



HAL
open science

Les mondes d'Advanced Dungeons and Dragons au spectre du transmédia : l'exemple de Dark Sun

Laurent Di Filippo

► **To cite this version:**

Laurent Di Filippo. Les mondes d'Advanced Dungeons and Dragons au spectre du transmédia : l'exemple de Dark Sun. Journée d'études sur le transmédia, Université de Namur, Nov 2017, Namur, Belgique. pp.47-60. hal-02978307

HAL Id: hal-02978307

<https://hal.science/hal-02978307>

Submitted on 15 Dec 2020

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

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

Le transmédia, ses contours et ses enjeux

*Sous la direction de
Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon*



Le transmédia, ses contours et ses enjeux

**Sous la direction de Anne-Sophie Collard
et Stéphane Collignon**



**PRESSES
UNIVERSITAIRES**
de Namur

Direction éditoriale : © Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon
Chapitres individuels © Les auteurs respectifs, 2020

Ce livre est publié sous licence Creative Commons Attribution Non-Commercial Non-Derivative 4.0.



La licence vous autorise à partager, copier, distribuer et transmettre l'œuvre pour un usage personnel et non commercial, à condition que l'attribution de l'auteur et de l'éditeur soit clairement indiquée.

L'attribution doit comprendre les informations suivantes :

Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon (eds.),
Le transmédia, ses contours et ses enjeux
Namur, Presses universitaires de Namur, 2020. (CC-BY-NC-ND 4.0)
ISBN 978-2-39029-102-2 (print)
ISBN 978-2-39029-103-9 (PDF)
D/2020/1881/4

Publié par les Presses universitaires de Namur, 2020
Rue Grandgagnage 19
B 5000 Namur (Belgique)
pun@unamur.be
www.pun.be

Imprimé en Belgique

Les mondes d'*Advanced Dungeons and Dragons* au spectre du transmédia : l'exemple de *Dark Sun*

Laurent Di Filippo

Résumé : Les univers du jeu de rôle *Advanced Dungeons and Dragons*, appelés des cadres de campagne, sont le résultat de développements multisupports. En s'appuyant sur l'exemple de l'univers de *Dark Sun*, ce chapitre propose d'étudier les processus de construction de monde de tels univers sous l'angle du transmédia. Dans un premier temps, il montre comment une boîte de jeu présentant un cadre de campagne peut être considérée comme un *objet transmédiatique* en fonction de son contenu. Puis, il aborde la manière dont les suppléments d'une gamme de jeux de rôle contribuent à la mise en place de stratégies commerciales variées pour le développement d'un monde transmédiatique. Enfin, les différentes éditions d'un univers permettent d'observer son évolution au cours du temps et montrent la nécessité de l'analyser sous l'angle de la diachronie.

Mots-clés : construction de monde, franchise, diachronie, univers, fantasy, jeux de rôle

La série à succès *Stranger Things*, produite par le réseau Netflix, met en scène un groupe d'enfants qui font face à des phénomènes surnaturels dans les années 1980. La scène d'ouverture de la première saison montre ces jeunes gens dans une cave, jouant autour d'une table avec du papier, des crayons, des dés, des plans et des figurines. Le jeu auquel ils s'adonnent est *Dungeons & Dragons* (D&D), et celui-ci sert de référence à travers toute la série. Cet exemple montre que D&D et le jeu de rôle tiennent une place importante dans la culture populaire (David & Larré, 2017).

Le jeu de rôle, parfois appelé jeu de rôle papier ou sur table, est une activité où plusieurs joueurs endossent les rôles de héros dans une aventure dont le cadre est posé par un juge/arbitre/conteur appelé maître de jeu¹. Dans D&D, les mondes ou les univers fictionnels dans lesquels les aventures se déroulent sont appelés des « cadres de campagne ».

¹ Pour une présentation plus précise des jeux de rôle, voir les ouvrages de Gary Alan Fine (1983/2001), Gildas Sagot (1986), Didier Guiserix (1997) ou Olivier Caïra (2007) et, plus récemment, la thèse de Coralie David (2015).

Cet article s'intéresse à la façon dont ces cadres sont déployés sur différents supports médiatiques, afin de discuter les théories liées au transmédia et aux constructions de mondes (Di Filippo & Landais, 2017 ; Boni, 2017). Autrement dit, il ne s'agira pas de chercher l'origine de processus transmédia², mais d'identifier des processus qui sont à l'œuvre et déjà plus ou moins bien en place à un moment donné. L'approche proposée dans ce travail s'appuie sur une histoire des parutions et une analyse de contenu des publications, croisées avec des réflexions sociologiques sur les « mondes de l'art » tels que les définit Howard S. Becker (1982/1988). Dans l'espace limité de ce chapitre, il ne s'agira donc pas d'étudier les pratiques ludiques des joueurs. Toutefois, elles pourront constituer une suite à ce travail.

Le cas d'étude choisi pour cette recherche est le monde de *Dark Sun*, un cadre de campagne pour la seconde édition d'*Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), une version avancée des règles de D&D. Dans un premier temps, je présenterai la boîte originale *Dark Sun* en tant qu'objet transmédiatique. Puis, j'étudierai la gamme de suppléments qui forme un ensemble de réalisations locales qui contribuent à un double processus d'expansion et d'approfondissement du monde fictionnel. Enfin, je présenterai les différentes éditions de cet univers à travers les versions D&D, pour comprendre son évolution depuis plus de 25 ans.

1. La boîte de base, un objet transmédiatique

Afin de situer *Dark Sun* au sein des différentes éditions de D&D, rappelons brièvement leur évolution (Peterson, 2012 ; Ewalt, 2013 ; Appelcline, 2014a ; 2014b, Sarelli, 2017). Lancé en 1974 par l'entreprise Tactical Studies Rules (TSR, Inc.), le « grand-père » des jeux de rôle a donné lieu à deux branches à partir de 1977 : d'un côté, D&D, une version simplifiée, et de l'autre AD&D dont les règles sont plus complètes et qui a connu deux éditions. En 1997, l'entreprise Wizards of the Coast rachète TSR et, en 2000, revient à une franchise unique appelée D&D pour la troisième édition. La cinquième édition a vu le jour en 2014 et reste la dernière en date.

