

# JeuEnRéalitéAlternée

Version FR

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Jeu en réalité alternée</b>	<b>1</b>
1.1	Définir le jeu en réalité alternée . . . . .	1
1.1.1	Les concepts de base . . . . .	1
1.1.2	Le jeu en réalité alternée comme divertissement . . . . .	1
1.1.3	Les prémices et influences . . . . .	3
1.1.4	Exemples de jeux en réalité alternée . . . . .	3
1.2	Les métiers du jeu en réalité alternée . . . . .	4
1.3	Différents types de jeu en réalité alternée . . . . .	4
1.3.1	Le jeu en réalité alternée comme produit dérivé . . . . .	4
1.3.2	Le jeu en réalité alternée « natif » . . . . .	5
1.3.3	Le jeu en réalité alternée comme « jeu sérieux » . . . . .	5
1.4	Débats et controverses . . . . .	5
1.4.1	Reconnaissance du jeu en réalité alternée . . . . .	5
1.4.2	Effets psychologiques et physiologiques . . . . .	5
1.4.3	Bibliographie . . . . .	5
1.5	Notes et références . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Chasse au trésor</b>	<b>7</b>
2.1	Chasses au trésor célèbres . . . . .	7
2.2	Site de chasses au trésor . . . . .	7
2.3	Bibliographie . . . . .	7
2.4	Notes et références . . . . .	8
2.5	Articles connexes . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Jeu de piste</b>	<b>9</b>
3.1	Notes et références . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Transmédialité</b>	<b>11</b>
4.1	Principe . . . . .	11
4.2	Origines . . . . .	11
4.2.1	Débuts . . . . .	11
4.2.2	La convergence . . . . .	12
4.2.3	Henry Jenkins . . . . .	12

4.2.4	Le World Making	12
4.2.5	Le producteur transmédia	13
4.3	Applications et déclinaisons	13
4.3.1	Franchise	13
4.3.2	Communauté de fans	14
4.3.3	Marketing	14
4.3.4	Serious Gaming	14
4.3.5	Limite entre fiction et réalité	14
4.4	Métiers	15
4.5	Exemples	15
4.5.1	Les œuvres transmédia	15
4.5.2	Études de cas	16
4.5.3	Personnalités et acteurs majeurs	17
4.6	Notes et références	18
4.7	Bibliographie	19
4.8	Voir aussi	19
4.8.1	Articles connexes	19
4.8.2	Liens externes	20
<b>5</b>	<b>Gameplay</b>	<b>21</b>
5.1	Définition	21
5.2	Étymologie	21
5.3	Critères	22
5.3.1	Critères étendus	22
5.4	Jouabilité & maniabilité, <i>gamefulness</i> & <i>playfulness</i>	22
5.5	Notes et références	22
5.5.1	Notes	22
5.5.2	Références	23
5.6	Annexes	23
5.6.1	Bibliographie	23
5.6.2	Articles connexes	23
5.6.3	Liens externes	24
<b>6</b>	<b>Roger Caillois</b>	<b>25</b>
6.1	Biographie	25
6.1.1	Distinctions	26
6.2	Thèmes de son œuvre	26
6.3	Œuvres	26
6.3.1	Éditions illustrées	27
6.4	Bibliographie	27
6.5	Notes et références	27
6.6	Voir aussi	27

6.6.1	Articles connexes . . . . .	27
6.6.2	Liens externes . . . . .	27
<b>7</b>	<b>Scénario</b>	<b>29</b>
7.1	Étymologie . . . . .	29
7.2	Les divers manuscrits . . . . .	29
7.3	Bibliographie . . . . .	31
7.4	Notes et références . . . . .	31
7.5	Voir aussi . . . . .	31
7.6	Articles connexes . . . . .	31
<b>8</b>	<b>Le Grand Jeu (revue)</b>	<b>32</b>
8.1	Histoire du groupe . . . . .	32
8.2	Bibliographie . . . . .	33
8.3	Notes et références . . . . .	33
8.4	Liens externes . . . . .	33
8.5	Sources, contributeurs et licences du texte et de l'image . . . . .	35
8.5.1	Texte . . . . .	35
8.5.2	Images . . . . .	35
8.5.3	Licence du contenu . . . . .	36

# Chapitre 1

## Jeu en réalité alternée

Le **jeu en réalité alternée** est un récit interactif en ligne qui met à profit le monde réel comme une plate-forme et utilise une **narration transmédia** pour livrer une histoire qui peut être modifiée par les idées ou les actions des joueurs. Fondamentalement, il s'agit de la rencontre entre une **chasse au trésor** en grandeur nature sous la forme d'un **jeu de piste**, impliquant le déroulement interactif d'une histoire, l'utilisation de nouvelles technologies et une communauté.

La forme est définie par l'implication du joueur dans une histoire qui se déroule en temps réel et évolue selon les réponses des participants. Elle est également façonnée par des personnages définis et contrôlés par les concepteurs du jeu, plutôt que par une **intelligence artificielle** comme c'est le cas dans un **jeu vidéo**. Les joueurs interagissent directement avec les personnages du jeu, résolvent des énigmes et des défis basés sur l'intrigue, et collaborent en tant que communauté pour analyser l'histoire et coordonner leur activité. Le jeu en réalité alternée utilise généralement un support multimédia, tels que les téléphones, le courrier électronique ou papier, mais s'appuie sur Internet comme moyen de liaison central.

Les jeux en réalité alternée gagnent en popularité au cours des années 2000 puis 2010, avec des jeux qui apparaissent régulièrement et une quantité croissante d'expérimentations de nouveaux modèles et sous-genres. La participation au jeu est généralement gratuite, avec des coûts absorbés soit par le biais de produits de support (par exemple les cartes puzzle à collectionner de *Perplex City*) ou à travers des liens de promotion avec des produits existants (*I Love Bees* pour la promotion de *Halo 2*, ou *Lost Experience* et *Find 815* pour la promotion de la série *Lost*). Cependant, les modèles payants ne sont pas rares.

### 1.1 Définir le jeu en réalité alternée

#### 1.1.1 Les concepts de base

Les termes essentiels à comprendre :

- ARG : Abréviation de « Alternate Reality Game » : Jeu en réalité alternée

- Argonaut : Terme parfois utilisé par les joueurs de jeu en réalité alternée pour se désigner eux-mêmes.
- PuppetMaster : Le marionnettiste en français. C'est une ou plusieurs personnes agissant et contrôlant le jeu. Ils sont dans l'ombre et ne se font que rarement connaître.
- Rabbit Hole : Le terrier du lapin en français. Référence au Lapin Blanc dans *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*. C'est le point de départ du jeu en réalité alternée, il peut s'agir d'un site web, d'un contact ou un puzzle qui attirent les joueurs. La plupart des jeux en réalité alternée emploient plusieurs points de départ pour maximiser leur chance d'être connus par le plus grand nombre de joueurs.
- The Curtain : Le rideau en français. Référence au rideau des marionnettistes. On sait qu'il y a un homme, mais on en fait abstraction. Le rideau marque dans un jeu en réalité alternée une séparation plus ou moins vécue par les joueurs, entre ces derniers et le PuppetMaster. Cela se traduit soit par la forme d'un secret absolu concernant l'identité du PuppetMaster ou par l'absence de communication de ce dernier.
- This is not a Game : Ceci n'est pas un jeu en français. C'est la devise du jeu en réalité alternée, faire en sorte que le joueur puisse être en immersion totale, que le jeu soit une expérience du réel.

#### 1.1.2 Le jeu en réalité alternée comme divertissement

##### Différences et similitudes avec le jeu vidéo

Le jeu en réalité alternée n'a pas su encore trouver une définition propre à elle-même. Pour la définir, nous pouvons passer par la définition du **jeu vidéo**. De par leurs ressemblances et leurs différences.

Le jeu vidéo :

« Jeu vidéo : jeux électroniques fonctionnant sur une console ou un ordinateur relié à un écran vidéo, et dont le programme est stocké sur disque compact (CD-ROM

ou DVD) ou sur cartouche (boîtier de stockage auxiliaire amovible).

Les joueurs interagissent sur le déroulement du jeu par l'intermédiaire de différents dispositifs de pointage : manette de jeu (ou joystick), clavier, souris, volant, pistolet, canne à pêche, etc. Ils peuvent jouer seul ou à plusieurs devant leur écran, ou affronter d'autres joueurs via un réseau local ou une connexion Internet. »<sup>[1]</sup>

Le jeu, selon Roger Caillois est défini par une dualité intrinsèque entre Ludus et Paidà<sup>[2]</sup>. Ces notions marquent la différence entre une activité réglementée et une activité ludique et libre. Nous retrouvons cette dualité dans le jeu vidéo avec *gameplay* (terme inventé par les créateurs et designers de jeux vidéo). Le game pouvant faire référence au Ludus et le Play à la Paidà.

Le *gameplay* peut se définir selon trois grands axes :

- La notion de jouabilité

La jouabilité c'est le choix de fonctions offert au joueur. Le joueur peut donner des actions à faire à son personnage (sauter, tirer, ramasser des objets...). Les actions sont diverses et nécessitent parfois plus qu'une simple pression sur une touche (presser plusieurs boutons à la fois pour une actions plus poussée).

- La notion de maniabilité

Le jeu vidéo nécessite une *Périphérique d'entrée* (clavier, Joystick, manette, souris...) pour jouer. L'immersion du joueur est plus ou moins élevée selon le périphérique. Cela dépend de l'*ergonomie*, de l'intuitivité ou encore de la souplesse qu'offre le périphérique d'entrée.

- L'architecture compétitive du jeu

L'architecture compétitive comprend l'élaboration des niveaux, des énigmes, des ennemis ou encore des astuces, qui stimulent le joueur et l'invitent à explorer les possibilités du jeu.

Ces trois notions sont primordiales pour définir un jeu vidéo, mais ne peuvent entièrement définir le jeu en réalité alternée. En effet, nous ne pouvons parler de maniabilité, quand le joueur joue son propre rôle dans la vie réelle. A contrario, les notions de jouabilité et d'architecture compétitive sont importantes dans la conception d'un jeu en réalité alternée. Elles sont justement légèrement différentes.

En effet, le choix de fonctions accordées aux joueurs est présent, seulement le joueur peut faire ce que bon lui semble étant donné qu'il joue son propre rôle. En ce qui concerne l'architecture compétitive, il est très présent, le scénario d'un jeu en réalité alternée étant essentielle.

Le jeu en réalité alternée n'est donc pas un jeu vidéo puisqu'il ne correspond pas exactement aux critères de ce dernier.

## Les particularités du jeu en réalité alternée

- Le scénario

La conception du jeu en réalité alternée passe par un scénario très élaboré. Très proche de celui d'un film, il avoisine celui du jeu vidéo par son architecture compétitive. Conçu comme un *algorithme* avec plusieurs possibilités offertes dans le jeu, mais une seule fin possible. Le scénario d'un jeu en réalité alternée est basé sur le « *transmedia storytelling* », autrement dit en français, la *narration transmédia*. Ce dernier est une méthode de développement d'œuvres de fiction, de documentaires ou encore de produits de divertissement qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer une trame narrative. Chaque média développant un contenu différent.

- Les différents médias

Le scénario étant construit sous forme de narration transmedia, les informations communiquées aux joueurs prennent alors des formes diverses. En voici une liste non exhaustive :

- Sites web
- Courrier électronique
- SMS
- Appels téléphoniques (sur fixe, portable ou cabine téléphonique)
- Courrier postal
- Articles de journaux ou petites annonces
- Tchat, messageries instantanées
- Forums,
- Canaux IRC (Internate Realate Chat)
- Télévision / Cinéma
- Encarts de pub
- Street Art
- Événements dans la vie réelle : Concerts, manifestations...

Ces différents supports permettent d'apporter une nouvelle façon de jouer ainsi qu'une immersion du joueur plus importante que celle du jeu vidéo.

- La communauté (*Communauté en ligne*)

Le jeu en réalité alternée peut exister si et seulement s'il y a une communauté. Le jeu est construit pour une communauté et ne peut fonctionner qu'avec elle. De par son essence transmedia, le jeu en réalité alternée est profondément lié au web 2.0 et au développement des réseaux sociaux. La communauté web constitue donc l'essence du jeu en réalité alternée.

La communauté est soit créée par les concepteurs du jeu en réalité alternée (regroupée dans des forums par exemple), soit elle se crée d'elle-même entre les joueurs.

### 1.1.3 Les prémices et influences

Le jeu en réalité alternée est fortement inspiré du jeu de rôle *grandeur nature*. Il a cette particularité en plus qui est d'utiliser les réseaux de communication (internet, téléphone mobile, presse...) et de laisser le joueur être lui-même (on ne lui demandera pas de se déguiser).

Le jeu en réalité alternée c'est aussi une « sorte » de chasse au trésor, mais il y a aussi des subtilités puisque c'est un jeu qui fait appel, comme vu précédemment, à une multitude de plateformes où l'on retrouve les énigmes.

Les caractéristiques du jeu en réalité alternée se retrouvent dans la littérature, avec notamment le mouvement *cyberpunk* dont l'un des leaders est William Gibson<sup>[3]</sup> ou encore Bruce Sterling, écrivains américains de science-fiction.

### 1.1.4 Exemples de jeux en réalité alternée

Voici une liste non exhaustive des jeux en réalité alternée :

- *Wizards of the Coast*, 1996

Dans le cadre de la promotion du jeu de cartes à collectionner, *Wizards of the Coast* met en place des jeux en réalité alternée.

- *Le Projet Blair Witch*, 1999

Avant le lancement du film, la production met en place des faux sites, annonces bidonnées, des avatars avec des identités fictives.

- *The Beast*, 2001

Celui qui est considéré comme le premier des jeux en réalité alternée <sup>[réf. nécessaire]</sup>, est mis en place par la société 42 Entertainment. C'est dans le film *A.I. Intelligence artificielle* que le premier indice est donné. Sur le générique de fin figure le nom de Jeanine Salla associé à l'étrange profession de « *Sentient Machine Therapist* » (littéralement : « thérapeute pour machine sensible »).

Des indices sont ainsi disséminés dans la bande annonce, comme un numéro de téléphone qui renvoie à un message préenregistré sur une boîte vocale. Le message commence par : « *Welcome my child* » et se termine par « *If you ever feel lost, my child, write me at thevisionary.net* ». L'utilisateur est alors invité à envoyer un mail à l'adresse mother@thevisionary.net afin de recevoir un mail automatique en format HTML avec un message blanc sur blanc qu'il est possible de déchiffrer seulement avec une technique, ancienne mais efficace, le citron. De ce message l'utilisateur comprend que Jeanine est la clé. S'ensuit alors une enquête à travers l'internet du futur.

C'est surtout à la fin que le rapprochement au film *A.I* est le plus frappant, puisqu'un référendum portant sur l'égalité des robots dotés d'intelligence artificielle et des humains est proposé à l'internaute. Peu après, l'utilisateur apprend que cela cache un autre secret, les I.A sont en réalité parasités par une nouvelle intelligence supérieure...

- *In Memoriam*, 2003 et 2007

Créé par Éric Viennot, il est le premier jeu français en réalité alternée <sup>[réf. nécessaire]</sup>. Le joueur recherche un tueur en série à travers les indices qu'il laisse. Avec l'aide d'acteurs, il est aussi possible au joueur de contacter en temps réels et d'échanger au téléphone avec un interlocuteur réel pour avancer dans l'enquête... C'est un jeu en réalité alternée pouvant être qualifié de « natif » puisqu'il n'a aucun but promotionnel.

- *I love Bees*<sup>[4]</sup>, 2004

C'est 42 Entertainment qui met en place ce jeu en réalité alternée pour faire la promotion du jeu *Halo 2* sur Xbox.

- *Perplex City*<sup>[5]</sup>, 2005

Créé par Adrian Hon, *Perplex City* est considéré comme étant le premier jeu en réalité alternée « natif », pensé à la base comme un jeu en réalité alternée et ne faisant pas la promotion d'un produit <sup>[réf. nécessaire]</sup>.

Le jeu commence par un recrutement pour le projet « sygyzy » via le site Unfiction.net, puis reprise par des offres d'emploi sur le Guardian et le Marketing News. Le recrutement se fait par Sente et Dinah (qui renvoie au chat dans *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*).

La deuxième partie de ce jeu en réalité alternée, c'est l'annonce, dans des journaux du monde entier, et par le biais des petites annonces, de la perte d'un cube. Le jeu commence alors, et renvoie vers le site internet Perplex-city.com qui renvoie vers des lieux réels.

- *The Lost Experience*, 2006

Créé pour combler le vide de l'entre deux saisons, *The Lost Experience* est sous la direction de J. J. Abrams. Ce

jeu en réalité alternée est réalisé principalement pour les fans de la série télévisée *Lost*, afin d'apporter des informations supplémentaires sur la série et son histoire. Le jeu propose d'utiliser une plate-forme jusque là peu ou pas utilisée : le livre. En effet l'un des personnages édite un livre parlant du crash.

