



Parcours de lecture dans Dragon Ball Z Dokkan Battle

Bounthavy Suvilay

► To cite this version:

Bounthavy Suvilay. Parcours de lecture dans Dragon Ball Z Dokkan Battle. Comicalités. Études de culture graphique, 2019, 10.4000/comicalites.3876 . hal-04467985

HAL Id: hal-04467985

<https://hal.science/hal-04467985v1>

Submitted on 21 Feb 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons CC BY 4.0 - Attribution - International License

Français ▼

Partager



ACCUEIL

CATALOGUE

DES 631

REVUES

OPENEDITION SEARCH

Tout
OpenEdition

Accueil Dossiers thématiques Bande dessinée et culture matérielle 2019 Des usages commerciaux
multimédia... Parcours de lecture dans Dragon B...

Comicalités

Études de culture graphique

Bande dessinée et culture matérielle

2019

Des usages commerciaux multimédiatiques

Parcours de lecture dans *Dragon Ball Z Dokkan Battle*

Ou comment reconstruire un manga par un jeu de cartes sur smartphone

Dragon Ball Z Dokkan Battle or how to rebuild a manga by playing cards on a smartphone

BOUNTHAVY SUVILAY

<https://doi.org/10.4000/comicalites.3876>

Résumés

Français English

A travers l'analyse de *Dragon Ball Z Dokkan Battle*, il s'agit de montrer que le jeu vidéo tiré de la bande dessinée Dragon Ball peut potentiellement reconfigurer la réception du manga original, notamment pour les joueurs entrant dans l'univers de fiction par le biais du produit dérivé. En montrant les différents horizons d'attentes et les parcours de lecture des utilisateurs potentiels dans l'ensemble des déclinaisons d'un même univers fictif, l'étude vise à montrer comment les producteurs façonnent des récits et des expériences permettant au lecteur-joueur et au joueur-lecteur de trouver un plaisir spécifique, quels que soient l'ordre et le support médiatisant la fiction.

This analysis of *Dragon Ball Z Dokkan Battle* shows how a video game adaptation can potentially change the reception of the original manga. Players who discover the fictional universe through the derivative may not have the same horizon of expectation when they read the comic book latter. In order

to please the reader-player and the player-reader, stories and experiences are shaped in order to create several user experiences in the narrative consumption of different derivatives.

Entrées d'index

Mots-clés : adaptation, jeu vidéo, jeu de cartes, manga, remédiation, narration, réception, produits dérivés

Keywords: adaptation, video game, trading card game, remediation, narrative, reception