Le cadre de campagne *Dark Sun* fut créé en 1991 pour la deuxième édition de AD&D³. Il propose de jouer dans un univers de *fantasy* post-apocalyptique⁴, que l'on pourrait résumer de façon schématique comme la rencontre entre Tolkien et *Mad Max*, et incorpore des règles spécifiques afin de mettre en place cette atmosphère particulière. La *fantasy* très classique de D&D y est transformée en un monde désertique et violent. Cette hybridation interroge alors les manières dont se construisent les relations entre le jeu de base AD&D et cet univers particulier selon l'angle de la continuité et du changement.

² Le lecteur souhaitant s'intéresser à l'histoire du transmédia pourra se référer aux travaux de Matthew Freeman (2017), de Mark J. P. Wolf (2012) ainsi que Chatelet et Marina Di Crosta (2015).

³ Il est donc préférable de disposer des livres de règles de base d'AD&D pour jouer à *Dark Sun*.

⁴ Pour une introduction à l'étude du genre post-apocalyptique, voir les travaux de Mousoutzanis (2009) et Valéry (2013) et de Di Filippo et Schmoll (2016).

Comme le rappelle Antoine Dauphagne (2008), la *fantasy* générique est adaptable. Je propose ici d'analyser ce processus en suivant l'idée d'une « membrane poreuse », reprise à Erving Goffman (2013) pour l'étude de la franchise Conan (Di Filippo, 2016a, 2016b, 2017).

- Pour passer des règles de base d'AD&D au jeu dans *Dark Sun*, les ressources suivent des « règles de transformation » : par exemple, les elfes ne vivent pas dans les forêts mais sont devenus des nomades coureurs des dunes. De même, en termes de règles, les personnages sont plus puissants que des personnages AD&D génériques, car leurs scores de caractéristiques sont plus élevés et ils commencent au niveau 3 au lieu du niveau 1. En d'autres termes, ils sont considérés comme plus expérimentés.
- On observe également des « règles de non-pertinence », c'est-à-dire que certains éléments sont mis de côté par rapport aux règles de base : certaines races de personnages, comme les gnomes, n'existent pas dans cet univers. À cela s'ajoute qu'il n'y a pas de dieux dans le monde d'Athas.
- L'ensemble des « ressources réalisées » sont les différents éléments qui apparaissent dans ces supports ou durant les parties, en interaction.

En plus de ces modifications, de tels cadres de campagne peuvent servir des stratégies commerciales visant à vendre des livres de règles supplémentaires. *Dark Sun* avait été développé pour un système de règles de bataille de grande envergure appelé *Battlesystem*. Finalement, cette possibilité n'a pas été retenue et les règles de *Battlesystem* n'y feront que brièvement leur apparition. En revanche, il met à contribution un ensemble de règles accessoires d'AD&D décrivant des pouvoirs mentaux appelés pouvoirs psioniques, décrits dans un supplément vendu à part. En termes de relations entre médias, *Dark Sun* est donc bien une « réalisation locale » spécifique qui prend place au sein d'un réseau de relations qui forment un ensemble de productions.

Les deux principaux créateurs de cet univers sont Timothy Brown et Troy Denning. En complément du travail des deux hommes, les illustrations de la gamme faites par le peintre Brom vont grandement contribuer à mettre en scène l'ambiance recherchée. En termes d'analyse des « mondes de l'art » de D&D, *Dark Sun* marque un tournant dans les processus de conception, car il s'agit du premier cadre de campagne où les illustrations servent de base au *game design* et ne viennent pas simplement illustrer des éléments déjà écrits par les auteurs (Johnson *et al.*, 2004, p. 126). L'aspect visuel y tient donc une place centrale. Cette priorité donnée aux illustrations marque une évolution dans les façons de travailler. Comme d'autres mondes de l'art, le monde du jeu de rôle connaît donc des changements au cours du temps (Becker, 1982/1988, p. 302).

La boîte de base de *Dark Sun* contient de nombreux éléments : deux livres, un pour présenter les règles spécifiques et un autre décrivant le cadre fictionnel de l'univers du monde appelé Athas ; un feuillet contenant une nouvelle et des monstres que les joueurs peuvent affronter ; deux cartes couleur au format A1, une carte de la région d'aventure qu'on appelle la « région de Tyr » et des plans de la ville de Tyr plus spécifiquement ; un scénario divisé en deux carnets à spirales, un pour le maître de jeu, contenant les

informations de ce scénario, et un « carnet d'aides de jeu », contenant seulement les illustrations de diverses scènes et des plans, à destination des joueurs. Cette boîte propose des supports médiatiques différents et complémentaires dans leurs formes et leurs usages : récits, descriptions encyclopédiques, règles, cartes, monstres, scénarios prêts à jouer, etc. Notons que la boîte de base ne décrit que partiellement le monde de ce cadre de campagne et se concentre sur la région de Tyr, dont le nom est emprunté à l'une des principales cités de cette région.

Sur le plan théorique, l'ensemble du contenu ne compose pas une « narration transmédia » au sens strict telle que la définit Henry Jenkins (2006), et Mélanie Bourdaa (2013) à sa suite, car tous les éléments n'apportent pas une complémentarité en termes de narration. Nous sommes ici plutôt en présence d'un « monde transmédiat », comme le proposent Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca (2004) et Isabelle Périer (2016)⁵. Toutefois, en complément de l'analyse de l'univers de fiction, il faut appréhender son support. Pour cela, je suggère de parler d'*objet transmédiatique*, puisque la boîte de base est vendue comme un ensemble composé de parties distinctes. Cette idée peut s'appliquer à d'autres produits de ce type, notamment dans le domaine des jeux de rôle. Par exemple, la boîte d'initiation récemment publiée par Larousse, intitulée *Soirée jeux de rôle*, est, elle aussi, multisupport. Elle contient un livre de règles, deux scénarios, des fiches de personnages, un paravent, un dé, des cartes/plans, et des aides de jeu. Ce type de produit invite à analyser les manières dont les différents composants s'articulent et contribuent à définir des modalités d'interaction.

2. La gamme éditoriale de jeu de rôle

Isabelle Périer (2017, para. 6) souligne qu'« une gamme traditionnelle de jeu de rôle se décompose en plusieurs unités éditoriales qui sont le développement de différents aspects du jeu et de son univers ». *Dark Sun* ne déroge pas à la règle puisque, durant les cinq années d'exploitation de cet univers pour la seconde édition d'AD&D, de nombreux suppléments vont être publiés et vont ajouter du contenu au jeu, tel que des descriptions de nouvelles régions, de l'histoire du monde, différentes factions ou des races originales, des bestiaires remplis de monstres ou encore des scénarios d'aventure. Le terme que les acteurs utilisent, « supplément », marque d'ailleurs l'idée d'une additivité de contenu.