- *Nine Inch Nails*, 2007

Le jeu en réalité alternée s'attaque pour la première fois à la musique<sup>[6]</sup>. Le groupe *Nine Inch Nails* donne accès à son dernier album par le biais du jeu en réalité alternée. En effet à travers 16 morceaux, l'album raconte l'avenir des États-Unis, plus précisément des États-Unis en 2022. L'aventure commence dans un concert, où le groupe porte des t-shirts avec des adresses renvoyant à des sites web ou à des numéros de téléphones. Les fans trouvent aussi cachés dans les toilettes des clés USB.

- *Alt Minds*<sup>[7]</sup>, 2012

Créé par Éric Viennot et mis en place par *Orange* et *Lexis Numérique*<sup>[8]</sup>, ce jeu en réalité alternée se qualifie lui-même de « Fiction Totale ». Jeu international qui mélange paranormal et réalité.

## 1.2 Les métiers du jeu en réalité alternée

L'équipe qui construit le jeu en réalité alternée est nombreuse puisque pluridisciplinaire.

- « Story Architect » doit avoir une vision globale du jeu. Son travail est de construire le parcours du joueur. Il va mettre en ligne les différents éléments narratifs de l'histoire.
- « Web Architect » : expert technique dont la mission est de créer et faire évoluer le schéma technique d'une application ou d'un site web.
- « Lead Author » ou auteur principal de l'œuvre. Celui qui est à l'initiative du projet.
- « Community Manager » qui se charge d'animer les communautés sur le web.
- « Game Assistant », ce sont des personnes qui vont jouer au jeu, aider les joueurs, modérer les forums ou faire des récapitulatifs de l'histoire. Ils seront infiltrés dans le jeu et ne donneront aucune information sur les créateurs ou l'équipe du jeu.
- Les partenaires externes : il s'agit des personnes qui viennent travailler sur le projet sans pour autant en connaître les fins, un graphiste ou encore un groupe de musique par exemple. On peut aussi avoir des partenaires commerciaux, un établissement comme une salle de concert ou même un café ou un bar.

Il est encore compliqué de définir l'équipe d'un jeu en réalité alternée, les métiers sont encore nouveaux et pas déterminés. Les métiers restent semblables, pour majorité, à ceux pour un jeu vidéo avec en plus des métiers dans le milieu du marketing et la communication.

## 1.3 Différents types de jeu en réalité alternée

### 1.3.1 Le jeu en réalité alternée comme produit dérivé

*The Beast*, considéré comme le premier jeu en réalité alternée, a été créé pour le film *A.I Intelligence Artificielle* de *Steven Spielberg*. Le jeu en réalité alternée reprend l'univers du film sans pour autant en faire mention. Les deux fonctionnent de façon autonome, mais le rapprochement est certain.

Le rattachement entre *The Beast* et *A.I* c'est que le film donne le premier indice du jeu. Et nous ne pouvons que remarquer que le jeu a créé un « buzz » autour du film, il a fait parler de ce dernier.

D'autres films vont user de ce même procédé pour la promotion de leur film, *The scariest thing I ever saw*, *Super 8* de *Steven Spielberg*<sup>[9]</sup> pour le film *Super 8 (film)* ou encore la campagne marketing viral pour *The Dark Knight* ou encore *The Girl with The Dragon Tattoo* pour le film *Millenium*.

Les séries vont aussi utiliser cette stratégie. Excellent moyen de prolonger l'univers de la série et de plonger le spectateur de façon plus immersive dans l'histoire. L'un des exemples les plus connus dans le monde du jeu en réalité alternée étant celui pour la série *Lost*, (*The Lost Experience (en)*). Entre deux saisons les producteurs de la série *Lost* vont mettre en place un jeu en réalité alternée qui permettra au spectateur, devenant joueur, de comprendre l'équation de *Valenzetti*<sup>[10]</sup> qui sera un atout pour mieux comprendre la série.

En France, *Plus belle la vie* a mis en place durant l'été 2012, un jeu en réalité alternée pour immerger encore plus les fans dans l'histoire.

On utilise aussi un jeu en réalité alternée pour la promotion d'un album de musique comme l'a fait le groupe *Nine Inch Nails*.

Il est également possible de faire la promotion d'un livre comme l'a montré l'agent de *Jay-Z* en mettant en œuvre un jeu en réalité alternée avant de mettre les mémoires de ce dernier en vente. En effet, le projet *Decoded*<sup>[11]</sup> est comme une chasse au trésor (soutenu par l'agence de *Jay-Z* : *Droga5* et *Bing* de *Microsoft*). Les joueurs partent à la recherche des 320 pages de mémoire de *Jay-z* disséminées dans Las Vegas, New York, Hollywood et même au Royaume-Uni. Les pages sont cachées sur des panneaux



publicitaires, dans des emballages, sur le dos de serveurs dans les bars ou encore au fond d'une piscine. À chaque étape le joueur en apprend plus sur le livre. Les fans de Jay-Z ont ainsi fondé une communauté autour de *Decoded*.

### 1.3.2 Le jeu en réalité alternée « natif »

Le jeu en réalité alternée n'est pas seulement en rapport avec une série, un film ou un jeu vidéo. Il peut être plus distinct, autonome. L'exemple de *Perplex City* en est le plus notable. Ce jeu en réalité alternée est une expérience proposée partout dans le monde. Le but est de rechercher un cube, celui qui le retrouve, après de multiples énigmes, se voit remettre une récompense. Ce jeu a un univers propre.

Il y a de plus en plus de jeux en réalité alternée « natifs » qui voient le jour, par exemple *Alt Minds*, qui a été pensé comme une fiction totale, mais surtout qui ne fait pas la promotion d'un produit.

Il existe aussi un type de jeu en réalité « natif » qui vient de San Francisco : le *SFO* ou *SFZero*<sup>[12]</sup>. Ce concept est créé par Ian Kizu-Blair, Sam Lavigne et Sean Mahan. Il se décrit comme étant « un organisme sans but lucratif dédié à la production de jeux immersifs qui utilisent les nouvelles technologies de façon significative ».

### 1.3.3 Le jeu en réalité alternée comme « jeu sérieux »

Le jeu en réalité alternée peut être aussi utilisé à des fins plus pédagogiques. En effet, ce type de jeu peut être utilisé pour faire découvrir des lieux, des musées à travers des énigmes.

Le jeu en réalité alternée peut aussi être utilisé comme cours, à des fins éducatives. John Gosney raconte dans son livre *Beyond Reality : a Guide to Alternate Reality Gaming*, comment il a créé un cours autour d'un jeu en réalité alternée pour enseigner l'histoire. Il introduit des éléments du cours de littérature et demande un compte rendu à ses élèves à la fin de l'expérience.

## 1.4 Débats et controverses

### 1.4.1 Reconnaissance du jeu en réalité alternée

La place de jeu en réalité alternée dans l'univers du divertissement est encore floue. Très proche du jeu vidéo, le jeu en réalité alternée est associé juridiquement à ce dernier.

Or, le jeu en réalité alternée, comme le jeu vidéo, est issu d'un travail collaboratif qui pose problème au niveau de

la propriété intellectuelle. L'œuvre étant collaborative, il n'y a pas d'auteur unique<sup>[13]</sup>.

### 1.4.2 Effets psychologiques et physiologiques

Les effets psychologiques et physiologiques que rencontre le jeu vidéo sont aussi applicables au jeu en réalité alternée<sup>[réf. nécessaire]</sup>.

Il est souvent reproché, à tort ou à raison, au jeu vidéo d'avoir une influence sur le comportement du joueur. Il y a débat sur la violence, le temps du jeu ou encore l'immersion. Le jeu en réalité alternée n'a pas encore rencontré ces problèmes, mais l'immersion du jeu dans la réalité du joueur est déjà mal perçue. En effet, l'immersion du joueur peut avoir des conséquences sur ce dernier notamment par la confusion voulue entre réel et fiction<sup>[réf. nécessaire]</sup>. Le jeu en réalité alternée rencontre donc quelques réticences<sup>[Lesquelles ?]</sup>.

Le jeu vidéo est aussi utilisé comme thérapie médicale. Notamment les jeux nécessitant une interaction physique, comme par exemple avec le *Wii Fit* de Nintendo. Le jeu vidéo, comme le jeu en réalité alternée, peut être utilisé comme simulateur à des fins d'apprentissage ou des fins éducatives<sup>[14]</sup>.

### 1.4.3 Bibliographie

Des ouvrages en anglais sur le sujet :

- Szulborski Dave, *This Is Not A Game : A Guide to Alternate Reality Gaming*, 2005
- Szulborski Dave, *Through the Rabbit Hole : A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*, 2005
- Gosney John, *Beyond Reality : A Guide to Alternate Reality Gaming*, 2005
- Jenkins Henry, Transmedia Storytelling, Technology Review, 15 janvier 2003 [Lire en ligne](#)
- Jenkins Henry, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, 2006
- Stewart Sean, *The A.I Web Game*
- [Blurring the Line Between Games and Life \(CNET\)](#) ;
- [Alternate Reality Gaming Quickstart](#) par Brooke Thompson ;

## 1.5 Notes et références

- [1] Encyclopédia Encarta, 2008, article « jeu, vidéo »

- [2] Cailliois, Roger (1958) *Les Jeux et les Hommes*
- [3] Gibson, William (1984) *Neuromancier*
- [4] I love Bees, Site officiel du jeu
- [5] Perplex City, le site officiel du jeu
- [6] Nine Inch Nails, Site officiel du groupe
- [7] Alt Minds, site officiel du jeu
- [8] Orange TransmediaLab
- [9] The scariest thing I ever saw
- [10] L'expérience Lost, équation de Valenzatti
- [11] Explication de l'expérience Decoded à travers le monde,
- [12] Site officiel du mouvement
- [13] Gandia Romain, Enseignant Chercheur en Stratégie et Management de l'innovation à l'ESC Chambéry Savoie, Le transmédia : Quels nouveaux défis pour la propriété intellectuelle ?
- [14] Maillieux Jean Thomas, documentaliste-Tice, CRDP de Créteil, Les jeux en réalité alternée

-  Portail du jeu vidéo

-  Portail des jeux

## Chapitre 2

# Chasse au trésor



Cet article est une ébauche concernant un loisir.

Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (**comment ?**) selon les recommandations des projets correspondants.



*Les enfants sont initiés très tôt à la chasse au trésor dans les jardins particuliers les lendemains de Pâques.*

Une **chasse au trésor** est une épreuve ludique où les participants, généralement regroupés en équipes, doivent trouver un cadeau (le « trésor ») dissimulé par les organisateurs. Des indices sont généralement fournis pour permettre d'arriver au but. Les chasses au trésor sont des activités très prisées pour animer des anniversaires d'enfants. L'avènement d'internet a permis aux éditeurs de démocratiser le jeu en le dématérialisant sous forme d'un fichier téléchargeable qui comprend en général tous les éléments nécessaires à la mise en place du jeu mais aussi parfois les accessoires comme les cartes d'invitation ou les diplômes.

La *chasse au trésor* s'entend également dans la vaste activité inaugurée en Occident depuis l'avènement des *Grandes découvertes* ; les chasseurs de trésor ont alimenté les cohortes d'explorateurs pour expéditions dans les zones les plus reculées du globe, ou dans des fouilles d'épaves (voir l'article anglais (en) *Treasure hunting*). Dans la plupart des États européens, les trésors découverts dans le sous-sol appartiennent à l'État s'ils ne peuvent être attribués à une famille en particulier. Ce-

lui qui les découvre bénéficie d'une petite indemnité de la part de l'État. Le Royaume-Uni a promulgué en 1996 le *Treasure Act* : les musées britanniques rachètent alors au prix du marché les trésors découverts par les amateurs, dont un certain nombre à l'aide de *détecteurs de métaux*<sup>[1]</sup>. En France, un trésor trouvé dans le sous-sol appartient pour moitié au propriétaire du terrain, et pour moitié à l'inventeur. Pour être qualifiée de trésor au sens juridique du terme, un trésor doit, en France, être découvert par le pur effet du hasard. Certains chercheurs de trésor sont spécialisés dans la recherche des trésors de famille. Toutes les traces de l'existence humaine qui sont immergées (ou étaient immergées) ont une valeur historique et archéologique. Cet héritage culturel est protégé par la Convention sur la protection du patrimoine culturel subaquatique. Afin de préserver cet héritage, seuls les scientifiques peuvent accéder, étudier et manipuler les trésors qui se trouvent dans les fonds marins<sup>[2]</sup>.

## 2.1 Chasses au trésor célèbres

- Sur la trace de la chouette d'or
- Les 12 énigmes de Dalmas
- Le trésor des Korrigans

## 2.2 Site de chasses au trésor

- <http://www.chasses-au-tresor.com/><sup>[3]</sup>
- <http://www.letresor.fr/><sup>[4]</sup>

## 2.3 Bibliographie

- Simon Juliac, *L'Univers des Chasses au Trésor*, CreateSpace Amazon LLC, Charleston, 2016 (ISBN 978-2955728802)

## 2.4 Notes et références

- [1] Mary Jordan, In Britain, Guys With Metal Detectors Find Respect Along With History, *Washington Post*, 11 mai 2009.
- [2] UNESCO, .
- [3] « Chasse au trésor », sur *www.chasses-au-tresor.com* (consulté le 5 août 2016)
- [4] « Le trésor sont des chasses au trésor avec une carte et des énigmes pour jouer et gagnez un trésor », sur *www.letresor.fr* (consulté le 5 août 2016)

## 2.5 Articles connexes

- Géocaching
- La Chasse aux trésors
-  Portail des jeux

## Chapitre 3

# Jeu de piste



Cet article est une **ébauche** concernant le jeu.

Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (**comment ?**) selon les recommandations des **projets correspondants**.



Cet article ne cite pas suffisamment ses sources



*Ce modèle est-il pertinent ? Cliquez pour en voir d'autres.*

(octobre 2014).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les **références utiles à sa vérifiabilité** et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article, comment ajouter mes sources ?).

Un **jeu de piste** est un jeu qui consiste à chercher, sur un itinéraire balisé par le meneur de jeu, des indices sous la forme de signes ou de messages écrits qui permettent d'avancer progressivement vers un but inconnu par les joueurs.

Un jeu similaire, désormais désuet, est le **rallye-papier** ou **rallie-papier** qui peut se dérouler à cheval ou à pied,

lors duquel les joueurs imitent la chasse à courre, la bête poursuivie étant remplacée par un coureur qui sème des petits papiers et les chasseurs par des poursuivants qui suivent la trace marquée par ces papiers et qui essaient d'attraper le coureur.

En 1920, *Le Petit monde. Journal bi-mensuel pour la jeunesse*, une publication pour enfants précise que les personnes semant les papiers sont baptisées « les lièvres », et qu'elles laissent tomber derrière elles « des **confettis** ou des morceaux de **serpentins**<sup>[1]</sup>. »

La **chasse au trésor** est une variante du jeu de piste. C'est une activité ludique collective où les participants, souvent par équipe et à l'aide d'indices récoltés lors d'épreuves ou d'énigmes, doivent retrouver la cachette d'un objet (ou cadeau) dénommé trésor. Les chasses au trésor se sont popularisées (anniversaires d'enfants, ...) grâce à internet qui permet de dématérialiser les composants du jeu sous forme d'un fichier téléchargeable comprenant le scénario, les épreuves, énigmes et indices.

Un nouveau type de **jeux de pistes immersifs**, à mi-chemin entre jeu de piste, chasse au trésor et production de théâtre immersif a vu le jour depuis quelques années. Il existe plusieurs appellations anglo-saxonnes pour ce genre de jeux, notamment : "**Theatrical Scavenger Hunt**<sup>[2]</sup>", "**Live City Game**<sup>[3]</sup>",...

Enfin, l'utilisation toujours croissante des nouvelles technologies dans notre quotidien a permis la mise au point de nouveaux types de **jeux de pistes interactifs** ayant recours à des outils digitaux (tablettes et smartphone).

### 3.1 Notes et références

[1] *Tous les sports, Le cross-country, Le Petit monde. Journal bi-mensuel pour la jeunesse*, 15 mars 1920, p.19.

[2] « Unique Birthday Parties, Private Parties, Corporate Team Building | Accomplish : the Show », sur *accomplishshow.com* (consulté le 11 mai 2015)

[3] « Spectre de Paris : un nouveau concept de divertissement », sur *http://www.spectre-paris.com/*, 11 mai 2015 (consulté le 11 mai 2015)

-  Portail des jeux

## Chapitre 4

# Transmédialité

La **transmédialité**, ou **narration transmédia**, est une méthode de développement d'œuvres de fiction ou **documentaires** et de produits de divertissement nouvelle qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs **médias** pour développer des univers narratifs, des franchises, chaque média employé développant un contenu différent. De plus chaque contenu peut être appréhendé de manière indépendante, en général, et sont tous des points d'entrée dans l'univers transmédial de l'œuvre. De par la diversité des contenus et la profondeur narrative de l'univers que cela engendre, la narration transmédia est singulière par rapport aux modes de narration classique<sup>[1]</sup>.