Éditeurs et profession : Namco Bandai, Shōnen Jump

Noms cités : Akira Toriyama

Texte intégral

- 1 Comme le remarque Paul A. Crutcher (CRUTCHER, 2017), les jeux de cartes à collectionner (abrégé JCC par la suite)¹ ont généré peu d'études. Malgré 25 ans d'existence en 2017, seuls trois angles d'approche ont été utilisés pour étudier *Magic*, titre emblématique des JCC : une perspective sociale analysant la création d'identité (MARTIN, 2004 ; KINKADE et KATOVICH, 2008), une approche mathématique pour identifier les meilleures stratégies (BOSCH, 2000), et une dernière plus économique pour montrer comment la valeur des cartes peut évoluer selon l'offre et la demande (REILEY 1999 ; REILEY-LUCKING, 2006). Crutcher plaide pour la prise en compte de *Magic: The Gathering*² en tant qu'objet littéraire en arguant que la production massive de textes et d'univers fictifs liés aux cartes est un élément fondamental dans la création d'une culture et d'un imaginaire commun aux joueurs. Toutefois, ceux-ci ne sont pas obligés de connaître l'intégralité des récits élaborés autour des cartes et, lors des compétitions, seules l'efficacité et les statistiques des cartes importent (MARTIN, 2004).
- 2 De leurs côtés, les jeux japonais *Pokémon* et *Yu-Gi-Oh* ont été étudiés en lien avec la culture enfantine (TOBIN 2004, ITO 2007 et 2008). Les incidents liés aux collections de cartes de joueurs de baseball et de cartes *Pokémon* ont été au centre de « paniques morales » à la fin des années 1990 dans la presse américaine (COOK, 2001). Contrairement à ces recherches, je m'intéresserai essentiellement à l'impact du support sur la narration et l'élaboration du monde diégétique au sein des JCC et leurs adaptations transmédias.
- 3 Dans le cadre de cette recherche, je m'intéresse à un produit dérivé pour montrer de quelle manière il propose et prépare un horizon d'attente particulier pour la lecture ultérieure de la bande dessinée-source de l'univers diégétique. Il ne s'agit pas seulement de montrer les différentes formes de réception selon l'ordre des médias perçus par l'utilisateur, mais aussi de montrer comment le support vidéoludique impose une forme de resémantisation du manga en changeant la valeur de certains chapitres.
- 4 *Dragon Ball Z Dokkan Battle* (abrégé *Dokkan* par la suite) est un jeu vidéo pour smartphone mêlant des mécanismes de jeu de rôle (abrégé RPG par la suite) et de cartes à collectionner qui peuvent évoquer aussi bien *Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh* que *Pokémon*, *Dokkan*. Édité par Namco Bandai, il est disponible dans plus de 50 pays depuis 2015 et a été téléchargé plus de 200 millions de fois, générant un revenu moyen de 18 \$ par joueur³.
- 5 Loin d'être une simple adaptation d'un titre au long cours, *Dokkan* est une porte d'entrée dans l'univers *Dragon Ball*. Trente et un ans séparent le manga original du JCC numérique. Non seulement ce dernier permet au joueur de connaître la trame événementielle sans avoir jamais lu ou vu aucune autre version transmédias mais, de plus, il l'incite à plonger dans les autres œuvres afin de mieux jouer. Après avoir rappelé les mécaniques de jeu propres aux JCC et les spécificités de *Dokkan* par rapport à cette catégorie ludique, j'analyserai plus précisément comment le récit mis en place par le jeu permet de reconfigurer l'ensemble des autres productions du même univers. Enfin j'essaierai de montrer de quelle manière les mécaniques du titre favorisent une connaissance encyclopédique de l'univers de fiction, que ce soit au niveau de la trame événementielle ou des représentations graphiques.

Narrativité des jeux de cartes à collectionner ?

Le principe de collection

- 6 Dans son schéma présentant l'édition à 360° (stratégie d'exploitation des droits dérivés), Benoit Berthou plaçait le livre au centre d'un cercle de déclinaisons possibles sur d'autres supports (BERTHOU, 2016, p. 118). En France, le processus d'adaptation transmédiatique part bien de l'imprimé vers d'autres secteurs au niveau des relations économiques et dans la chronologie de la production. En revanche, dans le cas des productions culturelles japonaises, l'objet livre n'est que l'un des possibles dans une galaxie de transformation de la fiction lui permettant à la fois de se pérenniser, de gagner en visibilité et d'accroître sa popularité. Autrement dit, dans le système du *media mix* (STEINBERG, 2012), il semble que les œuvres dérivées sont bien plus cruciales pour la survie de *Dragon Ball* que le manga original. Elles jouent un rôle déterminant en termes de visibilité et de notoriété. Comme le propose Linda Hutcheon dans sa théorisation du processus d'adaptation, la fidélité des récits adaptés importe moins que leur nombre, leur pérennité et la diversité des supports médiatiques (HUTCHEON, 2013). Dans le cas de *Dragon Ball*, les 42 tomes du manga initial (1984-1995) ont donné lieu à plusieurs continuations en bandes dessinées, 6 séries télévisées, plus d'une vingtaine de films et moyens métrages, plus de 120 jeux vidéo à raison de deux nouveautés par an en moyenne. Plus encore, au niveau de la création, les adaptations transmédiatiques ont eu un effet rétroactif sur l'œuvre originale, manga et *anime* étant développé en parallèle à partir d'une même matrice narrative (SUVILAY, 2016).
- 7 *Dokkan* permet d'examiner la prise en compte par les producteurs de ces potentielles distorsions dans la temporalité de la réception afin de les exploiter pour faire découvrir l'ensemble des créations transmédiatiques liées à *Dragon Ball*. L'intrigue du manga original reposant sur une succession de combats contre des adversaires de plus en plus puissants, son adaptation en jeu vidéo de combat puis en JCC numérique est relativement aisée. Même si l'application ludique *Dokkan* comporte plusieurs modes de jeu, ils reposent tous sur des combats pour lesquels où il faut constituer une « équipe », ou un « deck » dans la terminologie des JCC. L'essentiel réside alors dans la collection de cartes représentant les personnages les plus performants selon les types d'affrontement. Comme dans les cartes à collectionner *Magic: The Gathering*, chaque carte comprend plusieurs éléments déterminant leur valeur (nom, illustration, caractéristiques)⁴. La victoire est acquise lorsque les points de vie de l'ennemi sont ramenés à zéro⁵. Même si les phases de bataille sont présentées visuellement comme dans un jeu de combat où l'on voit les personnages des cartes s'affronter en lançant des boules d'énergie, ces phases reposent sur la stratégie plus que sur la dextérité. Les joueurs sont ainsi incités à collectionner les cartes ayant les meilleures caractéristiques dans différents domaines pour faire face à tous les types d'adversaires⁶.
- 8 Le slogan du jeu *Pokémon* « Attrapez-les tous ! » peut s'appliquer à tous les JCC, dont *Dokkan*. En outre, les meilleures cartes sont souvent les plus rares et elles sont donc d'autant plus recherchées. Dans le cas des JCC, les cartes sont des objets physiques que les joueurs peuvent s'échanger, ce qui entraîne une série de négociations où la valeur des cartes est reconsidérée. Les mécanismes sociaux de l'échange ont été longuement étudiés par Mizuko Ito dans le cadre du JCC *Yu-Gi-Oh* (ITO, 2007). Dans les JCC analogiques il est impossible de connaître précisément le nombre de cartes en circulation (certaines étant perdues ou détruites), ce qui introduit une part d'aléatoire dans l'estimation de la valeur d'une carte.
- 9 Dans le cas de *Dokkan*, les cartes sont « virtuelles » : elles n'existent que dans le logiciel de jeu et ne peuvent être échangées. Dans les JCC numériques, l'éditeur peut non seulement connaître le nombre de cartes en possession d'un joueur, mais aussi l'historique de toutes les cartes qu'il a eu. Les variations dans la valeur des cartes sont donc bien plus maîtrisées par l'éditeur que dans le cas d'un JCC analogique.