Parmi ces suppléments, on distingue généralement ceux qui apportent de nouvelles règles ou des éléments de contexte au monde, appelés en anglais « *sourcebook* », et les scénarios, appelés « *modules* »⁶ ou « *adventures* ». Isabelle Périer (2017, para. 9) propose trois catégories : « les suppléments de règles, les suppléments d'univers et les scénarios ». Toutefois, ces catégories ne sont pas strictes, puisque certains suppléments

⁵ Pour une présentation de différentes approches du transmédia et de leurs implications, voir Laurent Di Filippo (2016b) et Laurent Di Filippo et Émilie Landais (2017).

⁶ En anglais, le terme « *module* » utilisé pour certains scénarios de *Dungeons & Dragons* caractérise la non-linéarité de l'assemblage d'aventures pouvant donner lieu à différentes parties (Godin, Mauger & Savard, 2017).

peuvent contenir à la fois des descriptions de contexte, des compléments de règles et des scénarios d'aventure. Il faut donc faire attention, lorsqu'on étudie une telle franchise, à ne pas simplement reprendre les catégories dites « indigènes » ou « émiques » (Olivier de Sardan, 1998), c'est-à-dire reprendre sans vérifier les catégories utilisées par les acteurs sociaux. S'ajoute à cela qu'à l'instar de la boîte de base, beaucoup de ces suppléments sont multisupports, puisqu'ils fournissent régulièrement des cartes au format A1 complémentaires, des feuillets contenant des nouvelles, de nouveaux monstres ou d'autres accessoires. Ils peuvent donc également être considérés comme des objets transmédiatiques. Il faut alors prêter attention à distinguer, si nécessaire, les objets tels qu'ils sont commercialisés et diffusés, les supports que l'on trouve dans ces objets (écrit, image, vidéo, etc.) et leurs contenus.

En plus des suppléments de jeu de rôle, l'univers de *Dark Sun* a donné lieu à la production de nombreux produits et supports médiatiques dérivés, tels que des romans, des figurines ou des jeux vidéo. D'un côté, les romans, et notamment la pentalogie intitulée *Le Prisme [Prism Pentad]* (Denning, 1991-1993), font avancer l'histoire générale de l'univers de *Dark Sun* sur une dizaine d'années et s'articulent à certains des scénarios et campagnes publiés pour le jeu de rôle. Dans ce cas, il s'agit bien de « narration transmédia » telle que la décrit Henry Jenkins, où les différents contenus médiatiques sont complémentaires. D'un autre côté, les jeux vidéo ne suivent pas les développements de l'univers du jeu de rôle, ni des romans. Ils ne participent donc pas de la même stratégie de développement commercial. Tout comme je l'avais exposé dans le cas de la franchise Conan, « il n'y a pas qu'une manière d'envisager les relations entre différents médias dans un tel ensemble » (Di Filippo, 2017). Au contraire, les stratégies commerciales au sein d'une franchise à succès sont multiples et variées.

À ces différents produits s'ajoutent les magazines spécialisés, où se trouvent des scénarios et des aides de jeux. Il peut s'agir des magazines officiels de TSR, *Dragon* et *Dungeon*, ou encore de magazines indépendants. Cette presse spécialisée contribue à la constitution de « communautés imaginées » (Anderson, 1983) de joueurs et fournit des ressources qui peuvent ensuite être intégrées à l'activité ludique. De même, les réseaux numériques ont favorisé les échanges entre acteurs sociaux. Dès le début des années 1990, les fans utilisent des *mailing list* et des *newsgroups* sur le réseau américain AOL pour échanger leurs productions et il est encore possible de retrouver certains échanges sur des sites Internet⁷. Aujourd'hui, de nouveaux sites Internet, forums et réseaux sociaux contribuent aux processus de communication entre acteurs. Certains de ces sites ont même obtenu une reconnaissance officielle, comme nous le verrons plus bas. L'analyse ne doit donc pas se limiter aux publications des éditeurs et des ayants droit.

Les développements d'une franchise sur différents supports médiatiques impliquent aussi des questionnements sociologiques, plus rarement évoqués dans les études sur le transmédia. Troy Denning est à la fois l'un des créateurs de *Dark Sun* et l'auteur de la pentalogie *Le Prisme*. En tant qu'acteur social, il participe donc à ce qu'on peut considérer

⁷ <http://www.athas.org/articles/digital-dark-sun-history-of-athas-online>, consulté le 14/04/2018.

comme deux « mondes de l'art » (Becker, 1982/1988) différents, la littérature et le *game design*, réunis au sein d'une même franchise commerciale. Sa double position confirme l'idée selon laquelle « les mondes de l'art entretiennent constamment des relations étroites et essentielles avec d'autres mondes dont ils essaient de se différencier. Ils partagent des sources d'approvisionnement avec ces mondes, y recrutent du personnel, adoptent des idées qui en proviennent, et leur disputent leur public et leurs soutiens financiers » (Becker, 1982/1988, p. 60). L'étude du parcours de ces individus au sein d'une franchise transmédiatique peut alors apporter des éclaircissements sur ses développements. Lorsque Troy Denning et Timothy Brown quittent la production de cet univers, les deux branches, romans et jeu de rôle, vont s'éloigner. Cette observation confirme la place essentielle des acteurs sociaux dans les rapprochements entre différents mondes de l'art et ouvre le domaine du transmédia à un approfondissement des problématiques sous l'angle sociologique, domaine qui me semble encore trop peu exploré.

Ce type de projet alliant à la fois romans et jeu était déjà présent dans d'autres univers d'AD&D. Au début des années 1980, l'univers de *Dragonlance* fut développé en tant que jeu et en tant que romans autour du travail de deux auteurs, Margaret Weiss et Tracy Hickmann (Appelcline, 2014, p. 60-61). Toutefois, la campagne, c'est-à-dire la suite de scénarios de jeu, proposait de jouer les mêmes personnages que ceux des romans et de suivre leurs aventures. Il s'agissait donc plutôt d'une adaptation. Ce n'est que plus tard, pour l'univers qui s'appelle les *Royaumes oubliés*, que des romans complémentaires aux scénarios faisaient évoluer le monde et ce que les joueurs et concepteurs appellent le « *metaplot* », autrement dit l'intrigue générale. Néanmoins, ce principe n'avait pas encore été proposé dès le lancement d'une gamme. *Dark Sun* fut en quelque sorte pionnier pour le jeu de rôle AD&D concernant les stratégies de narration transmédia. En termes de stratégies commerciales, la gamme de *Dark Sun* hérite donc de plusieurs années de développement au sein de l'entreprise TSR.