Le terme reste celui lié à un concept, et, en tant qu'adjectif, il ne peut faire l'objet d'un nom propre car le concept reste utilisé par les chercheurs, praticiens, artistes, de tous pays, depuis les années 1980, pour des actions et recherches scientifiques qui prennent en compte le contenu médiatique, les supports médiatiques et les actions et interactions des utilisateurs. Notons que les références anglophones non référencées dans les médias grand public ne sont pas forcément connues des contributeurs, et qu'il est délicat de proposer un savoir qui n'a pas été étudié dans son fond<sup>[Quoi ?]</sup>. Pour une recherche plus approfondie veuillez consulter les travaux du MIT et de USC.

### 4.1 Principe

La narration transmédia se différencie du **multimédia** qui décline un contenu principal sur des médias complémentaires. Le transmédia articule un univers narratif original sur différents médias. Cet univers est diffusé sur différents supports (télévision, Internet, radio, édition, **art urbain**, etc.) qui apportent, grâce à leur spécificité d'usage et leur capacité technologique, un regard complémentaire sur l'histoire.

Les différents contenus diffusés participent à la création d'un véritable univers.

Les différents éléments qui composent cet univers peuvent être explorés et compris indépendamment les uns des autres : il s'agit de points d'entrée multiples dans

l'histoire. En s'adaptant aux nouveaux usages des médias - une audience qui se propage et circule au travers de nombreux médias - cette nouvelle forme de narration permet de toucher différents publics : le spectateur peut par exemple découvrir l'histoire sur Internet, rester en contact avec elle au quotidien sur son mobile, et la suivre hebdomadairement à la télévision. Par l'utilisation de médias interactifs et des **nouvelles technologies de l'information et de la communication**, cette expérience de divertissement enrichie recherche une participation plus active et un engagement plus profond de la part des publics visés.

Les médias utilisés ne sont pas tous linéaires (sur Internet, l'histoire s'installe dans le temps, tandis que la diffusion télévisée est ponctuelle).

### 4.2 Origines

#### 4.2.1 Débuts

En 1964, **Claude Bremond** évoque les travaux de **Vladimir Propp** sur les contes et note que

« toute espèce de message narratif, quel que soit le procédé d'expression qu'il emploie, relève de la même approche à ce même niveau. Il faut et il suffit qu'il raconte une histoire. La structure de celle-ci est indépendante des techniques qui la prennent en charge. Elle se laisse transposer de l'une à l'autre sans rien perdre de ses propriétés essentielles : le sujet d'un conte peut servir d'argument pour un ballet, celui d'un roman peut être porté à la scène ou à l'écran, on peut raconter un film à ceux qui ne l'ont pas vu. Ce sont des mots qu'on lit, ce sont des images qu'on voit, ce sont des gestes qu'on déchiffre, mais à travers eux, c'est une histoire qu'on suit ; et ce peut être la même histoire. »

— Claude Bremond, Le message narratif<sup>[2]</sup>

En 1966, **Dick Higgins**, dans *Statement of Intermedia*<sup>[3]</sup>, met en évidence le fait que l'intermédia est une ouverture



de la pensée créatrice en dehors de toute restriction à un seul domaine de l'art.

Dès les années 1970 et 1980, les artistes pionniers de l'Art télématique firent des expériences de narration collective, en mixant les ancêtres des réseaux actuels, et produisirent à la fois des visions et des théories critiques de ce qui allait devenir le transmédia. En 1991, Marsha Kinder, directeur du projet *Labyrinth*<sup>[4]</sup> (et professeur à l'USC School of Cinematic Arts, Critical Studies) parle de « *commercial transmedia superstructures* » dans son livre *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*<sup>[5]</sup> pour évoquer le pouvoir de la narration transmédia dans le message commercial et sa relation avec le public. En 1999, les frères Andy et Larry Wachowski réalisent le premier épisode de *The Matrix*, franchise réalisée et pensée autour d'une narration transmédia : films, série animée (*Animatrix*), jeux vidéo (*Enter the Matrix*, *The Matrix : Path of Neo*, *The Matrix Online*), roman graphique (*The Art of The Matrix*) et comics (*The Matrix Comics*)<sup>[6]</sup>. La même année, Daniel Myrick et Eduardo Sanchez réalisent *The Blair Witch Project*<sup>[7]</sup> dont le scénario joue sur l'ambiguïté entre fiction et réalité et repose sur des ressorts transmédia, avec notamment la création d'un site Internet <http://www.blairwitch.com>.

## 4.2.2 La convergence

L'apparition de la narration transmédia résulte du phénomène de convergence médiatique, initialisée au début des années 2000. Grâce aux évolutions technologiques, de nouveaux supports médiatiques numériques apparaissent. L'apparition de ces nouveaux supports ouvre de nouvelles perspectives et modifie littéralement le rôle des consommateurs. Ils peuvent participer aux contenus qui leur sont offerts, c'est-à-dire, les commenter, les modifier et même créer du contenu. Les œuvres transmédia se basent sur cette expansion du rôle du consommateur de contenu.

J. J. Abrams fait partie des pionniers ayant mis en pratique le transmédia à grande échelle, notamment au travers de la série *Lost* avec le jeu en réalité alternée *The Lost Experience*, mis en place pendant les hiatus (inter-saisons) de *Lost* en 2006. Ce dispositif permettait de faire patienter la communauté des fans de la série en livrant des éléments de réponse et des indices indépendants du scénario initial (site fictif d'Oceanic Airlines, énigmes, spots publicitaires, faux sites internet, livres, web-vidéos).

## 4.2.3 Henry Jenkins

Henry Jenkins, professeur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), évoqua une première fois en 2002 le terme de transmédia au cours d'un atelier<sup>[8]</sup> chez Electronic Arts. Pendant son retour en avion, il écrit un essai intitulé *Transmedia Storytelling*<sup>[9]</sup> publié dans le *Technology Review* en janvier 2003. Il popularisera la notion de transmédia en 2006 avec son ouvrage intitulé

*Convergence Culture* : il y traite de la triple convergence des usages, des technologies et des contenus. Selon Jenkins, « une histoire transmédia se développe sur plusieurs supports média, chaque scénario apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit ». Il ajoute que « cette nouvelle forme de narration permet de passer d'une consommation individuelle et passive à un divertissement collectif et actif ».

## 4.2.4 Le World Making

Le concept de « World making », emprunté à Henry Jenkins<sup>[10]</sup>, met en évidence la construction d'œuvres autour non plus d'une histoire mais d'un monde où de multiples histoires vont pouvoir être développées. Ces histoires n'ont pas les mêmes caractéristiques selon le support, elles sont plus ou moins longues, l'intrigue développée dans les films *Matrix* est plus importante et prend plus de place que le jeu *Enter the Matrix* par exemple. Les faiseurs de monde transmédia créent un univers cohérent, indépendant du nôtre et complexe qui ne peut être compris dans sa totalité qu'en passant d'un média à l'autre, même si la partie principale de l'œuvre peut être appréhendée sans avoir la connaissance des autres branches de l'œuvre.

Articles détaillés : Le Seigneur des anneaux#Adaptations et Fandom de Tolkien.

Le précurseur de ce concept est sans doute J. R. R. Tolkien qui a développé tout un monde, les Terres du milieu, dans lequel s'inscrivent ses romans (*Bilbo le hobbit*, 1937, *Le Seigneur des anneaux*, 1954-1954). Les écrits autour de ce monde ont été compilés puis publiés après sa mort (*Le Silmarillion*, 1977, *Contes et légendes inachevés*, 1980). La multimédialité commence en 1955 avec une émission radiophonique, puis en 1978, mais il ne s'agit que de transposition de l'œuvre originale. L'utilisation du monde pour d'autres contenus commence en 1977 avec le jeu de guerre *War of the Ring*, suivi par des jeux vidéo (*The Hobbit*, 1982), jeux de rôle (*Jeu de rôle des Terres du Milieu*, 1984), jeux de cartes (*Le Seigneur des anneaux : les sorciers*, 1995)... L'univers a été pris en main par des passionnés, qui ont étudié et proposé des enseignements des langues fictionnelles<sup>[11]</sup>. De nombreux produits dérivés ont été produits à l'occasion de la sortie des films de Peter Jackson : *fac simile* de l'Anneau unique par la Monnaie de Paris, épées...

Cette notion est devenue importante, notamment grâce à *Star Wars* dont le potentiel en tant que monde n'a été exploité que par la suite, mais de façon transmédia. Contrairement à *Matrix*, George Lucas n'avait en projet que le premier film de la franchise quand il a débuté *Star Wars*.

Le « World making » mis en relation avec la convergence culturelle représente les œuvres les plus complètes et les plus représentatives de ce que permet la narration transmédia aujourd'hui, illustré par les œuvres de genre.



Les premiers jeux en réalité alternée (ou ARG) sont considérés comme faisant partie des réalisations transmédia à part entière (ex. : *The Beast*<sup>[12]</sup>, créé autour du film *A.I. Intelligence artificielle* en 2001) au même titre que la franchise *Star Wars* ou encore les jeux de rôle tels que *Donjons et Dragons*, et sont un exemple d'intratextualité propre au "World making".

#### 4.2.5 Le producteur transmédia

Jeff Gomez, président et CEO de Starlight Runner Entertainment<sup>[13]</sup>, travaille depuis plus de 10 ans avec des studios hollywoodiens tels que Walt Disney Pictures ou la 20th Century Fox ainsi que pour des marques comme Coca-Cola, Hasbro ou Mattel et apporte son approche marketing à la notion de transmédia. En avril 2009, il obtient auprès de la PGA : *Producers Guild of America* (guilde des producteurs américains) le titre de « producteur transmédia » (*transmedia producer*) pour les génériques<sup>[14]</sup> des productions cinématographiques : Article de 2010 dans *Filmmaker magazine*.

En France, la vague des web documentaires (documentaires se développant sur le web et tirant parti de l'interactivité de ce média) est souvent rapprochée du transmédia et constitue une première approche significative de ce mode d'expression. Bien que conçus pour un seul support, les web documentaires intègrent de plus en plus le média mobile et font l'objet d'une diffusion télévisée à travers un remontage spécifique donnant un nouvel éclairage au récit. À l'origine de l'apparition du transmédia, on peut aussi évoquer les nouvelles formes de consommation des médias (délinéarisation, interactivité, multitâche (*multitasking*), mobilité, démultiplication des écrans, etc.). En effet, confrontés à ces tendances et à l'afflux de contenus disponibles, les auteurs, réalisateurs et diffuseurs cherchent à capter une audience attentive, pérenne et engagée. Le transmédia peut leur apporter une solution grâce à la multiplication des points d'entrée dans l'histoire pour toucher un auditoire plus large. Les spectateurs peuvent ainsi explorer en profondeur un univers dense et cohérent favorisant leur engagement et leur implication.

Note : De nombreux créateurs transmédia et spécialistes des Jeux en réalité alternée se sont révoltés à la suite de la décision de la PGA (voir ci-dessus) car la décision n'est pas été prise avec consultation des professionnels des autres secteurs associés et que le fait de réduire la mention à des actions de production avec 3 médias est trop restrictive.

### 4.3 Applications et déclinaisons

#### 4.3.1 Franchise

Les œuvres transmédia sont souvent appelées, notamment aux États-Unis, « franchises transmédia », par référence au contrat par lequel l'auteur d'une œuvre est susceptible de céder certains droits d'exploitation à des tierces parties, notamment pour la réalisation de suites, de produits dérivés ou de développements connexes au contenu principal (contrat très répandu dans l'univers du jeu vidéo ou du cinéma hollywoodien). Une œuvre transmédia doit par ailleurs structurer les différents éléments qui la composent en synergie les uns avec les autres pour constituer une franchise transmédia homogène. Cette réflexion doit être menée dès la genèse du projet pour s'assurer de la cohérence globale de l'univers créé. Avec une franchise transmédia, le tout est plus fort que la somme des parties. Robert Pratten (Zen Films, *Transmedia Storyteller*) propose un schéma<sup>[15]</sup> qui illustre les atouts d'une franchise transmédia versus une franchise classique.

Aux États-Unis, selon la Guilde des réalisateurs américains<sup>[16]</sup>, pour qu'une franchise soit considérée transmédia :

- elle doit être composée de trois lignes narratives (ou plus) existant dans le même univers fictionnel. Les plateformes admissibles étant : cinéma, télévision, court métrage, Internet, édition, bande dessinée, animation, mobile, événementiel, DVD/Blu-ray/CD-ROM, concepts publicitaires et marketing (ancrés dans l'histoire), ou tout autre technologie existante ou à venir. Ces extensions narratives ne peuvent pas être redondantes d'une plateforme à l'autre ;
- elle doit reposer sur une histoire solide, ouverte, disposant d'un univers riche ;
- elle doit mettre en avant un média prépondérant sur les autres pour soutenir la trame narrative principale ;
- elle doit instaurer une relation honnête et durable construite avec le public autour d'un engagement réciproque.

En France, selon le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), pour qu'un projet soit éligible à une aide de la commission aux projets nouveaux médias (pour le cinéma et la télévision)<sup>[17]</sup> :

- il doit être un concept original comprenant des contenus spécifiques (linéaires ou interactifs) pour les nouveaux médias ;
- il doit être destiné à plusieurs médias, dont le cinéma et/ou la télévision et doit proposer des développements narratifs spécifiques sur chacun des supports ;

- il doit former un univers et présenter une dimension interactive et/ou participative ;
- il doit être conçu et écrit en langue française.

Pour une aide à l'écriture pour un projet destiné à Internet/écrans mobiles, les critères d'éligibilité sont :

- le projet doit être conçu spécifiquement pour une première exploitation sur Internet et/ou les écrans mobiles ;
- le projet doit être conçu et écrit en langue française<sup>[18]</sup>.

### 4.3.2 Communauté de fans

Un des points essentiels de la narration transmédia est le public. Un public lambda ne va s'intéresser qu'à l'arc narratif principal de l'œuvre, mais si sa curiosité est attisée, il va pouvoir s'investir davantage dans la compréhension de l'œuvre pour tenter de l'appréhender dans sa globalité et se l'approprier, car les œuvres transmédia sont plus immersives et plus présentes, grâce à la multiplicité et la cohabitation des supports. Les œuvres transmédia facilitent l'interaction avec les fans et leur implication, de par leur présence sur les réseaux sociaux et les applications d'informations sur l'actualité de l'œuvre ou bien encore par leur présence à des événements multiples, que ce soit des projections au cinéma ou des séances de dédicaces de BD ou des expositions.

Dans le cas de *Star Wars*, de multiples conventions sont organisées autour du monde, les fans ont créé des sites sur *Star Wars*, notamment en anglais et en français. De plus en France, plusieurs expositions autour de *Star Wars* ont été organisées et la présence de Chewbacca lors d'une convention de science-fiction est souvent très suivie. Enfin depuis 2011, des fans de par le monde célèbrent en mai le *Star Wars Day*.

### 4.3.3 Marketing

Les éléments classiques de promotion des produits sont en soi des exemples de transmédiatité. Par exemple, pour un jeu vidéo, on<sup>[réf. nécessaire]</sup> va parler de « péritextualité narrative » pour désigner la jaquette, les affiches, les bandes annonces narratives et les cinématiques internes ; tous ces éléments « racontent une histoire » autour du produit, ou une partie d'une histoire possible que peut générer le jeu (des éléments de l'histoire que vont vivre, ou peuvent vivre, les personnages).

Les professionnels du marketing et de la publicité se sont emparés du phénomène du storytelling transmédia pour imaginer de nouveaux formats publicitaires. Le principe même du transmédia étant d'engager les audiences sur le plus de médias possibles, les marques ont donc la possibilité de raconter les avantages de leurs produits et de

créer tout un univers autour. La mise en place d'une campagne transmédia<sup>[19]</sup> nécessite une excellente compréhension des outils à disposition. Face à cette multitude de nouveaux supports, un des défis est notamment de trouver les outils les plus adaptés au message publicitaire à faire passer. La campagne Happiness Factory imaginée par Jeff Gomez en 2010 pour Coca-Cola est une référence en la matière. L'ARG constitue la principale forme de narration transmédia utilisée par les annonceurs dans le cadre de leur campagne (ex. : *33 Keys* - Mazda, *The Art of The H3ist* - Audi, *Conspiracy for Good* - Nokia).

### 4.3.4 Serious Gaming

Les serious games peuvent aussi utiliser les dispositifs de la narration transmédia. Ici l'objet n'est pas de vendre un produit mais plutôt d'apporter des connaissances sur un sujet important. Ces aspects informatifs et éducatifs peuvent engendrer une prise de conscience de la part des utilisateurs. La narration transmédia est très bénéfique dans le sens où elle permet une plus large diffusion du contenu dit « sérieux » mais aussi de capter plus facilement l'audience sur des sujets peut-être moins attractifs. Par exemple, la plateforme Collapsus<sup>[20]</sup>, créée par SubmarineChannel, imagine les effets d'une crise énergétique imminente sur la vie de dix jeunes. Le rôle de l'internaute est de réaliser l'influence des décisions politiques sur l'environnement et d'essayer de freiner l'arrivée d'une crise énergétique. Le dispositif utilise deux médias : la diffusion d'un documentaire via la télévision et la participation à jeu interactif via le web.