Cartes virtuelles et transformation

- 10 La principale différence entre *Dokkan* et un JCC classique réside dans le fait que la valeur des cartes peut évoluer selon deux mécanismes. Le premier est désigné par le terme « éveil » : le personnage évolue, son illustration change, la rareté de la carte est augmentée, les caractéristiques modifiées et le nom du personnage peut également être transformé. En ce sens, *Dokkan* peut être rapproché de *Pokémon*, où les monstres évoluent et accroissent leurs capacités et rareté. Le second mécanisme permettant d'accroître la valeur d'une carte est nommé « libération du potentiel » : il permet au joueur d'augmenter certaines caractéristiques en accédant à un arbre de compétence et en spécialisant le personnage selon ses goûts. *Dokkan* est ainsi un hybride entre RPG et JCC, tirant parti de l'aspect numérique pour modifier les éléments statiques d'une carte.
- 11 Comme la plupart des JCC, le jeu est conçu pour ne pas avoir de « fin ». Par exemple, dans le cas de *Magic*, de nouvelles extensions sont publiées plusieurs fois par an, chacune comportant de nouvelles cartes et nécessitant des stratégies inédites pour vaincre les adversaires. Dans le cas de *Dokkan*, outre l'ajout de nouvelles cartes, les développeurs peuvent ajouter de nouveaux « éveils » pour d'anciennes cartes afin de les revaloriser. Les modifications de cartes avaient précédemment été utilisées dans les jeux de cartes matériels *Dragon Ball* édités par Namco-Bandai avec l'ajout de calques à appliquer ou enlever.
- 12 Ce caractère ouvert permet aux développeurs d'ajouter de nouveaux contenus en lien avec les autres productions transmédias de l'univers *Dragon Ball* sans modifier en profondeur le jeu et sans que les utilisateurs aient à changer de titre. Ceci permet de générer une campagne promotionnelle pour les continuations en manga ou en *anime* auprès d'un public de joueurs sans passer par d'autres médias que le jeu lui-même. Par exemple, lorsque les épisodes concernant Black Goku ont été diffusés au Japon, le personnage a été introduit en jeu par un événement permettant de l'obtenir. Cet événement de durée limitée a fait connaître le personnage et la série télévisée pour ceux qui ne la suivaient pas. Dans les pays où la série est diffusée en retard par rapport au Japon, la sortie de la carte en jeu précède l'*anime*, suscitant une attente pour les épisodes liés.
- 13 Il faut toutefois résister à la tentation de reléguer *Dokkan* au simple rang d'outil promotionnel et de penser que le récit original ne sert que de prétexte à accumulation des différentes cartes.