À travers ses différents suppléments et les supports qui le complètent, l'univers de jeu de *Dark Sun* est un monde « en expansion », selon les termes d'Alain Boillat (2014), dans l'espace, et dans le temps. Plus précisément, il faudrait parler de « double mouvement d'approfondissement et d'expansion du monde fictionnel », comme le fait Anne Besson (2017) à propos du *Trône de fer*. En complément de ces réflexions, il me semble nécessaire de considérer chaque production dans ce qu'elle a de propre, et la voir comme une « réalisation locale » (Di Filippo, 2017). Autrement dit, chacune propose des bouts de monde qui se complètent et parfois se superposent. Cette approche permet d'observer un mélange entre complémentarité et adaptation des différents supports. La figure idéalisée de la narration transmédiatique telle que la propose Henry Jenkins ne suffit plus à décrire ces phénomènes, ce qui amène même à se demander si ce type de production idéale existe réellement.

En termes de production et de réception, la temporalité des publications doit également être prise en compte, puisque l'ensemble d'une gamme n'est pas disponible d'un coup, mais s'étale sur plusieurs années. À cela s'ajoute la question des traductions pour le

public non anglophone, qui paraissent plus tard que les versions originales, voire ne sont jamais publiées. Prendre en compte les temporalités de la production dans les processus transmédiatiques permet alors de sortir de ce que j'ai appelé, avec Émilie Landais, « l'illusion de la synchronicité » (Di Filippo & Landais, 2017, p. 35) induite par certaines rhétoriques liées à l'étude des phénomènes transmédiatiques, telles que l'idée de « constellation » (Sepulchre, 2011 ; Besson, 2015).

3. Une évolution à travers les éditions

3.1. L'édition étendue et révisée

La temporalité joue également un rôle à différents niveaux lorsque l'on considère les différentes éditions d'un jeu de rôle. Coralie David (2015, p. 143) souligne que le jeu de rôle est un « objet fictionnel intrinsèquement évolutif ». Plutôt que des ajouts constants, de nombreux jeux de rôle, au premier rang desquels on trouve D&D, fonctionnent selon un système de nouvelles éditions qui servent à actualiser le système de jeu, son univers, son esthétique (*ibid.*, p. 146). Ces nouvelles éditions sont à la fois « un renouveau – des règles et de certains pans du monde fictionnel – et une continuation permettant de donner un nouveau souffle au jeu » (Périer, 2017b, para. 1). *Dark Sun* fonctionne également selon ces principes.

En 1995, TSR propose une version mise à jour de la boîte de base, sous-titrée *Expanded and Revised* [étendue et révisée], toujours pour la seconde édition d'AD&D, qui ne sera jamais traduite en français. Comme la première boîte, celle-ci contient du matériel varié : divers livrets, des cartes dont une en tissu, plus solide et un peu plus luxueuse que les cartes en papier, ainsi qu'un paravent. Ce dernier permet au maître du jeu de cacher les informations secrètes aux joueurs et d'avoir devant lui certaines règles en accès rapide pour éviter de perdre du temps à les chercher dans les livres de règles. Du côté des joueurs se trouve une illustration qui sert à mettre dans l'ambiance de l'univers : un grand désert, des dunes, les deux lunes du monde d'Athas. Cette nouvelle édition marque un changement esthétique important, puisque ce n'est plus l'artiste Brom qui illustre les couvertures.

En termes de *metaplot*, l'histoire du monde a avancé de 10 ans environ. Cette progression temporelle correspond aux événements décrits dans les publications précédentes, à la fois les suppléments et les romans. Il s'agit donc de capitaliser sur ces acquis pour faire évoluer l'univers de jeu. De même, les deux cartes de la version étendue et révisée donnent un aperçu plus large du monde que celle présente dans la première édition en rajoutant de nouvelles zones de chaque côté, et essentiellement au Nord. Ce faisant, l'édition étendue et révisée inclut un certain nombre d'éléments issus des suppléments parus depuis la première boîte, en termes historiques ainsi qu'en termes géographiques. De plus, de nouveaux suppléments verront le jour pour cette nouvelle édition.

3.2. Adaptations aux nouvelles éditions de D&D : des modèles variés

Lorsque la troisième édition de D&D est lancée en 2000 suite au rachat de TSR, le jeu est accompagné par une licence ouverte de ses règles, appelée le « système d20 », qui permet à n'importe qui d'utiliser les bases des règles de cette nouvelle mouture de D&D pour créer ses propres suppléments.

Il n'y eut pas d'adaptation officielle de *Dark Sun* par Wizards of the Coasts en tant que gamme de JDR pour la troisième édition. Toutefois, deux adaptations ont vu le jour. La première fut publiée dans les pages des magazines *Dragon* (2004) et *Dungeon* (2004). Elle place le cadre de l'aventure 300 ans après les événements de la version AD&D. La seconde est une adaptation disponible en ligne sur le site Internet Athas.org, développée par une communauté de fans. Ce site est devenu plus tard le site officiel de *Dark Sun*, autorisé par les ayants droit. Il propose de nombreux téléchargements, des présentations de produits officiels, une chronologie du monde et un forum. L'équipe du site a même publié en version numérique des ouvrages dont la sortie était prévue pour la version AD&D, mais qui n'avaient jamais vu le jour. Notons que des membres du comité de direction de Athas.org ont écrit des articles à propos de *Dark Sun* dans un numéro du magazine *Dragon*. Des liens existent donc entre les deux versions. À travers cet exemple, on constate le rôle essentiel des fans dans les constructions transmédiatiques, phénomène que Henry Jenkins (2006, p. 175) avait souligné dans son livre en parlant notamment d'Harry Potter et des *fanfictions*.

Suite à la quatrième édition de D&D, publiée en 2008, les éditeurs et ayants droit proposeront à nouveau un cadre de campagne officiel en 2010 (Appelcline, 2014b, p. 191). L'équipe en charge du projet est nouvelle, mais intègre certains concepteurs qui avaient contribué à des suppléments de la première gamme. Les deux principaux auteurs, Brown et Denning, sont néanmoins absents, tout comme l'illustrateur Brom. Les règles sont adaptées à la quatrième édition de D&D et les écarts avec les règles génériques sont moins nombreux que pour la boîte initiale. Le format proposé est un livre à couverture rigide accompagné d'un simple poster. Il n'offre donc plus l'aspect multisupport et transmédiatique des boîtes de la seconde édition. Le cadre fictionnel proposé dans cette version est un retour en arrière⁸ quasi complet de l'univers pour revenir au cadre de la boîte initiale. Il situe l'aventure à peu de choses près après les événements du premier roman, qui étaient liés à la première aventure publiée sous forme de supplément. À cela s'ajoutent des changements dans la cosmologie générale du jeu, notamment à propos des dieux et du multivers de D&D, dont Athas était auparavant exclu et au sein duquel il est maintenant intégré.