### 4.3.5 Limite entre fiction et réalité

Une des caractéristiques de certains dispositifs utilisant le principe de la narration transmédia est le transfert de la fiction dans la réalité. C'est par exemple le cas des ARG. Bien que présentant une multitude d'avantages (renforcement de la communauté pour les fans, marketing pour les marques), le flou généré entre réalité et fiction peut parfois tromper les participants. Dans une campagne publicitaire réalisée par Toyota<sup>[21]</sup>, un individu à la possibilité de tromper une connaissance en envoyant ses coordonnées (adresse, numéro de téléphone etc.). Cette connaissance sera alors harcelée, pendant 5 jours, par un inconnu. Le pot aux roses ne lui sera révélé qu'à la fin de la semaine. Les réactions de ces « victimes » ne sont pas prévisibles et peuvent entraîner des conséquences inattendues. Dans le cas de Toyota, une femme a porté plainte. Il est nécessaire que tous les participants aux ARG soient au courant, volontaires et surtout conscients de la situation dans laquelle ils s'engagent.

## 4.4 Métiers

Le concept transmédia fait référence à la culture participative en tout point, par conséquent les métiers qu'il touche sont bien au-delà du secteur du divertissement.

Il existe un nombre important et croissant de métiers liés à la création et au concept transmédia. Il faut noter que ces métiers ne sont pas nécessairement du domaine du divertissement et que le concept est praticable dans tous les secteurs professionnels en sus des actions culturelles et de loisirs. Une campagne de communication simple peut utiliser le concept avec des moyens restreints et être efficace. Nous voyons le concept déformé par des pratiques professionnelles et culturelles liées au marketing et à l'industrie de médias, mais son sens intrinsèque reste le même et concerne la trans-disciplinarité et non la production de contenus sur plusieurs plateformes seulement.

Avec les nouveaux médias, se pose la question de l'évolution de la chaîne de valeur du contenu. Une approche évoquée est celle consistant à « repenser le contenu comme un service » offrant de l'interactivité, une ubiquité d'accès, de la personnalisation et des liens avec les réseaux sociaux. La création d'une œuvre transmédia nécessite par conséquent la mobilisation de compétences multiples et pluridisciplinaires (contenus, technologies, usages) dès la genèse du projet et tout au long de sa construction. La chaîne de fabrication n'est plus séquentielle et nécessite un véritable travail d'équipe piloté par un « chef d'orchestre transmédia » (*story architect* pour Lance Weiler ou *transmedia producer* pour Jeff Gomez), qui s'assure de la cohérence globale de la franchise et centralise les échanges entre les différents acteurs du projet. Le transmédia fait également émerger de nouveaux métiers<sup>[22]</sup> :

- réalisateur transmédia (*transmedia producer*<sup>[23]</sup>) : chef d'orchestre d'une œuvre transmédia ;
- architecte d'histoire (*story architect*) : chef d'orchestre d'une œuvre transmédia ;
- auteur et co-auteur, auteur principal (*lead author*) : assure la cohérence entre l'univers narratif originel et ses développements transmédia ;
- designer d'expérience (*experience designer*) : garant de la qualité de l'expérience offerte au public ;
- animateur de communauté (*community manager*) : dépositaire des relations avec les communautés ;
- planificateur : développe l'architecture des médias.
- coordinateur, médiateur (référence à la médiation culturelle et numérique)
- chef de projet transmédia (référence aux métiers de la production et distribution de contenus) ;

Les métiers de réalisateur et de producteur s'adaptent en recherchant de nouveaux modèles commerciaux (*jeux sociaux*, édition, *financement participatif*, *brand content*, *advertainment*, partenariats, *licensing* & produits dérivés, pré-financement, etc.).

## 4.5 Exemples

### 4.5.1 Les œuvres transmédia

La liste des exemples est organisée suivant le média où l'intrigue prépondérante de l'œuvre est développée et les autres supports où l'on peut retrouver l'œuvre sont indiqués entre parenthèses, de manière non-exhaustive.

#### • Cinéma

- *Star Wars* (1977-2005) : séries animées, romans, BD, RPG.
- *Matrix* (1999-2003) : courts-métrages, jeux vidéo, BD.
- *Le projet Blair Witch* (1999) : film, site web, mockumentaire.
- *Tron : L'Héritage*<sup>[24]</sup> (2010-2011) : série animée, jeux vidéo, jeu de société.
- *Prometheus*<sup>[25]</sup> (2012) : campagne marketing.
- *Pink Floyd The Wall* (1982) : album, spectacles

#### • Séries

- *Lost* (2004-2010) : ARG, site web.
- *Plus belle la vie* (depuis 2004) : ARG.
- *Dexter* (2006-2013)
- *Fais pas ci, fais pas ça* (depuis 2007) : web-série.
- *True Blood*<sup>[26]</sup> (2008-2014) : boisson True Blood, campagne marketing.
- *Hero Corp* (depuis 2008) : web-série, BD, application.
- *Clem*<sup>[27]</sup> (depuis 2010) : blog.
- *Real Humans : 100 % humain* (2013)
- *3x3*<sup>[28]</sup> (2013)
- *Le Visiteur du Futur* (2009-2014) : BD, livre numérique.
- *Noob* (depuis 2008) : Livres, BD, Films, jeux vidéo

#### • Livres, BD

- *Millénium : Les Hommes qui n'aimaient pas les femmes* (*The Girl with the Dragon Tattoo*)<sup>[29]</sup> (2005) : application mobile, ARG, film, BD.

- *The Walking Dead*<sup>[30]</sup> (depuis 2003) : série.
- *Yumington* : romans numériques et papier, musique, twitter fictions collaboratives, web serie, informations sur l'univers en temps réel.
- **Jeux en réalité alternée**
  - *The Beast* (A.I. Intelligence artificielle) (2001)
  - *In Memoriam* (2003)
  - *I love Bees* (*Halo 2*) (2004)
  - *The Art of the Heist* (2005)
  - *The Truth About Marika* (2007)
  - *Why So Serious ?*<sup>[31]</sup> (*The Dark Knight*) (2008)
  - *Conspiracy for Good*<sup>[32]</sup> (2010)
  - *Faits divers paranormaux* (2010)
  - *Detective Avenue*<sup>[33]</sup> (2011)
  - *Alt-Minds*<sup>[34]</sup> (2012)
- **Documentaires**
  - *Prison Valley*<sup>[35]</sup> (2010)
  - *C'est votre histoire* (2010)
  - *Collapsus* (2010)
  - *Changer le Monde* (2010)
  - *Paroles de conflits*<sup>[36]</sup> (2011)
  - *Lazarus Mirages* (2012)
- **Arts visuels et numériques**
  - *Mariejetaime*<sup>[37]</sup> (2011)
  - *CVStreet*<sup>[38]</sup> (2012)
  - *Ela & Dimitri In Transmedia Love*<sup>[39]</sup> (2012)
- **MMORPG**
  - *Dofus* (depuis 2004) : BD, magazine<sup>[40]</sup>, web-émission.
  - *Wakfu* (depuis 2009) : série animée, films, magazine.
  - *Defiant*<sup>[41]</sup> (2013) : série.
- **Jeux vidéo**
  - *Assassin Creed* (depuis 2007) : BD, romans, film prévu.
  - *Lapins Crétins* : série animée, animation au Futuroscope.
  - *Watchdogs* (depuis 2013) : romans, film prévu.
- **Romans**
  - *Dune* : films, jeu vidéo.
  - *La Horde du Contrevent* (depuis 2004) : BD, jeux vidéo et série d'animation prévue.

## 4.5.2 Études de cas

### Matrix

*Matrix* est un archétype d'œuvre transmédia comme l'explique David Peyron. En effet, l'œuvre a été pensée dès le départ non pas comme un film mais une véritable création transmédia. Ainsi alors que les acteurs et réalisateurs tournaient les films de la saga cinématographique, ils jouaient et réalisaient en même temps le jeu vidéo. De plus, les références intra textuelles témoignent d'un univers complexe, réfléchi comme un tout cohérent. Par exemple, David Peyron souligne cette intra textualité par l'exemple du personnage principal du film animé *Le Dernier Vol de l'Osiris* qui meurt en laissant un message à destination des défenseurs de la dernière cité libre, lettre à laquelle il est fait référence au début du jeu vidéo *Enter the Matrix* où le joueur va récupérer ce message, que l'on retrouve aussi dans le second film *Matrix*, puisque le contenu du message est à l'origine d'une grande partie de l'intrigue. « Cet exemple n'est pas le seul et il est représentatif de la construction multimédiatique de l'univers *Matrix* »<sup>[42]</sup>. Enfin les influences de *Matrix*, celles que revendiquent ses auteurs, les frères *Wachowski*, sont de multiples supports, des jeux vidéo à l'animation japonaise en passant par les comics américains ou la littérature de science-fiction dite « cyber-punk », le foisonnement référentiel met en évidence l'intertextualité de l'œuvre.

### Lost

*Lost* est un bon exemple d'œuvre pensée transmédia. La trame principale est bien sûr la série, qui s'étale sur six saisons, de 2004 à 2010. Série à gros budget bénéficiant d'une bonne audience outre-Atlantique, mais aussi d'une communauté de fans aguerris et très concernés par les mystères de l'île, au point d'avoir vu naître des encyclopédies telles que *Lostpédia*, les créateurs et producteurs ont voulu faire patienter les spectateurs entre deux saisons avec *The Lost Experience*<sup>[43]</sup>, un ARG, donnant quelques indices sur la suite et résolvant des énigmes secondaires. En plus de ce dispositif, pour améliorer l'immersion des joueurs, le site de la société de l'avion s'étant écrasé dans le premier épisode a été créé, permettant de retrouver certaines informations et semer de nouveaux indices. Enfin, la série de *J.J. Abrams* est complétée par aussi des énigmes, spots publicitaires, faux sites internet, livres, web-vidéos.

### Noob

*Noob*, en tant que précurseur français dans le milieu des web-séries en termes de transmédia, est un exemple parlant en constante évolution. L'intrigue principale est déclinée sous forme de huit saisons au format audiovisuel depuis 2008. Elle forme le socle de l'intrigue à la fois sur Internet et à la télévision sur *Nolife*. En 2009, un premier



arc scénaristique inédit vient compléter le récit en romans aux éditions **Octobre**. Chaque roman apporte une aventure inédite et complémentaire faisant le lien entre chaque saison. De ce fait, les spectateurs de la web-série peuvent aller plus loin dans l'univers à l'aide de ce nouveau média, lequel offre une approche nouvelle de l'univers puisque contrairement à l'audiovisuel, l'écriture ne connaît aucune contrainte logistique. Ainsi, le background a pu être développé. En 2010, c'est au tour d'une bande dessinée Noob de voir le jour aux éditions **Soleil**. Cette fois, c'est au tour des ellipses de la web-série d'être complétées au fil de nouvelles aventures inédites, indépendantes et complémentaires avec une approche encore différente. Le dessin permet une immersion dans l'esprit jeu vidéo avec des décors, des créatures et des codes graphiques hors de portée du support vidéo. En 2012, de premiers jeux vidéo casuels Noob sortent, ainsi qu'une application et un portail Internet, tous ayant pour but d'apporter de l'interactivité à la licence. Ainsi, il devient possible pour les spectateurs, de progresser au classement comme dans l'univers de Noob, en jouant aux jeux vidéo avec les héros de la licence. Grâce à un système de QR codes, les fans peuvent flasher les acteurs qu'ils croisent en festival et débloquent des haut faits sur le portail Internet de la série. Dernièrement, à la suite de son record d'Europe de crowdfunding, Noob a lancé la production de trois longs métrages destinés eux aussi, à apporter une vision encore différente et évolutive de l'univers à travers un nouveau format de média. Ainsi, Noob est une licence résolument transmédia, ayant lancé le mouvement au cœur de la scène audiovisuelle geek française en 2008.

### Hero Corp

**Hero Corp** est un exemple français d'œuvre transmédia dont l'arc principal se développe en série depuis déjà quatre saisons, avec une nouvelle en production. Hero Corp est devenue transmédia après la saison deux quand **Simon Astier** a développé les prémices de la fondation de l'agence de super-héros Hero Corp sur format papier, à travers une première BD. Le support papier lui a permis de ne plus avoir de contraintes budgétaires pour les décors et scènes d'action, tout en détaillant le background de ses personnages plus en profondeur qu'il ne le serait possible dans la série où un rythme doit être maintenu. Puis, après la commande d'une troisième saison faite par **France 4**, Hero Corp va se doter d'une application (où sont disponibles des comptes-rendus de missions et des énigmes) pour tablettes et Smartphones en plus d'une mini web-série développant de façon parallèle à la saison 3 l'intrigue de trois personnages écartés du groupe. La mise en place de ce dispositif fait partie de la stratégie de **France 4** au sein du Studio 4.0<sup>[44]</sup>.

### Why so Serious ?

« Why so serious ? »<sup>[45],[46]</sup> est un ARG, à visée marketing, élaboré autour de la sortie en salle du film **The Dark Knight** en 2008. Lancé en mai 2007 par 42 Entertainment, le jeu a réuni pas moins de 10 millions de fans dans 75 pays. Le support principal du jeu est Internet où de nombreux sites ont été créés, dans l'optique de faire de **Gotham city** (ville où se déroulent les aventures de **Batman**) une ville réelle. Les fans endossent le rôle des citoyens de Gotham city, qui souhaitant lutter contre la terreur instaurée par le Joker, se posent en fervents défenseurs de Harvey Dent, candidat au poste de procureur. Cet ARG se distingue par la multitude des points d'entrée du jeu (supports audio, vidéo, jeu, mobile etc.) mis en place. La force du jeu réside également dans les nombreuses actions réelles ; floutant la limite entre fiction et réalité. Par exemple, les fans ont été appelés à manifester pour l'élection de Harvey Dent dans les rues des villes. Environ 800 000 personnes ont participé à ces jeux réels. Cet ARG a grandement contribué au succès du film au box-office.

### Prometheus

Sortie le 30 mai 2012, le film **Prometheus** a bénéficié d'une campagne transmédia très étudiée. Élaboré par La 20th Century Fox, **Ridley Scott** (*Blade Runner*, *Alien I*, *Gladiator*...) **Damon Lindelof** (*Lost*), elle offre aux fans de science fiction et particulièrement aux fans de la tétralogie *Alien* une expérience nouvelle, visant à prolonger l'expérience du spectateur au-delà des frontières du film. La campagne transmédia s'est étalée sur toute l'année précédant la sortie du film. Elle utilisa différents supports de diffusions tel que les réseaux sociaux (**facebook**, **twitter**, **instagram**...) pour faire vivre la communauté en l'impliquant et en diffusant des informations ; des plateformes de partage de contenu (**youtube**) pour diffuser les vidéos officielles ; la mise en ligne d'un vrai faux site de **Weyland industries** (compagnie à l'origine de l'expédition *Prometheus*) permettant de se projeter dans l'univers du film et de postuler à l'embarquement en passant des tests cognitifs. Mais l'originalité de cette campagne réside également dans la production de vidéos inédites ne figurant pas dans le film mais révélant des informations importantes sur les personnages et les circonstances de l'expédition, à l'exemple de la vraie fausse conférence **Ted** animée par le fondateur de Weyland industries ou encore cette publicité vantant les performances du nouvel **Androïd David 8**. Cette campagne transmédia innovante a fortement contribué à renforcer les liens d'une communauté de fan déjà friande de culture participative.

### 4.5.3 Personnalités et acteurs majeurs

- **Henry Jenkins**

- Anita Ondine Smith
  - Jeff Balek
  - Lance Weiler
  - Robert Pratten
  - Karine Halpern
  - Damien Javelle
  - Jeff Gomez
  - Stephen Dinehart
  - Julien Cuny
  - Christy Dena
  - Eric Viennot
  - Olivier Dubuquoy
  - Stéphane Natkin
  - Tim Kring
  - Guillermo Del Toro
  - Patric Jean
  - J. J. Abrams
  - Dan Hon
  - Christopher Sandberg
  - Ghislaine Azémard
  - Wilfrid Estève
  - Marc Eisenchteter
  - Andrea Phillips
- [7] Article du *Transmedia Lab* du 10 mars 2011 faisant l'étude du cas *The Blair Witch Project*.
- [8] (en) *Transmedia : Entertainment reimagined*, article du magazine *Wired* du 8 juillet 2010 relatif à l'atelier d'Henry Jenkins et évoquant l'écriture de son essai lors de son retour en avion.
- [9] (en) *Transmedia Storytelling*, Henry Jenkins (MIT), *Technology Review*, 15 janvier 2003 article en ligne sur le site de la revue.
- [10] (en) *Transmedia storytelling* de Henry Jenkins.
- [11] voir par exemple Édouard Kloczko, Dictionnaire des langues elfiques : quenya et telerin, Tamise, coll. « Encyclopédie de la Terre du Milieu » (n° 1), 1995 (ISBN 978-2910681036)
- [12] (fr) Article de *Fais-Moi Jouer* du 22 avril 2009 décrivant le dispositif de cet ARG.
- [13] (en) *Starlight Runner Entertainment* site officiel, sur lequel sont présentés les cas transmédia de l'agence.
- [14] (en) *Crédit* site officiel de la *Producers Guild of America* mentionnant le crédit de producteur transmédia
- [15] (en) *Traditional Media Franchise VS Transmedia Franchise schéma* de Robert Pratten mettant en perspective la franchise média classique avec la franchise transmédia.
- [16] (en) *Producers Guild of America (PGA)* site officiel, contenu consacré au réalisateur transmédia dans la section nouveaux médias
- [17] (fr) *CNC - Aide aux projets nouveaux médias* site officiel.
- [18] <http://www.cnc.fr/web/fr/aide-aux-projets-nouveaux-medias>
- [19] (fr) Utiliser les techniques transmedia permet de donner vie au message d'une marque.
- [20] Collapsus
- [21] (fr) ARG, études des force et faiblesses.