Captation métaleptique et remédiation

Le jeu comme récit surplombant

- 14 Pour comprendre la spécificité de *Dokkan* par rapport à d'autres JCC, précisons tout d'abord que les formes de narrativisation sont très différentes entre les titres américains (*Magic* et autres variantes) et les jeux japonais (*Pokémon*, *Yu-Gi-Oh*). Ainsi, les adaptations de JCC américains développent la diégèse évoquée par les images et textes des cartes. Dans *Magic*, les cartes comportent des « *flavor texts* », phrases destinées à créer une ambiance et à donner envie d'en savoir plus sur les mondes imaginaires. Ceux-ci sont désignés par le terme *lore*, « traditions ». S'ils sont simplement évoqués graphiquement par l'illustration et verbalement par un court texte descriptif sur la carte, ils sont largement développés sur d'autres supports médiatiques. Ce qui n'était que de courts textes introduisant une ambiance *fantasy* est devenu au fil du temps une mythologie à part entière qui brasse les imaginaires de la *fantasy* contemporaine (BESSON, 2007).
- 15 Ces *flavor texts* n'existent pas dans *Dokkan*, qui se sert d'autres éléments pour faire comprendre l'intrigue au joueur. Dans les adaptations de JCC japonais, les héros sont des joueurs qui capturent des monstres et autres artefacts, le monde imaginaire redoublant le quotidien des consommateurs. Les mangas adaptant le jeu vidéo *Dragon Ball Heroes*⁷, qui

repose également sur un JCC, mettent ainsi en scène des joueurs de ce titre et des techniciens réparant les bornes d'arcade. En un sens, les mangas et *anime* sont des représentations de la pratique ludique, une diégétisation de la collection et des phases de combat. À l'inverse, les adaptations de *Magic* servent d'expansions narratives et visuelles à l'univers fictionnel élaboré dans les cartes. Il s'agit de deux approches distinctes pour accompagner et prolonger le JCC sur d'autres supports.

- 16 Dans le cas de *Dokkan*, la situation est en quelque sorte inversée : la diégèse est préexistante sur d'autres médias alors que, dans *Magic*, *Pokémon* ou *Yu-Gi-Oh*, le support ludique est le premier lieu de développement de l'univers fictif. Cette différence dans la chaîne d'adaptation se retrouve au niveau du récit. *Dokkan* n'est pas un simple ajout aux aventures des héros de *Dragon Ball*, mais une « capture métaleptique » (SAINT-GELAIS 2011) de l'ensemble des récits antérieurs. Autrement dit, l'intrigue de *Dokkan* prolonge celle qui s'est initialement développée dans le manga puis dans les films et les séries télévisées, mais elle se situe à un autre niveau, plus englobant, ce qui lui permet à la fois de court-circuiter la fiction originale et de la sertir en son sein. Le jeu annexe les productions transmédias antérieures et il peut donc structurellement annexer les déclinaisons futures.
- 17 L'intrigue de *Dokkan* est en quelque sorte un récit-cadre dans lequel toutes les autres sont enchâssées. Le joueur y incarne un membre de la « Patrouille du temps » dont la mission est de lutter contre les perturbations spatio-temporelles modifiant l'histoire de *Dragon Ball*. Par le biais d'une succession de combats, il est censé maintenir l'orthodoxie événementielle de l'ensemble des mangas, *anime* et films. Il devient ainsi le défenseur du « canon », comme une diégétisation de la posture du fan défendant l'œuvre originale contre les continuations ou modifications qu'il juge non pertinentes. Cette thématisation de la posture fanatique avait déjà été exploitée de manière similaire dans d'autres jeux de la licence qui proposent également des continuations métaleptiques capturant les autres productions transmédias : *Dragon Ball Online* (2010), *Dragon Ball Xenoverse 1* et *2* (2015-2016).
- 18 Cette position surplombante par rapport à l'ensemble des autres productions permet d'incorporer au fur et à mesure les dernières continuations sans modifier l'intrigue de *Dokkan*. Ceci permet de justifier le fait que l'avatar du joueur, en tant que patrouilleur du temps, puisse dans le désordre alterner d'une suite d'épisodes de l'*anime* à une série de films ou un passage du manga. Régulièrement, de nouveaux ajouts sont mis en ligne avec des cartes inédites, des transformations de cartes existantes et des adaptations correspondant aux derniers événements développés dans une série télévisée, un film ou un manga voire un autre jeu vidéo.