L'exploitation de la franchise *Dark Sun* en quatrième édition a amené à la production de quelques nouveaux produits dérivés, tels que des tuiles de jeu pouvant être utilisées si les joueurs se servent de figurines, ce qui n'est pas obligatoire. Cette édition a aussi

⁸ Pour désigner ce type de retour en arrière, les usagers utilisent le terme « reboot », emprunté à l'anglais.

été l'occasion de voir paraître de nouveaux romans (Mariotte, 2010 ; DeCandido, 2011 ; Schwalb, 2011) ainsi que des comics (Irvine & Burgting, 2011). Notons que, quelques années auparavant, en 2008, les romans originaux de Troy Denning avaient été réédités.

Depuis 2014, Wizards of the Coasts développe la cinquième édition de D&D. Contrairement à la quatrième, l'accueil critique a été très favorable et les éditeurs ont repris le principe de licence ouverte de la troisième édition. Cette nouvelle mouture marque un changement dans la production des cadres de campagne, car l'éditeur propose beaucoup moins de cadres de ce type que précédemment. Les concepteurs privilégient un système de campagnes/scénarios qui offrent des aventures clé en main accompagnées des éléments de diégèse nécessaires à les faire jouer, plutôt que des cadres contenant des mondes de type « bac à sable ». Dans ce contexte, *Dark Sun* n'a pas fait l'objet d'annonce concernant une éventuelle publication, mais une mention de l'univers est apparue dans un sondage proposé par l'éditeur pour savoir quels mondes des anciennes éditions les joueurs souhaitaient voir adaptés. À l'heure actuelle, seules des productions d'amateurs sont disponibles sur Internet.

Ces différentes éditions montrent l'évolution des publications de l'univers *Dark Sun* au fil des années. En fonction des éditions, leur statut change de production officielle, à amateur et autorisée, puis revient à un statut officiel. Néanmoins, afin de ne pas limiter l'analyse à un simple enchaînement de situations, il faut rappeler que, d'un côté, les productions non officielles, c'est-à-dire proposées par des tiers, ont toujours été présentes et, de l'autre, les sites de fan sont une pratique reconnue et officialisée par les éditeurs et dont *Dark Sun* n'est pas le seul à avoir bénéficié (Appelcline, 2014b, p. 152). La définition d'un canon légitimé n'est donc pas arrêtée une fois pour toutes, mais fait l'objet de dynamiques au sein des mondes de l'art du jeu de rôle.

Les différentes éditions se positionnent par rapport à l'originale, à l'instar des « *remakes* » ou des « *reboot* » au cinéma qui remettent en question la diégèse de l'univers développée jusqu'alors et reprennent « l'histoire pratiquement de zéro, plutôt que comme une saga ou une franchise qui se développerait au fur et à mesure » (Beylot, 2018, para. 4). Ces observations amènent à mettre l'accent sur l'étude de la dimension diachronique de l'édition de jeux. Dans les jeux de rôle, elle intervient à travers les suppléments, ou encore les différentes éditions de l'univers, qui, parfois, font avancer temporellement le cadre de l'univers ou, d'autres fois, reviennent en arrière, mettant complètement de côté des années de développement. À cela s'ajoutent des changements au niveau de la forme et de la variété des supports médiatiques qui peuvent s'étendre ou se réduire. Le format livre de la quatrième édition remplace le format boîte et aucun jeu vidéo n'a vu le jour depuis ceux sortis lors de la première édition de *Dark Sun*. La variété transmédiatique se trouve alors diminuée.

4. Projets connexes

Avant de conclure, citons deux projets liés d'une certaine manière à *Dark Sun*. Premièrement, *Dragon Kings* (2014), un livre-univers sans règles spécifiques écrit par Timothy Brown et dont la couverture est réalisée par Brom. Il reprend beaucoup des grands principes de *Dark Sun* : un monde désertique, rude et violent, où se trouvent des cités-États dirigées par des rois sorciers, quelques races sont similaires, comme les hommes mantes. En termes de développement transmédiatique, l'auteur a souhaité faire un projet d'univers qui ait un lien fort avec la musique, car il est lui-même musicien. Pour ce faire, il a produit un disque de rock progressif avec son propre groupe. Selon lui, ce style est celui qui correspond le mieux à l'ambiance du jeu. Ce nouvel exemple confirme que la question des acteurs des mondes de l'art revient dans les projets transmédiatiques. Les acteurs sociaux se connaissent, ils rappellent parfois d'anciens collègues ou sont eux-mêmes à cheval sur différents mondes de l'art, musique et jeu dans ce cas.

Le second projet est une adaptation de *Dark Sun*, intitulée *Sable et soleil* (Glize, 2015), pour un système générique de jeu de *fantasy* appelé *Tranchons et traquons* (Kobayashi & Grümph, 2011). Ce jeu rétro-clone de D&D est décrit de la façon suivante : « Tranchons & Traquons vous permet de revivre l'excitation des tout premiers jeux de rôles : des règles bancales, des personnages stéréotypés, de l'or et du sang. Pas de théories oiseuses ou d'expériences mystiques. Rien que vous, votre claymore et 2D6. » Cet exemple montre que les productions de fans peuvent aussi permettre à un univers de sortir du cadre des règles pour lesquelles il est développé initialement.

Conclusion

Dès son origine, *Dark Sun* est un projet qui était pensé selon des principes transmédiatiques qui impliquaient une forme de complémentarité. À l'intérieur même de la gamme, certains produits étaient eux-mêmes transmédiatiques, à commencer par la boîte de base. On trouve là un exemple de pratiques anciennes des jeux de rôle et toujours en vigueur aujourd'hui. Il existe donc des objets transmédiatiques, qui, dans leur commercialisation et leur diffusion, ont déjà des caractéristiques de « dispositifs transmédiatiques » (Di Filippo & Landais, 2017).