## 4.6 Notes et références

- [1] (fr) Définition du Transmedia Lab
- [2] Claude Bremond, « Le message narratif », *Communications*, vol. 4, n° 4, 1964, p. 4–32 (DOI 10.3406/comm.1964.1025); cité dans Marc Marti et Raphaël Baroni, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de narratologie*, n° 27, 2014 (lire en ligne)
- [3] Article original de Dick Higgins.
- [4] (en) Présentation du projet *Labyrinth* sur le site de l'Université de Californie du Sud
- [5] Présentation du livre *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games* (ISBN 9780520077768)
- [6] Article du *Transmedia Lab* du 22 juillet 2009 décrivant le dispositif transmédia de *The Matrix*.
- [7] (fr) article du *Transmedia Lab* décrivant les nouveaux métiers du transmédia <http://www.transmedialab.org/metiers/>
- [8] (en) Terme adopté par la PGA : Producers Guild of America (détails)
- [9] (fr) étude de cas réalisé par le *Transmedia Lab* le 10 février 2010 sur le volet transmédia de *Tron : Legacy*
- [10] (fr) étude de cas réalisée par le *Transmedia Lab* le 16 avril 2012 sur la campagne marketing transmédia de <http://www.transmedialab.org/the-blog/case-study/prometheus-anatomie-dune-campagne-de-marketing-transmedia-partie-pour-Prometheus>
- [11] (en) étude de cas sur le dispositif transmédia de *True Blood* vidéo YouTube
- [12] (fr) étude de cas réalisé par le Transmedia Lab sur le dispositif transmédia de *Clem*

- [28] (en) Transmedia web-serie 3x3 [vidéo YouTube](#)
- [29] (fr) étude de cas réalisée par le *Transmedia Lab* le 26 janvier 2012 sur le volet transmédia de <http://www.transmedialab.org/the-blog/case-study/millennium-plus-quun-film-un-univers-transmedia//Millennium>]
- [30] (fr) étude de cas réalisé par le Transmedia Lab sur le dispositif transmedia de *The Walking Dead*
- [31] (fr) étude de cas proposée par le “Transmedia Lab” sur la campagne de référence *Why So Serious* orchestrée à l’occasion de la sortie internationale de Batman : The Darknight en 2008 )
- [32] (en) étude de cas sur l’ARG *Conspiracy for Good*, [vidéo YouTube](#) une expérience transmedia de type “Social Benefit Storytelling” développée par Tim Kring (créateur de la série *Heroes*)
- [33] (fr) site officiel de l’ARG *Detective Avenue*
- [34] (fr) site officiel de l’expérience Alt-Minds développée par Orange et Lexis Numérique
- [35] (fr) site officiel du web documentaire *Prison Valley*
- [36] (fr) article du Transmedia Lab du 27 décembre 2010 présentant le projet *Paroles de conflits*
- [37] (fr) Une performance sur l’aspect névrotique de l’état amoureux.
- [38] (fr) Inspiré du mouvement Do It Yourself, un transmedia contre le chômage..
- [39] (fr) Une exposition d’art liée à une histoire d’amour collaborative
- [40] (fr) page consacré au *Dofus Mag*
- [41] (fr) étude de cas réalisé par le Transmedia Lab sur le dispositif transmédia de *Defiance*
- [42] (fr) “Quand les œuvres deviennent des mondes” de David Peyron.
- [43] <http://www.thelostexperience.com/>,
- [44] (fr) France 4, Studio 4.0
- [45] <http://www.youtube.com/watch?v=1pd74It-yVo>,
- [46] (en) [http://www.alternaterealitybranding.com/whysoserious\\_viral09/](http://www.alternaterealitybranding.com/whysoserious_viral09/)

## 4.7 Bibliographie

- Atkinson, Sarah (2014), "Beyond the screen", Bloomsbury
- Rose, Frank, "The Art of Immersion" 2012, en français Buzz chez Sonatines <http://www.sonatine-editions.fr/Buzz>



- Azemard, Ghislaine (2013), *100 notions pour le crossmédia et le transmédia*, éditions de l’immatériel, p. 230, (ISBN 9791091636001)
- Dena, Christy (2009), *Transmedia Practice : Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, thèse de doctorat (PhD) à l’Université de Sydney (Australie)   
En ligne sur le site de l’auteur
- Godin, Seth (2009), *Tribus. Nous avons besoin de vous pour nous mener*, Diatino, 254 p.
- Jenkins, Henry (2003), *Transmedia Storytelling, Technology Review*, 15 janvier 2003 Lire en ligne sur le site de la revue
- Jenkins, Henry (2006), *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York : New York University Press. p. 308, (ISBN 0814742815)
- Jenkins, Henry (2006), *Fans, Bloggers, and Gamers : Exploring Participatory Culture*, New York : New York University Press. p. 279, (ISBN 081474284X)
- Long, Geoffrey A. (2007), *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Hen-son Company*, master en Science Comparée des Médias au Massachusetts Institute of Technology (Massachusetts, États-Unis) En ligne sur le site du MIT
- Peyron, David (2008), « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, 2-3 (n° 148-149), p. 335-368 Résumé en ligne sur Cairn
- Long, Geoffrey (2007), *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Hen-son Company* by. Geoffrey A. Long. B.A.
- Evans, Elizabeth Jane (2008), *Character, Audience Agency and Transmedia Drama*. issue de la publication *Media Culture & Society* du 30/02/2008 - pages 197-213.

## 4.8 Voir aussi

### 4.8.1 Articles connexes

- Transtextualité
  - Intertextualité
- Multimédia
- Jeu en réalité alternée
- Petite œuvre multimédia
- Web-documentaire
- Cross canal

### 4.8.2 Liens externes

- (fr)« Quand les récits transmédia se préparent à ré-enchanter notre quotidien », article de Michel Reilhac dans *Le Monde*, 2 juillet 2010.
- Présentation sur le Transmédia et le photojournalisme, conférence donnée pour l'association de photojournaliste *Freelens*, Paris, décembre 2010.
-  Portail du commerce
-  Portail de la réalisation audiovisuelle



## Chapitre 5

# Gameplay



Cet article ne cite pas suffisamment ses sources



Ce modèle est-il pertinent ? Cliquez pour en voir d'autres.

(mai 2016).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les **références utiles à sa vérifiabilité** et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article, comment ajouter mes sources ?).

Le *gameplay* désigne les éléments d'une « expérience vidéoludique », c'est-à-dire le ressenti du joueur quand il s'adonne au jeu vidéo<sup>[1],[2],[3],[4]</sup>.

Le mot *gameplay* a pour équivalent en France<sup>[5]</sup> ou au Québec<sup>[6],[7]</sup> le terme **jouabilité**.

### 5.1 Définition

Selon Colas Duflo, le *gameplay* correspond à l'ensemble des règles « constitutives »<sup>[8][réf. insuffisante]</sup> et des règles « régulatrices ». Les premières sont tout simplement les choix de *game design* faits par le *game designer* tandis

que les secondes sont les stratégies mises en place par le joueur lui permettant d'atteindre les objectifs définis par le jeu de la meilleure façon possible<sup>[8]</sup>.

Certains auteurs font aujourd'hui la distinction entre *gameplay* et jouabilité. Le premier concerne l'ensemble des règles du jeu tandis que le second correspond de plus en plus à la capacité d'une situation précise à intégrer des éléments de jeu<sup>[N 1]</sup>.

Le mot *gameplay* est aussi utilisé pour juger le ressenti des joueurs : un « bon » *gameplay* tient alors en éveil l'intérêt du joueur, tandis qu'un « mauvais » *gameplay* frustrera ou ennuiera le joueur.

Le ressenti du joueur peut être affecté positivement ou négativement par plusieurs aspects du jeu qui pourraient être résumés ainsi : les règles du jeu, la manière dont le joueur est censé y jouer, la fluidité des règles une fois appliquées à l'environnement du jeu, la manière dont le joueur peut jouer ou bien les possibilités offertes par l'environnement (une possibilité d'action qui n'était pas prévue par les programmeurs peut être découverte, mais toutefois permise par l'environnement et l'ensemble des règles ; il est alors question de *gameplay* émergent).

En outre, le mot *gameplay* peut avoir un sens légèrement différent, selon qu'il est utilisé par un concepteur ou un critique de jeu vidéo.

### 5.2 Étymologie

Au sens premier, il désigne la manière dont la partie (*the game*) se joue (*plays*) (« *how the game plays* », intitulé des fiches d'emploi trouvées sur les bornes d'arcade anglo-saxonnes), d'où la substantivation *gameplay*. Il est alors assimilé à une série d'associations de boutons et d'actions (« bouton 1 » pour faire sauter le personnage, « bouton 2 » pour le faire frapper, « croix directionnelle » pour le déplacer). Il s'agit donc à l'origine d'un mode d'emploi.

## 5.3 Critères

Le *gameplay* peut être affecté par toutes les facettes de l'interaction, et notamment les possibilités d'action, l'ergonomie des commandes et l'architecture compétitive du jeu.

- **Jouabilité** : tout jeu vidéo se définit par un panel d'actions offertes au joueur, qui peuvent varier en qualité et en quantité. Il est ainsi question d'un *gameplay* pauvre, si les actions possibles sont peu nombreuses, peu variées, ou permettent peu de combinaisons.

L'équivalent approximatif, en français, serait la *jouabilité* — substantif de *jouable*, retrouvé, dès le XVIII<sup>e</sup> siècle, chez Voltaire pour désigner ce que le joueur peut tenter dans un jeu.

- **Maniabilité** : qu'il s'agisse d'un clavier, d'une manette, d'une souris, d'un stylet, d'un tapis de danse, d'un bazooka à infrarouges, d'une télécommande gyroscope ou des touches d'un téléphone portable, la plupart des jeux vidéo passent par une interface physique. Il est question d'un *gameplay* immersif lorsque l'interface physique est utilisée de manière souple et intuitive. Par exemple, le jeu *GoldenEye 007* et le bouton Z (*gâchette*) situé sous l'index du joueur, derrière la manette de jeu de la console Nintendo 64, imite les sensations d'une arme bien réelle.

En français, on parlera alors volontiers soit d'*ergonomie* (pour l'aspect strictement physique), soit de *maniabilité*, reprenant un terme technique automobile utilisé, depuis 1878, pour qualifier la souplesse de direction d'un engin motorisé, mais avec le sens ancien de maniable (XIII<sup>e</sup> siècle), « qui se prête à l'action de la main ».

Avec l'arrivée de nouveaux périphériques tel le système d'interface sans fil Kinect, de nouveaux jeux vidéo peuvent maintenant se passer d'interface physique en proposant un contrôle dit « naturel » avec le corps, dont les mouvements sont captés par ces périphériques, comme une caméra couleur ou infrarouge.

- **Difficulté** : bien que rarement évoquée, l'architecture compétitive fait pleinement partie de l'expérience d'un jeu : c'est elle, par l'élaboration des niveaux, des énigmes, des ennemis, ou encore des astuces, qui stimule le joueur et l'invite à explorer les possibilités du jeu. *Metal Gear Solid* et ses suites sont des exemples de jeux conçus pour pousser le joueur à l'expérimentation. Le vocabulaire francophone abonde d'équivalents partiels

et approximatifs, et parlera ainsi de la difficulté, des astuces, ou encore de l'intérêt des niveaux. Le terme anglo-saxon de *game design*, bien qu'encore très général (cf. infra), tend peu à peu à s'imposer.

### 5.3.1 Critères étendus

En fait, avoir un bon *gameplay* est l'un des principaux objectifs d'un jeu vidéo. Mais pour des raisons de rentabilité, beaucoup de producteurs de jeux préfèrent travailler sur des graphismes attirants ou une licence (jeu dérivés de film, de séries télévisées), sans se soucier du *gameplay*, car ils sont déclencheurs d'achats spontanés. Le *gameplay* est donc un critère pertinent pour juger un jeu.

Lors de la conception d'un jeu vidéo (ou *game design*), le *gameplay* peut être décrit dans un *Game design document*.

## 5.4 Jouabilité & maniabilité, gameness & playfulness

Le terme de *jouabilité* désigne l'ensemble des règles et possibilités régissant le contrôle d'un personnage (ou machine ou entité) par un joueur, via les périphériques d'entrées (notamment une manette de jeu, un clavier ou une souris) dans les jeux vidéo.

Une jouabilité considérée comme « bonne » évoque une interface et des contrôles de jeu intuitifs, une certaine facilité de prise en main (ou au moins un apprentissage possible avec une marge de progression intéressante), une vitesse de réaction suffisante à l'écran des commandes entrées par le joueur. Elle a un rôle important dans le *gameplay*.

Selon la chercheuse Jane McGonigal, le *gameplay* se scinde en deux parties. D'un côté le *Gamefulness*, qui mesure la qualité de la jouabilité, et le *Playfulness*, qui se définit comme l'ensemble des possibilités de jeu (cet ensemble comprend l'expérience de jeu et les qualités liés à la jouabilité)<sup>[9]</sup>.

## 5.5 Notes et références

### 5.5.1 Notes

- [1] « Par exemple, l'école offre aujourd'hui une plus grande jouabilité que par le passé. En effet, il y a 50 ans, l'école offrait deux temps aux élèves bien distincts : la classe et la cour de récréation. Cette seconde était alors synonyme de Jeu. Tandis qu'aujourd'hui, les activités proposées en classe offrent de nouvelles perspectives ludiques : travaux de groupe, activités et utilisation de supports de cours nouveaux »<sup>[réf. souhaitée]</sup>.

## 5.5.2 Références

- [1] Définition « Gameplay », *L'internaute* (consulté le 20 mars 2015).
- [2] « Qu'est-ce que le Gameplay ? (Expérience de jeu) », *Actisia.com* (consulté le 20 mars 2015).
- [3] « Définition de gameplay », *Gamekult* (consulté le 20 mars 2015).
- [4] « Gameplay », *JeuxOnLine.info* (consulté le 20 mars 2015).
- [5] Commission générale de terminologie et de néologie, « Vocabulaire de la culture et de la communication (liste de termes, expressions et définitions adoptés) », *Journal officiel*, n° 167, 22 juillet 2010, p. 13542 (lire en ligne) — jouabilité : « Ensemble des possibilités d'action offertes au joueur par un jeu vidéo ; par extension, qualité du jeu appréciée au regard de ces possibilités. Équivalent étranger : gameplay. »
- [6] Office québécois de la langue française, « jouabilité », sur *Grand dictionnaire terminologique*, 2010.
- [7] « gameplay », sur *Lexique de l'Office québécois de la langue française*, 1999.
- [8] Colas Duflo, *Jouer et Philosophe*, 1997 (ISBN 2130487343)
- [9] [PDF] (en) « *From Game Design Elements to Gamefulness : Defining "Gamification"* », Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, Lennart Nacke, sur le site <http://www.cs.auckland.ac.nz> (Université d'Auckland, Department of Computer Science) - consulté le 20 mars 2015.

