a façonné la conception des jeux de société, en soulignant son rôle crucial dans le renforcement de la narration et sa capacité à transporter le public d'un média à un autre au sein d'un univers cohérent. En adoptant une méthodologie rigoureuse, nous analysons en détail trois jeux de société transmédiés en utilisant une grille de recherche spécifiquement élaborée. Nous présentons ensuite nos résultats. Ce mémoire offre une compréhension approfondie de l'impact du transmédia sur les jeux de société, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives pour les futures recherches dans ce domaine en plein essor.