Retenons également que tous les produits d'une franchise ne participent pas à une narration transmédiatique, mais certains produits se superposent ou se chevauchent, voire se contredisent. Les producteurs mettent en place des stratégies de développement mixtes de complémentarité et d'adaptation. Celles-ci peuvent aussi changer au sein d'une même entreprise, d'un produit, ou d'une gamme à l'autre ou, pour le même jeu de rôle, en fonction des éditions, ici D&D. Les réflexions issues de la sociologie des mondes de l'art viennent alors compléter l'histoire de la publication et l'analyse de contenus afin de mieux comprendre les processus sociaux qui contribuent à la production de jeux de rôle. Cette approche permet aussi de comprendre que certaines idées à l'origine d'un projet

évoluent quand de nouveaux auteurs prennent le relais. En réponse à cela, un auteur peut décider de proposer un nouvel univers des années plus tard afin de développer ce qu'il aurait voulu voir dans l'univers original.

Enfin, il faut envisager la place des publics, en termes de réception mais aussi de production. Les fans s'emparent de mondes fictionnels pour proposer leurs propres développements. Cette pratique est très commune dans le jeu de rôle. Leurs productions peuvent voir leur statut changer au cours du temps et des versions du jeu. Ces activités participent alors à la définition du canon et interrogent ce qui définit une production comme légitimée et canonique.

Bibliographie

- Anderson, B. (1996). *L'Imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme* (P.-E. Dauzat, Trans.). Paris : La Découverte. (Original work published 1983).
- Appelcline, S. (2014a). *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 70's*. Silver Spring: Evil Hat Production.
- Appelcline, S. (2014b). *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry. The 90's*. Silver Spring: Evil Hat Production.
- Becker, H. S. (1988). *Les Mondes de l'art*. Paris : Flammarion. (Original work published 1982).
- Besson, A. (2015). *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions.
- Boni, M. (2017). Introduction. Worlds Today. In M. Boni (Ed.), *World Building, Transmedia, Fans, Industries* (pp. 9-27). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bourdaa, M. (2013). Le transmédia storytelling. *Terminal*, 112, pp. 7-10.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions.
- Chatelet, C., & Di Crosta, M. (2015). Retour vers le futur : le transmédia d'avant le transmédia. In B. Cailler, S. Denis, & J. Sapiéga (Éd.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté* (pp. 27-57). Paris : L'Harmattan.
- Dauphragne, A. (2008). Dynamiques ludiques et logiques de genre : les univers de fantasy. In G. Brougère (Éd.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres* (pp. 43-58). Paris : Autrement.
- David, C. (2015). *Le jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire* (Doctoral dissertation). Université de Paris 13 : Paris.
- David, C., & Larré, J. (2017). From Interactivity to Intercreativity: a History of American Role-Playing Games as a creative Cultural Practice. In D. André, & E. Chazalon (Eds), *Contemporary Popular Cultures on the Move in the United States: Miscellanies* (pp. 26-40). Paris : Michel Houdiard Éditeur.

- Di Filippo, L. (2016a). *Du mythe au jeu. Approche anthro-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan: Hyborian adventures* (Doctoral dissertation). Université de Lorraine/Université de Bâle : Metz/Bâle.
- Di Filippo, L. (2016b). Conan entre personnage transmédia, monde transmédiat et réalisations locales. *RFSIC - Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. Doi: 10.4000/rfsic.2578
- Di Filippo, L. (2017). MMORPG as Locally Realized Worlds of Action. In M. Boni (Ed.), *World Building, Transmedia, Fans, Industries* (pp. 231-250). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Di Filippo, L., & Landais, É. (2017). Dispositifs transmédiatiques, convergences et publics : construire et penser les relations entre médias. In L. Di Filippo, & E. Landais (Éd.), *Penser les relations entre médias : dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics* (pp. 7-45). Strasbourg : Néothèque.
- Di Filippo, L., & Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse : entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des sciences sociales*, 56, pp. 126-133.
- Ewalt, D. M. (2013). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. New York: Scribner.
- Fine, G. A. (2001). *Shared Fantasy – Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press. (Original work published 1983).
- Freeman, M. (2017). *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. New York: Routledge.
- Gondin, D., Mauger, V., & Savard, S. (2017). L'évolution de *Donjons & Dragons* : « Ravenloft » et « Tomb of Horrors » en 2017. Paper presented at *Journée d'étude Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire/Pop-en-stock*. Montréal, Retrieved from <http://oic.uqam.ca/fr/communications/levolution-de-donjons-dragons-ravenloft-et-tomb-of-horrors-en-2017>.
- Goffman, E. (2013). *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*. Mansfield Center: Martino. (Original work published 1961).
- Guisérix, D. (1997). *Le livre des jeux de rôle*. Paris : Borneman.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, H., Winter, S., Adkison, P., Stark, E., & Archer, P. (2004). *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons and Dragons*. Renton: Wizards of the Coast.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design. In M. Nakajima, Y. Hatori, & A. Sourin (Eds), *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds* (pp. 409–416). Los Alamitos: CA, IEEE Computer Society.

- Lucas, R. (2017). Avant *Donjons & Dragons*, *Geek -O- Matick*. Retrieved from <https://geekomatick.com/2017/01/17/avant-donjons-dragons/>.
- Mousoutzanis, A. (2009). Apocalyptic sf. In M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint (Eds), *The Routledge Companion to Science Fiction* (pp. 458-462). Oxon/New York: Routledge.
- Olivier de Sardan, J.-P. (1998). Émique. *L'Homme*, 147, pp. 151-166.
- Périer, I. (2016). De la fiction romanesque au monde ludique. In A. Besson, N. Prince, & L. Bazin. (Éd.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, Mondes possibles. Adolescence et culture médiatique* (pp. 186-200). Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Périer, I. (2017). Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? *Itinéraires*, 2016(2). Doi: 10.4000/itineraires.3453
- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press.
- Sagot, G. (1986). *Jeux de rôle. Tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*. Paris : Gallimard.
- Sarelli, F. (2017). *L'Histoire de Dungeons and Dragons. Des origines à la 5^e édition*. Le Blanc-Mesnil : Oh My Game.
- Sepulchre, S. (2011). La constellation transmédiatique de *Breaking Bad*. Analyse de la complémentarité trouvée entre la télévision et Internet. *ESSACHESS. Journal for communication Studies*, 4(1), pp. 175-186.
- Valéry, F. (2013). Ce fut une bien belle apocalypse. In M. Attalah (Éd.), *Le post-apocalyptique*. Yverdon-Les-Bains/Chambéry : ActusF/Maison d'Ailleurs.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York/Londres: Routledge.