## 5.6 Annexes

### 5.6.1 Bibliographie


- Olivier Lejade et Mathieu Tricot, *La Fabrique des jeux vidéo : Au cœur du gameplay*, Éditions de la Martinière, octobre 2013, 200 p. (ISBN 2732456373 et 978-2732456379)
- (en) Desurvire, H., Caplan, M., & Toth, J. A. (2004). Using heuristics to evaluate the playability of games. CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems, Vienna, Austria. DOI :10.1145/985921.986102
- (en) Fabricatore, C., Nussbaum, M., & Rosas, R. (2002). Playability in video games : a qualitative design model. *Human-Computer Interaction*, 17(4), 311-368. DOI :10.1207/S15327051HCI1704\_1
- (en) Jegers, K. (2008). Investigating the Applicability of Usability and Playability Heuristics for Evaluation of Pervasive Games. *Internet and Web Applications and Services*, 2008. ICIW '08.
- (en) Korhonen, H., & Koivisto, E. M. I. (2006). Playability heuristics for mobile games. In *Proceedings of the 8th Conference on Human-Computer interaction with Mobile Devices and Services* (Helsinki, Finland, September 12–15, 2006). *MobileHCI '06*, vol. 159. ACM, New York, NY, 9-16. doi : 10.1145/1152215.1152218
- (en) Korhonen H., Koivisto E.M.I. (2007). Playability Heuristics for Mobile Multi-player Games. In *proceedings of the 2nd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts, DIMEA 2007*, ACM Press (2007), pp. 28–35. Perth, Australia. doi : 10.1145/1306813.1306828
- (en) Nacke, L. (2009). From Playability to a Hierarchical Game Usability Model. In *Proceedings of the 2009 Conference on Future Play on @ GDC Canada* (Vancouver, British Columbia, Canada, May 12–13, 2009). *FuturePlay '09*. ACM, New York, NY, 11-12. doi : 10.1145/1639601.1639609
- (en) Nacke, L. E., Drachen, A., Kuikkaniemi, K., Niesenhaus, J., Korhonen, H. J., Hoogen, W. M. v. d., et al. (2009). *Playability and Player Experience Research*. *Proceedings of DiGRA 2009 : Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, London, UK. (online slides)
- (en) Järvinen, A., Heliö, S. and Mäyrä, F. Communication and Community in Digital Entertainment Services. *Preliminary Research Report*, Hypermedia Laboratory, University of Tampere, Tampere, 2002.
- (en) González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. (2009). From Usability to Playability : Introduction to Player-Centred Video Game Development Process. *Proceedings of First International Conference, HCD 2009* (Held as Part of HCI International), San Diego, CA, USA. doi : 10.1007/978-3-642-02806-9\_9
- (en) González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. (2009). Playability : How to Identify the Player Experience in a Video Game. *Proceedings of INTERACT 2009 : 12th IFIP TC 13 International Conference*, Uppsala, Sweden, August 24-28, 2009. doi : 10.1007/978-3-642-03655-2\_39
- (en) González Sánchez, J. L., Montero, F., Padilla Zea, N., Gutiérrez, F. L. "Playability as Extension of Quality in Use in Video Games". *Proceedings of 2nd International Workshop on the Interplay between Usability Evaluation and Software Development (I-USED)*, paper number 6. Uppsala, Sweden, 24th August (2009)

### 5.6.2 Articles connexes

- Conception de jeu (*Game design*)

- Game design document

### 5.6.3 Liens externes

- Un site proposant des jeux aux *gameplay* originaux.
- Dossier sur le *gameplay* émergent, sur le site *Jeuxvideo.com*.
-  Portail du jeu vidéo

## Chapitre 6

# Roger Caillois



Cet article est une ébauche concernant un écrivain français et la sociologie.

Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant (**comment ?**) selon les recommandations des projets correspondants.

Roger Caillois

**Roger Caillois**, né le 3 mars 1913 à Reims et mort le 21 décembre 1978 au Kremlin-Bicêtre, est un écrivain, sociologue et critique littéraire français.

### 6.1 Biographie

Roger Caillois fait toutes ses études secondaires à Reims<sup>[1]</sup>, habitant pendant sa jeunesse au 75 de la rue Hincmar, en face de la maison de Roger Gilbert-Lecomte. Il ne tarde pas à entrer en contact avec les membres de la revue *Le Grand Jeu*, soumettant ses premiers textes à Roger Gilbert-Lecomte et à René Daumal.

Venu à Paris en 1929 pour y préparer le concours de l'École normale supérieure (ENS), il suit une classe d'hypokhâgne, puis de khâgne, au Lycée Louis-le-Grand ; il est reçu à l'ENS de la rue d'Ulm en 1933 ; il y passe son agrégation de grammaire.

Durant cette période, il entre en contact avec André Breton, à la suite de sa réponse à une enquête sur la littérature. Il prend part aux activités du groupe, se liant d'amitié avec notamment Salvador Dalí, Paul Éluard, Max Ernst.

Caillois rompt avec le surréalisme en 1935 en publiant sa lettre ouverte à André Breton, pour se rapprocher d'anciens surréalistes comme Tzara et Aragon autour de la revue *Inquisitions*. La revue entend mener une étude scientifique et rigoureuse des phénomènes humains, en se plaçant sous le signe d'un nouveau rationalisme inspiré par Gaston Bachelard. Au surréalisme succède donc le « surrationalisme ».

Il publie un article sur Dionysos dans la revue *Acéphale* de Georges Bataille et collabore à la NRF à partir de 1935. Cofondateur, avec Bataille et Michel Leiris, du

Collège de sociologie, Caillois fait, en 1938, la rencontre de la femme de lettres, éditrice et mécène argentine Victoria Ocampo, qui l'invitera à séjourner chez elle, en Argentine, durant la Seconde Guerre mondiale. S'engageant pour la France libre, il rallie le comité français libre local<sup>[2]</sup>, dirige, pendant ces années-là, l'Institut français de Buenos Aires et lance la revue *Les Lettres françaises*, à laquelle il travaille aidé de son épouse, Yvette<sup>[3]</sup>, venue le rejoindre en Argentine en 1940.

Caillois divorce de son épouse Yvette (1914-2008)<sup>[4]</sup> peu de temps après leur retour de Buenos Aires, en 1945.

De retour en France, il anime chez Gallimard la collection « La Croix du Sud », spécialisée dans la littérature sud-américaine, traduit et publie les nouvelles fantastiques de Jorge Luis Borges qui, malgré des tensions entre eux, le reconnaîtra à plusieurs reprises comme son « inventeur ». On retrouve également dans cette collection les écrits de Neruda ou d'Asturias. Il est également membre du Conseil d'administration du Centre culturel international de Royaumont.

Caillois est nommé haut fonctionnaire à l'Unesco dès 1948, où il occupe la direction de la division des lettres, puis du développement culturel.

En 1955, il publie dans *La Nouvelle Revue française* un article intitulé « Illusions à rebours »<sup>[5]</sup>, dans lequel il expose ses réticences à la lecture de *Race et Histoire* de Claude Lévi-Strauss. Ce dernier lui répond dans l'article « Diogène couché », paru dans le numéro de mars des *Temps modernes*<sup>[6]</sup>.

En 1957, il épouse en secondes noces Alena Vichrova (de nationalité slovaque, ex-Tchécoslovaquie), rencontrée à l'Unesco et mère d'un garçon, Jan, qu'il élèvera.

En 1966 paraît *Pierres*, où il fait l'éloge, dans un style d'une grande densité poétique, des minéraux. En 1988, une partie des 2000 minéraux de la collection de Roger Caillois a été transférée par dation au Muséum national d'histoire naturelle<sup>[7]</sup>.

En 1977, il collabore avec le peintre Bernard Mandeville dans le cadre d'un ouvrage biographique.

Roger Caillois meurt en 1978 ; il repose au cimetière du Montparnasse aux côtés de sa seconde épouse décédée en

1984.

### 6.1.1 Distinctions

- 1971 : élu à l'Académie française et membre pendant 7 ans, au fauteuil 3, succédant ainsi à Jérôme Carcopino et précédant Marguerite Yourcenar .

## 6.2 Thèmes de son œuvre

Cette section est vide, insuffisamment détaillée ou incomplète. Votre aide est la bienvenue !

Roger Caillois s'est, entre autres choses, interrogé sur la sympathie qui paraît régner entre les formes complexes du monde minéral et les figures de l'imaginaire humain. *Le Fleuve Alphée* et *L'Écriture des pierres*, notamment, explorent cette relation.

Sur le plan des recherches sociologiques, Roger Caillois s'est d'abord fait connaître par un essai d'anthropologie et de sociologie intitulé *L'homme et le sacré* dans lequel il développe une théorie de la fête. En disciple de Marcel Mauss, il contribue à la fondation du Collège de Sociologie avec Leiris et Georges Bataille. Dans son ouvrage suivant *Le Mythe et l'homme* paru chez Gallimard en 1938, Caillois poursuit son analyse du mythe de la fête de façon plus systématique. Dans ce dernier livre, il propose une rationalisation, une analyse du système rationnel du mythe et de sa signification. Dans un de ses derniers ouvrages sociologiques, *Les jeux et les hommes*, il tente de construire une épistémologie visant à saisir la structure rationnelle des rêves et de l'imaginaire en général.

## 6.3 Œuvres

- 1938 : *Le Mythe et l'Homme*
- 1939 : *L'Homme et le Sacré*
- 1942 : *Puissances du roman*
- 1944 : *La Communion des forts : études sociologiques* (repris dans *Instinct et Société*, dans une version corrigée)
- 1945 : *Les Impostures de la poésie*
- 1946 :
  - *Le Rocher de Sisyphé*
  - *Vocabulaire esthétique*
- 1948 : *Babel, orgueil, confusion et ruine de la littérature*
- 1950 : *Description du marxisme*
- 1951 : *Quatre Essais de sociologie contemporaine*
- 1956 : *L'Incertitude qui vient des rêves*
- 1957 : *Les Jeux et les Hommes*
- 1958 :
  - *Art poétique. Commentaires. Préface aux poésies. L'Énigme et l'Image* ; suivi de traductions de la *Vajasameyi Samhita* (XXIII, 45-62) par Louis Renou, du *Heidreksmal* et de *Sonatorrek*, par Pierre Renauld
  - *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*
- 1960 : *Méduse et Cie*
- 1961 : *Ponce Pilate*, récit
- 1962 : *Esthétique généralisée*
- 1963 :
  - *Bellone ou la pente de la guerre*
  - *Le Mimétisme animal*
- 1964 : *Instincts et société, essais de sociologie contemporaine*
- 1965 : *Au cœur du fantastique*
- 1966 : *Pierres*
- 1970 : *L'Écriture des pierres*
- 1973 :
  - *La Dissymétrie*
  - *La Pieuvre : essai sur la logique de l'imaginaire*
- 1974 : *Approches de l'imaginaire*
- 1977 : *Mise au net*, traduction de poèmes d'Octavio Paz (*Pasado en claro*, 1975) ; avec la collab. de l'auteur et d'Yvette Cottier
- 1978 :
  - *Babel*
  - *Approches de la poésie : les impostures de la poésie, aventure de la poésie moderne, art poétique, reconnaissance à Saint-John Perse, résumé sur la poésie, ouverture*
  - *Le Champ des signes : récurrences dérobées, aperçu sur l'unité et la continuité du monde physique, intellectuel et imaginaire, ou premiers éléments d'une poétique généralisée*
  - *Le Fleuve Alphée*, prix Marcel-Proust, prix européen de l'essai Charles Veillon
- 1991 : *Les Démons de midi* (tiré d'un mémoire d'études de 1936<sup>[8]</sup>)



- 1997 : *Correspondance Victoria Ocampo-Roger Caillois*, lettres rassemblées et présentées par **Odile Felgine**, avec la collaboration de Laura Ayerza de Castilho, Stock, Paris
- 2007 : *Images du labyrinthe*
- 2009 : *Jorge Luis Borges*

### 6.3.1 Éditions illustrées

- *Un Mannequin sur le trottoir*, ill. par **Pierre Alechinsky**, Paris, Y. Rivière, 1974
- *Randonnées*, ill. par **Zao Wou-ki**, Paris, Y. Rivière, 1974
- *Trois Leçons des ténèbres*, ill. par **Pierre Albuisson**, **Fata Morgana**, 1978 ; rééd. 1989
- *La Lumière des songes*, ill. en pleine page de **Pierre Alechinsky**, **Fata Morgana**, 1984
- *Pierres réfléchies* :
  - gravures de **Raoul Ubac**, Éditions **Maeght**, 1975
  - ill. par **Christiane Vielle**, **Les Bibliophiles de France**, 2004
- *Petit guide du XV<sup>e</sup> arrondissement à l'usage des fantômes*, éditions **Fata Morgana**, illustrations **Gérard Titus-Carmel**, (ISBN 978-2-85194-795-6). 1995<sup>[9]</sup>

## 6.4 Bibliographie

- **Odile Felgine**, *Roger Caillois* (biographie), Éditions Stock, 1994
- **Stéphane Massonet**, *Les Labyrinthes de l'imaginaire dans l'œuvre de Roger Caillois*, L'Harmattan, 1998
- (de) **Stephan Moebius**, *Die Zauberlehrlinge*, Soziologisches Institut des Collège de Sociologie, Konstanz, 2006
- **Lionel Moutot**, *Biographie de la revue Diogène*, L'Harmattan, 2006
- **Laurent Nunez**, *Les écrivains contre l'écriture*, José Corti, 2006. (Notamment les pages 177-249)
- **Odile Felgine**, *L'Écriture en exil*, **Dianoïa**, PUF, 2014

## 6.5 Notes et références

- [1] *Annuaire de la guerre, Association amicale des anciens élèves du lycée de Reims, impr. Matot-Braine (Reims), 1920* disponible sur *Gallica*
- [2] **Jean-Louis Crémieux-Brilhac**, *La France libre*, Gallimard, 1996, p. 259.
- [3] **Yvette Caillois**, née **Billod**, rencontrée à Paris à l'époque de ses années à **Louis-le-Grand**, et mère de leur fille **Catherine Rizea-Caillois**.
- [4] **Yvette** épousera l'un de ses camarades normaliens, **Jean Cottier** (1912-2003).
- [5] **Roger Caillois**, « Illusions à rebours », *Nouvelle Revue Française*, n° 24 et 25, décembre 1954 et janvier 1955.
- [6] **Roger Caillois**, *Œuvres*, Gallimard, coll. « Quarto », 2008, 1189 p., p. 62
- [7] **Maurice Mashaal**, « Trésors de la Terre », *Pour la Science*, n° 447, janvier 2015, p. 56-63
- [8] Ce texte, d'abord publié dans la *Revue de l'histoire des religions* (CXVI, 2-3, 1937), a paru pour la première fois en volume en 1988 dans sa version italienne à l'initiative de **Carlo Ossola** (*I demoni meridionali*, trad. it. d'Alberto Pellissero, Turin, Bollati Boringhieri, 1988), précédant de peu la publication française, par les éditions **Fata Morgana**, en 1991.
- [9] <http://www.fatamorgana.fr/livres/petit-guide-du-xveme-arrondissement-a-l-usage-des-fantomes>

## 6.6 Voir aussi

### 6.6.1 Articles connexes

- Fantastique
- Fête
- Mythe
- Pierres à images
- Sacré
- Sacralisation
- Surréalisme

### 6.6.2 Liens externes

- Notices d'autorité* : Fichier d'autorité international virtuel • International Standard Name Identifier • Bibliothèque nationale de France (données) • Système universitaire de documentation • Bibliothèque du Congrès • Gemeinsame Normdatei • Bibliothèque nationale de la Diète • Bibliothèque nationale d'Espagne • WorldCat


- [Notice biographique de l'Académie française](#)
- [Bibliographie établie par l'Académie française](#)
- [\[vidéo\] Portrait de Roger Caillois en vidéos sur ina.fr](#)

-  [Portail de la sociologie](#)
-  [Portail de la littérature française](#)
-  [Portail de la poésie](#)
-  [Portail de l'Académie française](#)



# Chapitre 7

## Scénario

 Pour les articles homonymes, voir **Scénario** (homonymie).

Un **scénario** (de l'italien *scenario* prononcé : [ʃeˈnaːrjo])

```
11.

                JOHN
Well, one can't have everything.

                CUT TO:

EXT. JOHN AND MARY'S HOUSE - CONTINUOUS
An old car pulls up to the curb and a few KNOCKS as the
engine shuts down.
MIKE steps out of the car and walks up to the front door. He
rings the doorbell.

                BACK TO:

INT. KITCHEN - CONTINUOUS

                JOHN
Who on Earth could that be?

                MARY
I'll go and see.

Mary gets up and walks out.

The front door lock CLICKS and door CREAKS a little as it's
opened.

                MARY (O.S.) (CONT'D)
Well hello Mike! Come on in! John,
Mike's here!

                JOHN
Hiya Mike! What brings you here?

Mary walks in, Mike following. Both sit down at the kitchen
table, opposite one another.

                MIKE
Oh, just thought I'd bring back
your revolver. Thanks for letting
me borrow it last week.

Mike reaches in his pocket and fishes out a hammerless Smith
& Wesson. He opens the cylinder with a CLICK and confirms
it's unloaded before setting it on the table.

John removes the paper towel from his plate, setting the
bacon down on it. Then he takes his sunny-side up eggs from
the frying pan and puts them on the plate. He sits down
between Mike and Mary.
```

*Exemple d'un scénario, montrant dialogues et actions.*

est l'œuvre écrite par un ou plusieurs **scénaristes** pour un film ou un programme de télévision. Il peut constituer un travail original ou l'**adaptation** d'une œuvre existante. C'est une étape de la **fabrication d'un film**, étape importante qui conclut la phase de développement du projet (phase comprenant le travail sur des **pitches**, synopsis, séquenceurs, traitements) et va permettre sa mise en production (pré-production, réalisation, post-production).

L'écriture scénaristique se démarque de l'écriture littéraire par sa présentation de faits visuels et auditifs, toujours au présent, et se rapproche en cela de l'écriture théâtrale. Un scénario est censé décrire ou suggérer ce qu'on verra et entendra dans un film, ou ce qu'on lira dans une bande dessinée. En plus des dialogues, le scénario contient aussi des descriptifs (les indications visuelles et

auditives), que l'on appelle des **didascalies**.

Quand la source d'inspiration du scénario est une œuvre originale déjà publiée, on parle d'« adaptation ». Elle peut être un roman, un conte, une nouvelle (plus adaptée à la durée d'un film), une **bande dessinée**, ou créée sous forme de pièce de théâtre, d'opérette, de comédie musicale ou d'opéra.

Une œuvre inspirée par des faits historiques est souvent appelée « reconstitution ». Ce terme est toutefois contesté quand des intrigues et des personnages imaginaires y apparaissent.

Le « **docu-fiction** », ou « reportage fictionné », est un genre assez nouveau et surtout présent à la télévision. La source d'inspiration est ici un fait de société contemporain avec des séquences de reportage et des séquences reconstituées. Pour ces dernières, il nécessite donc un scénario.

### 7.1 Étymologie

De l'italien *scenario* (pluriel : *scenari*) « décor théâtral », mais aussi « canevas de mise en scène », terme utilisé d'abord par la *Commedia dell'Arte*.

Aujourd'hui passé dans la langue française, le mot **scénario** prend un **accent aigu** et a pour pluriel **scénarios**<sup>[1]</sup>.

### 7.2 Les divers manuscrits

Un scénario de cinéma ou de télévision se présente sous diverses formes. Depuis l'invention du **cinéma**, une quinzaine de types de documents a vu le jour, s'adaptant chaque fois aux besoins techniques (extérieurs, cinéma parlant, effets spéciaux) et artistiques d'une époque (**plan-séquence**, improvisation, **chorégraphie**, etc.). Les formes de documents actuelles, notamment dans la mise en forme typographique, ont été fixées dans les **années 1950**, et sont tenues de façon scrupuleuse dans les milieux anglophones du cinéma et dans certaines formes contraignantes (dessins **animés**, films à **truquages numériques**), mais sont en général moins respectées en Europe. L'important demeure que le scénario soit compréhensible pour chaque intervenant du film.

Actuellement, sont utilisés :

- le **l'argument** : c'est l'idée principale du film, résumée en une ou deux phrases. On parle aussi souvent de « concept ».
- le **pitch** : terme anglais désignant le résumé de l'histoire du film, sur dix à quinze lignes, selon le format (court ou long) du métrage. Il sert à être présenté au producteur afin de convaincre celui-ci d'engager des fonds nécessaires au développement du scénario du film.
- le **synopsis** : c'est un résumé de l'histoire du film raconté en cinq à vingt pages, selon le format (court ou long) du métrage. Il sert à structurer le récit et valider les différents mouvements narratifs du film avant d'agencer les séquences et de placer les dialogues.
- le **traitement** : pour un film long, il peut contenir une quarantaine de pages (on l'appelle aussi : *synopsis développé*). Il s'agit de l'étape intermédiaire entre le synopsis et la continuité dialoguée. Le film y est présenté de manière détaillée. En revanche, les dialogues n'y figurent pas, mises à part les répliques d'importance notable.
- la **continuité dialoguée** (ou découpage séquentiel - ou encore, le plus souvent : *séquenceur*) : description visuelle et auditive chronologique de l'histoire. Elle décrit les séquences dans l'ordre prévu pour la version définitive du film, numérotées, accompagnées de quelques mentions techniques nécessaires comme la *diégèse* (« intérieur/nuit », par exemple), et des *didascalies*. Une norme de mise en page (plus ou moins respectée) permet le chronométrage de l'œuvre avec comme principe qu'une page équivaut à une minute de film après montage. Cette forme de document est la plus connue parce qu'elle est communément exigée par les producteurs. À partir de ce document, ces derniers peuvent estimer le projet, en quantifier les besoins et le budget. L'existence d'autres formes est généralement ignorée, et le mot « scénario » est réduit à celle-là.
- la **note d'intention** : en une à trois pages (voire plus), elle permet à l'auteur de préciser ses idées concernant le ton du film, la psychologie qu'il envisage pour les différents personnages, la façon dont il visualise les ambiances lumineuses et/ou sonores ; il peut aussi préciser le type de technique qu'il souhaite pour tel ou tel effet particulier. C'est aussi dans la note d'intention que doit être détaillé et expliqué le thème de l'histoire, et ce qui motive l'auteur à en faire un scénario. En somme, cette note permet de préciser tout ce qu'on ne peut mettre, ni dans la continuité dialoguée, ni dans le synopsis, lesquels étant purement descriptifs. Dans le cas d'un projet de film documentaire, la note d'intention est plus longue, devenant l'élément décisif pour un producteur.
- les **annexes** : facultatives, elles peuvent contenir des indications de *repérage*, des contacts déjà pris pour tourner sur des lieux spécifiques (par exemple à l'étranger), des documents préparatoires (éventuellement des extraits de découpage technique ou de story-board) ou des précisions sur les acteurs déjà contactés pour tel ou tel rôle. Certains noms peuvent en effet avoir un gros impact sur les décisions des producteurs.
- le **découpage technique** : il consiste en une fragmentation en plans de la continuité dialoguée. Il contient toutes les indications techniques nécessaires au tournage, à savoir : division et numérotation en plans, précisions plus ou moins strictes sur les cadrages, indication des mouvements de caméra, des effets de lumière, description éventuelle des *effets spéciaux*, énumération des éléments de la bande-son (dialogues mais aussi musiques et effets sonores), prévision du jeu des comédiens (*didascalies*, auxquelles s'ajoute l'estimation en durée de chaque plan. Ce document est produit par le réalisateur, en général avec le premier assistant réalisateur, éventuellement avec le chef opérateur et le scénariste. Certains réalisateurs, comme Luis Buñuel, préféraient s'en dispenser complètement et s'en remettre à l'inspiration du moment.
- le **scénarimage** (ou *storyboard*, en anglais) : cette forme consiste à dessiner plan par plan le récit, en indiquant les mouvements des personnages et de la caméra. Le scénarimage est très utilisé dans les films employant de nombreux *effets spéciaux*, dans les *clips* et les *films d'animation*. Bien que ne recoupant pas exactement la même chose, ce terme désigne aussi un croquis général des planches d'une (future) *bande dessinée*.
- la « **bible** » : elle est le document contenant toutes les références pour l'élaboration collégiale de scénarios de séries TV. Elle contient la description des personnages et des intrigues, leurs progressions, et aussi un cahier des charges pour l'identité de la série. Par exemple, dans chaque épisode de *Starsky et Hutch*, il y a une poursuite en voiture, une fusillade et au moins une réplique humoristique.
- le **master** : bible pour une série en feuilleton, il s'agit d'un gigantesque *synopsis* de toute l'histoire, découpé en épisodes s'enchaînant selon une *continuité narrative*.

Une fois acceptés et mis en production, le scénario et ses dérivés deviennent souvent des références quasi immuables. Pour certains cinéastes (Nouvelle Vague, par exemple), le scénario est un cadre ou un matériau que le tournage peut, voire doit, transformer.

## 7.3 Bibliographie

### Ouvrages

- Mikhal Bak (dir.), *Ecrire l'animation, recueil de discours et d'informations pratiques sur le scénario du film d'animation*, Paris, Afca, 2001
- N.T. Binh, Catherine Rihoit et Frédéric Sojcher (co-ordinateurs), *L'art du scénario*, Klincksieck - Archimbaud, coll. Ciné-débats, Paris, 2012
- Marie-France Briselance, *Leçons de scénario - Les 36 situations dramatiques*, Nouveau Monde éditions, Paris, 2006, 362 pages (ISBN 2-84736-180-4)
- Olivier Cotte, *Ecrire pour le cinéma et la télévision - Structure du scénario, outils et nouvelles techniques d'écriture créative*, Dunod, Paris, 2014, 224 pages (ISBN 978-2100703715)
- Syd Field, *Scénario : les bases de l'écriture scénaristique*, Éditions Dixit, 2008 (traduction) (ISBN 978-2844811219)
- Syd Field, *Comment identifier et résoudre les problèmes d'un scénario*, Éditions Dixit, 2006 (traduction) (ISBN 978-2844811134)
- Xavier Kawa-Topor (dir.), *Le Cinéma d'animation, résidence, d'écriture à Fontevraud*, éditions 303, 2014, 128 pages.
- Yves Lavandier, *La Dramaturgie*, Le Clown & l'Enfant, 1994-2014 (ISBN 978-2910606053)
- Yves Lavandier, *Construire un récit*, Le Clown & l'Enfant, 2011 (ISBN 978-2910606084)
- Dominique Parent-Altier, *Approche du scénario*, Armand Colin, collection 128 cinéma, 2004
- Philippe Perret et Robin Barataud, *Savoir rédiger et présenter son scénario*, préface de Yves Lavandier, Maison du Film Court, collection Tournage, 1999 (ISBN 2-9513520-0-X)

### Articles

- Jacqueline Viswanathan, « Action. Les passages narrativo-descriptifs du scénario », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 2, n° 1, 1991, pp. 7-26. [lire en ligne] [PDF]

## 7.4 Notes et références

[1] *Questions de langue*, Conseil supérieur de la langue française

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l'article intitulé « [Scénario](#) » (voir la liste des auteurs).

## 7.5 Voir aussi

### 7.6 Articles connexes

- Scénariste
- Scénario de bande dessinée
- Conducteur, (télévision).
- *Saga*, un roman sur la profession de scénariste.
- Les *36 situations dramatiques* de base pour tout scénario.
- Métiers du cinéma
- Glossaire du cinéma
- Séquencier
- Synopsis

### Prix de scénario

- Grand Prix du Meilleur Scénariste
- Trophée du premier scénario
-  Portail du cinéma
-  Portail de la réalisation audiovisuelle
-  Portail de l'écriture
-  Portail de la télévision

## Chapitre 8

# Le Grand Jeu (revue)

✎ Pour les articles homonymes, voir [Le Grand Jeu](#).

Le *Grand Jeu* est le nom, proposé par [Roger Vailland](#), d'une revue littéraire et, par extension, du groupe dont elle est l'expression de 1927 à 1932.

### 8.1 Histoire du groupe

En 1922, à Reims, quatre lycéens, [René Daumal](#), [Roger Gilbert-Lecomte](#), [Roger Vailland](#) et [Robert Meyrat](#) forment un groupe qu'ils appellent « Phrères simplistes »<sup>[1]</sup> ayant pour but de retrouver « la simplicité de l'enfance et ses possibilités de connaissance intuitive et spontanée » par des pratiques de recherches extrasensorielles. Fondé sur la révolte et la [pataphysique](#), ce groupe aux allures de société initiatique va tenter l'exploration du monde onirique par le recours aux textes mystiques et par l'usage de drogues.

C'est en 1925, à Paris, qu'ils découvrent le [surréalisme](#), mouvement dans lequel ils reconnaissent certaines recherches similaires comme les [sommeils forcés](#), et dont ils admirent le caractère révolutionnaire. C'est [Léon Pierre-Quint](#), le directeur des éditions Kra, qui permet les contacts avec le groupe de la revue *Discontinuité* animé par [Arthur Adamov](#) et celui de *Bifur* dirigé par [Georges Ribemont-Dessaignes](#).

Le groupe s'étoffe avec l'arrivée du peintre [Joseph Sima](#), puis de [Pierre Audard](#), [André Delons](#)<sup>[2]</sup> le dessinateur [Artür Harfaux](#), le poète [Maurice Henry](#), [Pierre Minet](#) et le critique littéraire [André Rolland de Renéville](#) et noue des contacts avec [Robert Desnos](#). S'y ajoute le cercle dit des « Amis du Grand Jeu », collaborateurs à la revue et au groupe, qui compte notamment [Georges Ribemont-Dessaignes](#), [Léon Pierre-Quint](#), [Marianne Lams](#) et le peintre et créateur de costumes [Mayo](#)<sup>[3]</sup>.

[André Breton](#) mesurant la qualité des membres du Grand Jeu, notamment [Rolland de Renéville](#)<sup>[4]</sup>, souhaite la coopération entre les deux groupes.

Les membres du Grand Jeu, notamment [René Daumal](#) et [Roger Gilbert-Lecomte](#), s'affranchiront vite des idées surréalistes, limitées à leurs yeux au domaine du sub-



Illustration de Mayo pour le deuxième numéro du Grand Jeu

conscient, notamment avec l'écriture automatique, qui ne donnent pas accès à « une métaphysique expérimentale ».

Le premier numéro de la revue paraît en juin 1928 :

« *Le Grand Jeu* est irrémédiable ; il ne se joue qu'une fois. Nous voulons le jouer à tous les instants de notre vie. »

— [Roger Gilbert-Lecomte](#), *Le Grand Jeu*, avant-propos du premier numéro.

En septembre 1928, l'écrivain [Monny de Bouilly](#) quitte le groupe de Breton pour le Grand Jeu. Intégré au groupe surréaliste depuis 1925, il était entré en conflit avec Breton à l'occasion du rapprochement des surréalistes avec les collaborateurs de *Clarté*, revue proche du parti communiste français (1927). Il reprochait à Breton de sacrifier le caractère expérimental du [surréalisme](#). Cette défection amène Breton à instruire le « procès » du Grand Jeu, le 11 mars 1929. Sous couvert d'une réunion sur le thème « Examen critique du sort fait récemment à [Léon Trotsky](#) » (exilé par [Staline](#)), Breton demande l'exclusion (qui sera refusée) de [Roger Vailland](#) du Grand Jeu, en raison de la parution dans un journal quotidien d'un article de ce dernier rendant hommage au préfet de police [Jean Chiappe](#).

En dépit de cette tentative d'[André Breton](#) de fragiliser le groupe, l'activité du Grand Jeu perdure avec force, même après la rupture avec [Roger Vailland](#) (janvier 1930) : parution du deuxième numéro de la revue, organisation d'expositions (galerie Bonaparte en 1929)<sup>[5]</sup> et de confé-

rences...

Dans une volonté d'apaisement, Louis Aragon entreprend plusieurs démarches auprès de Rolland de Renéeville. Mais la parution du *Second Manifeste du surréalisme* d'André Breton refroidit les tentatives de réconciliation. René Daumal, sommé de « préciser sa position personnelle »<sup>[6]</sup> à l'égard du surréalisme, répond à Breton par une lettre ouverte, publiée dans le troisième numéro du *Grand Jeu* :

« Pour une fois, vous avez devant vous des hommes qui, se tenant à l'écart de vous, vous critiquant même souvent avec sévérité, ne vont pas pour cela vous insulter à tort et à travers [...] Prenez garde, André Breton, de figurer plus tard dans les manuels d'histoire littéraire, alors que si nous brigions quelque honneur, ce serait celui d'être inscrits pour la postérité dans l'histoire des cataclysmes. »

Il est à noter qu'aucun membre du Grand Jeu n'a collaboré au pamphlet *Un cadavre* rédigé contre Breton à l'initiative de Georges Bataille et Robert Desnos.

Au début de 1932, l'« affaire Aragon »<sup>[7]</sup> peut être l'une des causes provoquant l'écclatement du Grand Jeu. L'autre cause étant une dissension entre les deux principaux membres du Grand Jeu, René Daumal et Roger Gilbert-Lecomte. Ce dernier reproche à Daumal son engagement auprès d'un maître spirituel nommé Georges Gurdjieff qui, selon lui, aura poussé Daumal à laisser de côté les ambitions du Grand Jeu.

Autres collaborateurs du Grand Jeu :

- Hendrik Cramer
- Richard Weiner

## 8.2 Bibliographie

- *Le Grand Jeu, n° 1 à 4, 1928-1932*, Éd. Jean-Michel Place, Paris, 1977, 350 p. (ISBN 2858930104)
- *Catalogue Le Grand Jeu*, préface de Bernard Noël, Paris, Librairie Fourcade, hiver 2003 : livres, revues et documents de R. Daumal, R. Gilbert-Lecomte, A. Rolland de Renéeville, J. Sima, M. Henry, Mayo...
- Dossier *Le Grand Jeu*, in *L'Herne*, n° 10 (1968), introduction de Marc Thivolet
- Dossier *Le Grand Jeu*, in *L'Originel*, n° 7 (décembre 1977)
- *Sima - Le Grand Jeu*, catalogue de l'exposition du Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 1992




- Adam Biro & René Passeron, *Dictionnaire général du surréalisme et de ses environs*, Office du livre, Fribourg, Suisse et Paris, Presses universitaires de France, 1982, p. 190. (ISBN 2130372805)
- Michel Camus, *L'Enjeu du Grand Jeu*, éd. Mont analogue
- Jean-Paul Clébert, *Dictionnaire du surréalisme*, Paris, Éd. du Seuil, 1996, p. 293
- Yves Leclair, « Le Grand Jeu », *Dictionnaire de poésie de Baudelaire à nos jours*, PUF, 2001
- J.-B. Pontalis, « Une boule de feu » in *Le Dormeur éveillé*, Paris, Gallimard "Folio", 2004
- Michel Random, *Le Grand Jeu*, Paris, Denoël, 1970, 2 volumes, 264 et 215 p. (tome 1 : essai, biographie, bibliographie, cahier de photographies - tome 2 : textes essentiels et documents présentés par l'auteur, glossaire). Réédition : *Le Grand Jeu. Les Enfants de Rimbaud le Voyant*, nouvelle édition augmentée, éd. Le Grand Souffle, 2005
- Marc Thivolet, *La Crise du Grand Jeu*, éd. Arma Artis, 2006

## 8.3 Notes et références

- [1] Selon l'orthographe des décadents.
- [2] Cousin de Jacqueline Lamba, il lui fera découvrir le surréalisme et les œuvres d'André Breton. Mark Polizzotti « André Breton », Gallimard, 1995, p. 459.
- [3] Evelyn Yeatman-Eiffel, Mayo, mayo-peintre.com, 2012, p. 207.
- [4] Auteur d'un essai remarqué par les surréalistes : *Rimbaud le voyant* (avril 1929). Biro & Passeron, *op. cit.*, p. 367.
- [5] Biro, *op. cit.*, page 200
- [6] André Breton « Œuvres complètes, tome 1 », Gallimard, 1988, p. 817.
- [7] À la suite de la publication à Moscou du poème *Front rouge* de Louis Aragon, ce dernier est poursuivi par le gouvernement français pour « excitation de militaires à la désobéissance et de provocation au meurtre dans un but de propagande anarchiste. » Breton prend la défense d'Aragon au nom de la liberté d'expression de la poésie. Mais de son côté, Aragon refuse son défenseur.