Sources primaires

Jeux de rôle

- Brown T., & Denning, T. (1991), *Dark Sun* (première édition et ses suppléments). Lake Geneva: TSR Inc.
- Brown T. (2014). *Dragon Kings*. Soldier Spy.
- Collectif (1989). *Les règles avancées officielles de donjons et dragons seconde édition*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Collectif (1995). *Dark Sun Expanded and Revised*. Lake Geneva: TSR Inc.
- Collectif (2010). *D&D 4 – Dark Sun*. Renton: Wizards of the Coast.

Kobayashi, Grümph John, (2011). *Tranchons et Traquons*. Les livres de l'ours.

Alexandre Glize (2015). *Sable et Soleil*. Auto-édition.

Site Internet

Collectif, *Athas.org*, retrieved May 10, 2017 from <http://www.athas.org>.

Collectif, *Drivethru RPG*, retrieved february 3rd 2018 from <http://www.drivethrurpg.com>.

Collectif, *Guide du rôliste galactique*, retrieved february 3rd 2018 from <http://www.legrog.org>.

Magazines

Dragon magazine, mai 2004, n° 319.

Dungeon magazine, mai 2004, n° 110.

Jeux vidéo

Strategic Simulations (1993). *Dark Sun: Shattered Lands*. Strategic Simulations.

Strategic Simulations (1994). *Dark Sun: Wake of the Ravager*. Strategic Simulations/
Mindscape.

Strategic Simulations (1995). *Dark Sun Online: Crimson Sands*. Strategic Simulations.

Romans

Denning, T. (1991-1993). Série *Prism Pentad*, 5 volumes. TSR. Inc.

Hawke, S. (1993-1994). Série *Tribe of One*, 3 volumes. TSR. Inc.

Collectif (1994-1996), Série *Chronicles of Athas*, 5 volumes. TSR. Inc.

Mariotte J. (2010). *City Under the Sand*. Wizards of the Coast.

DeCandido K. R. A. (2011). *Under the Crimson Sun*. Wizards of the Coast.

Schwalb R. J. (2011). *Death Mark*. Wizards of the Coast.

Comics

Irvine, A., & Burgting, P. (2011). *Dungeons & Dragons, Dark Sun*, 5 volumes. IDW.

Présentation des auteurs

Anne-Sophie Collard est professeure en information et communication et directrice de l'Unité Communication et Internet du Centre de recherche Information, Droit et Société (CRIDS) à l'Université de Namur, en Belgique. Ses recherches se centrent sur la littératie médiatique numérique, l'éducation critique à la technologie et les pratiques collaboratives dans des environnements de travail numérique. Elle est à l'origine de la création d'une chaire de recherche interdisciplinaire en éducation au numérique, rassemblant des chercheurs en sciences informatiques, en éducation aux médias, en sciences de l'éducation et en philosophie.

Stéphane Collignon enseigne la narration, la théorie de l'animation, l'histoire de l'art, l'analyse de l'image et le transmédia, au sein de la haute école Albert Jacquard à Namur, en Belgique. Il a une formation en journalisme et en analyses et écritures cinématographiques, suivie à l'Université libre de Bruxelles. Sa thèse de doctorat, défendue en cotutelle auprès de l'ULB et de l'Université de Liège, portait sur l'esthétique de l'animation et ses liens avec le « cartoon » imprimé, la caricature et la théorie de l'Uncanny Valley. Ses intérêts de recherche incluent la phénoménologie du cinéma, l'esthétique empirique, les genres narratifs, la narration visuelle (y compris les dessins animés, les bandes dessinées, etc.), le transmédia, et le catch !

Meggie De Fruytier est assistante en anthropologie culturelle à l'UCLouvain (Louvain-la-Neuve, Belgique). Ses domaines de recherche sont dédiés aux technologies, aux sciences humaines numériques et aux jeux vidéo. Elle réalise actuellement une thèse de doctorat sur l'étude des acteurs impliqués dans les communautés *Overwatch* (FPS – jeux vidéo – Blizzard).

Laurent Di Filippo est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication après avoir obtenu un double doctorat en SIC et en études scandinaves. Il est membre du Centre de recherche sur les médiations (CREM – EA 3476, université de Lorraine). Ses recherches portent principalement sur la réception des mythes nordiques entre le Moyen Âge et les médias contemporains. Il s'intéresse également aux questions relatives à la transmédiatité, à la réflexivité en sciences et à l'interdisciplinarité.

Professeur à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain (UCLouvain) et coordinateur du GIRCAM (Groupe interdisciplinaire de recherche sur les arts et cultures en mouvement), **Sébastien Fevry** travaille dans le champ des Memory Studies et s'intéresse particulièrement au cinéma et aux univers transmédia. En 2016, il a coordonné l'édition d'un ouvrage intitulé *Regards croisés sur Incendies. Du théâtre de Mouawad au cinéma de Villeneuve*. Il est aussi l'auteur de nombreux articles dans des revues comme *Image & Narrative*, *Espacetemps.net*, *Studies in French Cinema*, *Memory Studies*, *Intermédiatités...*

Esther Haineaux est doctorante en information et communication au Centre de recherche Information, Droit et Société (CRIDS) de l'Université de Namur (Belgique). Ses recherches portent sur les compétences (numériques, médiatiques, sociales), les dispositifs (forums de jeux de rôles, réseaux sociaux, etc.) et leur utilisation dans une perspective de construction identitaire.

Johnny Lourtoux est doctorant au Laboratoire d'anthropologie prospective de l'Université catholique de Louvain. Ses recherches se focalisent principalement sur les formes de sociabilité et d'appropriation que suscitent les jeux de rôle grandeur nature. Il examine, entre autres, le caractère transmédiatique (en ce compris, le ludique connecté) des activités susvisées.

Thibault Philippette est professeur associé à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain (UCLouvain). Il est membre du Groupe de recherche en médiation des savoirs (GRéMS) et du Laboratoire Jeux et Mondes virtuels (LabJMV). Ses domaines de recherche portent sur l'appropriation sociale des technologies, les compétences numériques et la littératie médiatique, l'étude des activités de jeu (*play studies*) et la place du ludique dans les formes médiatiques contemporaines (ludologie médiatique).