## 8.4 Liens externes

- Site consacré au Grand Jeu
- Reims et Le Grand Jeu

- Zéno Bianu *Rien ne va plus, faites le Grand Jeu*, conférence à la médiathèque de Reims, le 12 décembre 2003
- Le Grand Jeu de René Daumal : une avant-garde à rebours sur la *Revue des ressources*
- La quête du primitivisme perdu. Le poète selon le grand jeu.
- Le Grand Jeu : nouvelle édition d'une sélection en allemand, pdf
-  Portail de la poésie
-  Portail de la littérature
-  Portail de la presse écrite



## 8.5 Sources, contributeurs et licences du texte et de l'image

### 8.5.1 Texte

- **Jeu en réalité alternée** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_en\\_r%C3%A9alit%C3%A9\\_altern%C3%A9?oldid=132522807](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_r%C3%A9alit%C3%A9_altern%C3%A9?oldid=132522807) *Contributeurs* : Cdang, Phe-bot, FH, Domsau2, Dunbo, Cboon, Leag, Chobot, Romanc19s, Gzen92, RobotQuistnix, EDUCA33E, Es-kimbot, Xavier Combelle Bot, MMBot, Frédéric Priest-monk, Loveless, Beepmaster, Pautard, Dosto, Jmax, Manu1400, Creasy, Kyle the bot, Rémi, Mule hollandaise, Sebleouf, Dfeldmann, FR, Salebot, Zorrobot, TXiKiBoT, VolkovBot, Louperibot, Ange Gabriel, BotSottile, WikiCleanerBot, Leyo, ZetudBot, Linedwell, Ggal, MER-C, Nallimbot, GrouchoBot, Archimèa, Soren56, Xqbot, MathsPoetry, Balandier44, Julienaubert, Tom Maillieux, Lomita, Rehtse, ChuispastonBot, Xdbob, Jules78120, Marlenedd, Romain Gentilella, Lmao, Naotib, Enrevseluj, Addbot, KeplèR, Liferboy, Glaz, Archi-bot et Anonyme : 55
- **Chasse au trésor** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Chasse\\_au\\_tr%C3%A9sor?oldid=134158360](https://fr.wikipedia.org/wiki/Chasse_au_tr%C3%A9sor?oldid=134158360) *Contributeurs* : Yves1953, Chris a liege, Mirgolth, Teolemon, Ursus, Arnaudh, Tavernier, Loveless, Airyn, KoS, Esprit Fugace, IP 84.5, Ji-Elle, Ahbon ?, Chico75, Laurent Nguyen, El Caro, Dfeldmann, Salebot, LPLT, Laddo, Binabik, Captain T, Vlaam, PixelBot, WikiCleanerBot, Piscine-biologique, Bizart, Lomita, Orlodrim, Khuwoo, Sebangi, Habertix, Franz53sda, Jules78120, MerllwBot, Tybmhi, Lmao, LOIOIOXIOO, John.urvoy, Addbot, BerAnth, Alex13410 et Anonyme : 29
- **Jeu de piste** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_piste?oldid=128220032](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_piste?oldid=128220032) *Contributeurs* : Zen 38, Baptou le Bognat, Gelweo, Matrix76, VolkovBot, MystBot, Basilou, Mro, Pierre-Marie Tricaud, Lomita, Dexbot, Addbot, Sagumeau et Anonyme : 3
- **Transmédialité** *Source* : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Transm%C3%A9dialit%C3%A9?oldid=132799039> *Contributeurs* : Cdang, Leag, Syced, Badzil, Zetud, OlivierAuber, Triton, Frédéric Priest-monk, Pautard, Xofc, Jmax, Karl1263, Cslucki, Chaoborus, Elnon, Clodion, FR, Mmai, Speculos, VolkovBot, Ptbogourou, Gz260, Vlaam, Dhatier, Eunostos, Leosoras, Expertom, Alexbot, HerculeBot, WikiCleanerBot, Stockholm, ZetudBot, Linedwell, Ggal, Bub's wikibot, Komamura, Druth, Archimèa, Scoopfinder, Soren56, Azurfrog, LucienBOT, Franky007, Balandier44, MastiBot, Coyote du 57, Lomita, AviaWiki, Olyvar, LD, Bottine, Jules78120, Dimitri.gasulla, Karine Halpern, HerveC, SugarNiko, Maudule, Camille nouille, 27sens, Ovide69, Symbolium, OrlodrimBot, Le pro du 94 :, Avadream, Lmao, Coquino, Panegyrie, Argosy, Omprsq, Universmedia, Blablaba2013, Addbot, Jeffroland84, JTBJSI24, Archi-bot, RobokoBot, Anpanman, In Vitae Publicae, Gzen92Bot, Dancing Blue et Anonyme : 39
- **Gameplay** *Source* : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameplay?oldid=133037979> *Contributeurs* : Aoineko, Vincent Ramos, Cdang, Scullder, MedBot, Durandal-frwiki, Domsau2, Markadet, Bayo, Oncle Tom, YolanC, Anierin, LittleSmall, Blayrow, Zwobot, Coyau, RobotQuistnix, FlaBot, Tavernier, Palpalpal, Pfv2, YurikBot, MagnetiK-BoT, Raizin, Vivarés, Mathieu1986, Mith, Freewol, Sopalin, Kilianours, Liquidaim-bot, Lacrymocéphale, Superzerocool, Thijs !bot, Gmt, Vspaceg, Fredscare, Elnon, Sebleouf, FR, Raggality-frwiki, Salebot, TXiKiBoT, Boffob-frwiki, Chicobot, Rabatakeu, Galoric, BotMultichill, SieBot, Louperibot, Etoec, Ange Gabriel, SniperMaské, Alexbot, Kyah117, LaaknorBot, H92Bot, SpBot, Luckas-bot, Amirobot, Zandr4, Archimèa, Saderrac, Bhikkhu, RibotBOT, Skull33, MastiBot, Jules78120, Hippo.dingo, SenseiAC, MerllwBot, Symbolium, Le pro du 94 :, Rene1596, Oliv0, Gaël.gcm, Addbot, Zugmoy, Thibaut120094, Archi-bot, Mr.Grine et Anonyme : 40
- **Roger Caillois** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Roger\\_Caillois?oldid=133216905](https://fr.wikipedia.org/wiki/Roger_Caillois?oldid=133216905) *Contributeurs* : FvdP, Orthogaffe, Koyuki, Mu, Phe, Marc Mongenet, Mbenoist, Ma'ame Michu, Phe-bot, Turb, Markadet, Chris a liege, Poleta33, Pcorpet, Alain Mignien, Švitrigaila, 2514, Stéphane33, Frédéric Mahé, Probot, Harro-frwiki, RobotQuistnix, EDUCA33E, YurikBot, Thierry Caro, Sammyday, Alphabet, Nostradamus, Smaragdus, Jean-Yves Sureau, Michel-georges bernard, Heureux qui comme ulyse, TheWu, Polmars, Pautard, Thidras, Elisabeth Cottier F, NicoV, Airunp, Attis-frwiki, Bombastus, Lafud, IALex, CommonsDelinker, Libellule Bleue, Socio---logique, Ladis, VolkovBot, Camawac, Seraphita-frwiki, Xbx, Louperibot, ZX81-bot, David89, Thcollet, JLM, Udufruduh, Ange Gabriel, Alecs.bot, Vlaam, Eunostos, DumZiBoT, Francis Vergne, HerculeBot, SilvonenBot, Powersex, Wikinade, LaaknorBot, Luckas-bot, Célette, GrouchoBot, DSisypheBot, Penjo, Fadesga, ArthurBot, Xqbot, Rubinbot, Paul Katalan, Fu Manchou, AnneJea, Franky007, Lomita, Chantal vieuille, Legrandforestier, Johnnymocketsmoker, Pveillon, ZéroBot, Francescorussig, Hans Plantinga, Branor, JpMarat, OrlodrimBot, Roidecoeur, M. Parlier, FDo64, Luz Granite, MichelBordeaux, Philippelebel1, Henry-fille, Addbot, Zebulon84bot, Leperebot, DDupard, Lesponne, MartinWiki62 et Anonyme : 47
- **Scénario** *Source* : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sc%C3%A9nario?oldid=133319433> *Contributeurs* : Poulos, Hexasoft, Wikig, Salebot, Speculos, Orthomaniaque, Ggal, Guillaume70, JRibaX, Comixanimation, Jacques Ballieu, Kanabiz, PAC2, AnselmiJuan, ZéroBot, Daehan, Lydie Noria, Dileborn, PODZO DI BORGO, Addbot, AméliorationsModestes, WikiSyn et Anonyme : 15
- **Le Grand Jeu (revue)** *Source* : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Grand\\_Jeu\\_\(revue\)?oldid=126541089](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Grand_Jeu_(revue)?oldid=126541089) *Contributeurs* : Nataraja, Okki, Ayin, Piku, Alain Mignien, Stanlekub, Huster, Sammyday, Portokali, Michel-georges bernard, Mith, Polmars, Es2003, Thidras, Karl1263, Lusitan, Arcane17, Speculos, Xbx, Durifon, Vlaam, Glützenbaum, Hercule, Benoît Prieur, DumZiBoT, Spiessens, Francis Vergne, Colindla, HerculeBot, ZetudBot, Alalca, Ptitieri, Daudety, Tlegue, Frachet, Lomita, HighWrote, Jules78120, Fanart, Nicolas ANCEAU et Anonyme : 14

### 8.5.2 Images

- **Fichier:Applications-multimedia.svg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a0/Applications-multimedia.svg> *Licence* : Public domain *Contributeurs* : The Tango ! Desktop Project *Artiste d'origine* : The people from the Tango ! project
- **Fichier:Blank\_television\_set.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Blank\\_television\\_set.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Blank_television_set.svg) *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : en:Image:Aus tv.png (among others) *Artiste d'origine* : Traced by User:Stannered
- **Fichier:Blue\_pencil.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/Blue\\_pencil.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/Blue_pencil.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : File:Arbcom ru editing.svg by User:VasilievVV with color change by user:Jarekt *Artiste d'origine* : User:VasilievVV and user:Jarekt
- **Fichier:Crystal\_128\_knode.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Crystal\\_128\\_knode.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Crystal_128_knode.png) *Licence* : LGPL *Contributeurs* : All Crystal icons were posted by the author as LGPL on kde-look *Artiste d'origine* : Everaldo Coelho (YellowIcon);
- **Fichier:Crystal\_Clear\_app\_package\_games.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Crystal\\_Clear\\_app\\_package\\_games.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Crystal_Clear_app_package_games.png) *Licence* : LGPL *Contributeurs* : All Crystal Clear icons were posted by the author as LGPL on kde-look; *Artiste d'origine* : Everaldo Coelho and YellowIcon;

- **Fichier:DiaryQuill\_icon.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/DiaryQuill\\_icon.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/DiaryQuill_icon.svg) *Licence* : LGPL *Contributeurs* : Derivative of the following works : File:Monobook icon.svg and Used Quill *Artiste d'origine* : chris 7 for this file, User:STyx for the base icon, & Solar\_Granulation (Open Clip Art Library) for the quill
- **Fichier:Disambig\_colour.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Disambig\\_colour.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Disambig_colour.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Bub's
- **Fichier:Easter-Eggs-1.jpg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Easter-Eggs-1.jpg> *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : sxc.hu *Artiste d'origine* : Lotus Head from Johannesburg, Gauteng, South Africa
- **Fichier:Flag\_of\_France.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Flag\\_of\\_France.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/Flag_of_France.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : [http://web.archive.org/web/\\*/http://www.diplomatie.gouv.fr/de/frankreich\\_3/frankreich-entdecken\\_244/portrat-frankreichs\\_247/die-symbole-der-franzosischen-republik\\_260/trikolore-die-nationalfahne\\_114.html](http://web.archive.org/web/*/http://www.diplomatie.gouv.fr/de/frankreich_3/frankreich-entdecken_244/portrat-frankreichs_247/die-symbole-der-franzosischen-republik_260/trikolore-die-nationalfahne_114.html) *Artiste d'origine* : This graphic was drawn by SKopp.
- **Fichier:Gtk-dialog-info.svg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b4/Gtk-dialog-info.svg> *Licence* : LGPL *Contributeurs* : <http://ftp.gnome.org/pub/GNOME/sources/gnome-themes-extras/0.9/gnome-themes-extras-0.9.0.tar.gz> *Artiste d'origine* : David Vignoni
- **Fichier:Illustration\_de\_Mayo\_pour\_Le\_Grand\_Jeu.jpg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/78/Illustration\\_de\\_Mayo\\_pour\\_Le\\_Grand\\_Jeu.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/78/Illustration_de_Mayo_pour_Le_Grand_Jeu.jpg) *Licence* : CC BY-SA 4.0 *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Association Mayo
- **Fichier:Info\_Simple.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Info\\_Simple.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Info_Simple.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Amada44
- **Fichier:Institut\_de\_France\_-\_Académie\_française\_et\_pont\_des\_Arts.jpg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d1/Institut\\_de\\_France\\_-\\_Acad%C3%A9mie\\_fran%C3%A7aise\\_et\\_pont\\_des\\_Arts.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d1/Institut_de_France_-_Acad%C3%A9mie_fran%C3%A7aise_et_pont_des_Arts.jpg) *Licence* : CC BY-SA 2.5 *Contributeurs* : Recadrage de File:Institut-de-france-pont-des-arts.jpg *Artiste d'origine* : Nitot
- **Fichier:Kite1.png** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/Kite1.png> *Licence* : CC BY-SA 3.0 *Contributeurs* : File:Iconshock Kids vista.jpg *Artiste d'origine* : Iconshock
- **Fichier:Market.png** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9f/Market.png> *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : ? *Artiste d'origine* : ?
- **Fichier:Nuvola\_France\_flag.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Nuvola\\_France\\_flag.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Nuvola_France_flag.svg) *Licence* : LGPL *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Seahen
- **Fichier:Nuvola\_apps\_atlantik.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/Nuvola\\_apps\\_atlantik.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/77/Nuvola_apps_atlantik.png) *Licence* : LGPL *Contributeurs* : <http://icon-king.com> *Artiste d'origine* : David Vignoni / ICON KING
- **Fichier:Nuvola\_apps\_package\_wordprocessing.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/36/Nuvola\\_apps\\_package\\_wordprocessing.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/36/Nuvola_apps_package_wordprocessing.png) *Licence* : LGPL *Contributeurs* : <http://icon-king.com> *Artiste d'origine* : David Vignoni / ICON KING
- **Fichier:Open\_book\_nae\_French\_flag.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/91/Open\\_book\\_nae\\_French\\_flag.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/91/Open_book_nae_French_flag.png) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : self-made from Image:Open book nae 02.png *Artiste d'origine* : feydey <sup>(talk)</sup> 06 :01, 7 October 2011 (UTC)
- **Fichier:P\_author.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6b/P\\_author.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6b/P_author.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : User:Kontos
- **Fichier:Question\_book-4.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Question\\_book-4.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Question_book-4.svg) *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : Created from scratch in Adobe Illustrator. Originally based on Image:Question book.png created by User:Equazcion. *Artiste d'origine* : Tkgd2007
- **Fichier:Screenplay\_example.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Screenplay\\_example.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Screenplay_example.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Own work by uploader, originally uploaded to English Wikipedia. *Artiste d'origine* : Mendaliv
- **Fichier:Sociologielogo.png** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9c/Sociologielogo.png> *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Created from Image:Socio\_template.gif *Artiste d'origine* : User:Idéalités
- **Fichier:Sound\_mp3.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Sound\\_mp3.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Sound_mp3.png) *Licence* : GPL *Contributeurs* : ? *Artiste d'origine* : ?
- **Fichier:VictorHugosmallColor.png** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ac/VictorHugosmallColor.png> *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : Originally from commons.wikimedia; description page is/was here. *Artiste d'origine* : Léon Bonnat (1833-1922)

### 8.5.3 Licence du contenu

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0