Sarah Sepulchre est professeure à l'École de communication de l'Université catholique de Louvain (Belgique). Ses recherches et enseignements portent principalement sur les cultures médiatiques, les séries télévisées, les personnages et les questions de genre. Elle a dirigé l'ouvrage *Décoder les séries télévisées* aux éditions De Boeck Supérieur (2017). Elle est cofondatrice du Groupe interdisciplinaire de recherche sur les cultures et les arts en mouvements (GIRCAM), membre de Sophia (www.sophia.be) et vice-présidente de l'Association internationale des chercheurs en littératures populaires et cultures médiatiques (<http://www.flsh.unilim.fr/lpcm>).

Marie Vanoost est chargée de recherches du FRS-FNRS au sein de l'Observatoire de recherche sur les médias et le journalisme (ORM). Elle est également chargée de cours invitée à l'École de Communication de l'UCLouvain. Ses recherches portent principalement sur la production et la réception du journalisme narratif, les nouveaux formats d'information et la narratologie médiatique.

Table des matières

INTRODUCTION

Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon 3

INTO THE WILD : UN EXEMPLE DE NARRATION JOURNALISTIQUE TRANSMÉDIA ?

Marie Vanoost 5

1. Le transmédia : de la fiction au journalisme 6

2. Les principes de la narration transmédia 7

3. *Into the Wild*, au-delà du livre et du film 9

4. Un univers transmédia ? 11

Conclusion 14

Références 16

L'ESSAI EN MODE TRANSMÉDIA

LE CAS DU COLLECTIF CATASTROPHE

Sébastien Fevry 19

Introduction 19

1. Présentation du collectif Catastrophe 21

2. Une double question à l'aune des théories de l'énonciation 22

3. Un « nous » expansif 23

4. Le style d'une pensée 25

Conclusion 28

Bibliographie 29

**MULTIGENRE, MULTISUPPORT, PARFOIS CONTRADICTOIRE,
LE PERSONNAGE TRANSMÉDIATIQUE REPRÉSENTE UN DÉFI
MÉTHODOLOGIQUE**

<i>Sarah Sepulchre</i>	31
1. Une version « faible » de transmédia	32
2. Les nouvelles narratologies, le retour en grâce du personnage ?	34
3. La complexité de l'étude du personnage	36
4. Le personnage de série télévisée	38
5. Le personnage transmédiatique	40
Conclusion	43
Bibliographie	44
Sériegraphie	46

**LES MONDES D'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
AU SPECTRE DU TRANSMÉDIA : L'EXEMPLE DE DARK SUN**

<i>Laurent Di Filippo</i>	49
1. La boîte de base, un objet transmédiatique	50
2. La gamme éditoriale de jeu de rôle	52
3. Une évolution à travers les éditions	55
3.1. L'édition étendue et révisée	55
3.2. Adaptations aux nouvelles éditions de D&D : des modèles variés	56
4. Projets connexes	58
Conclusion	58
Bibliographie	59
Sources primaires	61

**DRAGONNER DES MONDES TRANSMÉDIAUX :
L'EXEMPLE DU COLLEGE OF WIZARDRY**

<i>Johnny Lourtioux</i>	63
Prélude : terrain, méthode et perspective	63
1. Les formes de production d'un univers en extension	64
2. Les formes de réception transmédia	67
2.1. Vers une reconsidération des audiences	67
2.1. L'exemple du <i>College of Wizardry</i> : une émancipation fictionnelle à l'origine d'un tournant diégétique	68
2.2. Contextualisation du dispositif	70
2.3. Le <i>sandbox</i> , une amorce à l'engagement, à la créativité et à la performance	71
2.4. Le ludique connecté comme outil de reliance entre les réalités et entre les espaces	72
2.5. La fonction nodale des collectifs	74
2.6. Du trans- au <i>deep media</i>	74
En guise de conclusion	75
Bibliographie	77

DES VAGUES ET DES COURANTS

**AU CENTRE DES LOGIQUES TRANSMÉDIATIQUES COMME
FONDATEURS DES NÉGOCIATIONS ET DES APPROPRIATIONS DES
PRODUCTIONS DES ACTEURS COMMUNAUTAIRES D'OVERWATCH**

<i>Meggie De Fruytier</i>	81
1. Ethnographie d' <i>Overwatch</i> : culture-industrie et contexte propices aux pratiques transmédiatiques	83
2. <i>The Soldier: 76 case</i> : l'appropriation d'un personnage fondateur	86
3. <i>The Sombra case</i> : un <i>alternative reality game</i> à la recherche d'un nouveau personnage	90
Extrait romancé du carnet de terrain de l'événement (novembre 2016)	94
Conclusion	96
Bibliographie	97

L'ÉCRITURE SUR SOI : COMPÉTENCE LIÉE À DES PRATIQUES TRANSMÉDIA ?

<i>Esther Haineaux</i>	99
1. Écriture sur soi et Identité	101
2. Les compétences liées à l'écriture sur soi	103
3. L'écriture sur soi : une méthode particulière	103
4. Premiers résultats	105
Conclusion	106
Bibliographie	107

TRANSLITTÉRATIE ET EXPÉRIENCE TRANSMÉDIATIQUE UNE ÉTUDE DE CAS D'ALTERNATE REALITY GAME (ARG)

<i>Thibault Philippette</i>	111
1. Du média au transmédia	112
2. Du transmédia à la translittératie	113
3. Les <i>Alternate Reality Games</i>	114
4. Le cas <i>Drake a disparu</i>	115
5. Concepteur d'ARG : vers une littératie du <i>co-design</i>	117
6. Joueur d'ARG : vers une translittératie transmédiatique	121
Conclusion... et épilogue	123
Bibliographie	124

PRÉSENTATION DES AUTEURS 127

Le transmédia, ses contours et ses enjeux

Sous la direction de Anne-Sophie Collard et Stéphane Collignon

Cet ouvrage rassemble plusieurs contributions de chercheurs belges et français s'interrogeant sur les contours et les enjeux du transmédia suite à la Journée d'étude organisée à Namur en 2017. A partir de questions portant notamment sur la diversité des supports, le traitement médiatique, la notion d'auteur, le rôle des personnages, les fanfictions ou les compétences médiatiques mobilisées, il permet de porter un regard multiple sur cette forme médiatique contemporaine. Il s'adresse aux chercheurs et aux étudiants qui souhaiteraient approfondir leur connaissance du transmédia et avoir un aperçu de problématiques de recherche actuelles dans le champ médiatique.



Prix public de vente : 15€
ISBN : 978-2-39029-102-2




**PRESSES
UNIVERSITAIRES**
de Namur