Le jeu comme palimpseste médiatique

- 19 En dehors de cette forme d'adaptation des histoires de l'univers *Dragon Ball*, le jeu propose de nombreuses « remédiations » (BOLTER et GRUSIN, 2000) de manga, c'est-à-dire qu'il reprend et intègre des codes graphiques évoquant le médium bande dessinée⁸. Avant les combats, les dialogues entre personnages sont introduits sous forme de bande dessinée numérique en défilement vertical : le personnage apparaît dans une case et ses paroles dans une bulle. Dans les tutoriels, phylactères et onomatopées sont également utilisés pour communiquer les instructions aux joueurs. Dans les phases de combat, des « lignes de vitesse » ou « mouvement subjectif »⁹ (MCCLLOUD, 1993, p. 114) et des onomatopées sont très présentes : elles renforcent l'impression qu'il s'agit de l'animation d'une case de manga (**image 1**). Le jeu tend ainsi à imiter le support initial de la fiction, marquant ainsi le fait qu'il n'est que l'une des incarnations possibles de l'univers.

Image 1

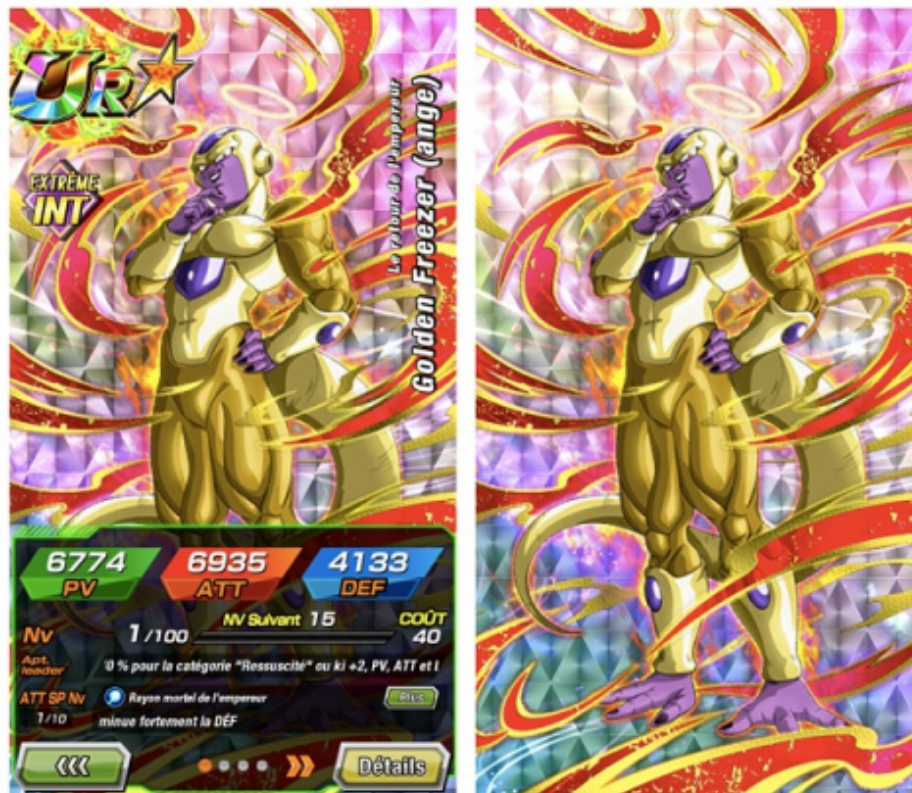


Deux exemples de remédiation du manga dans le jeu : bulles, lignes de vitesse. Akatsuki Inc., *Dragon Ball Z Dokkan Battle*, [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game ©Bandai Namco Entertainment Inc.

- 20 Mais cette remédiation du manga n'est pas la seule forme d'adaptation d'un médium dans un autre : le jeu imite également les cartes imprimées en ajoutant un effet de brillance qui était appliqué aux cartes produites dans les années 1990¹⁰. Techniquement, il s'agit d'un « effet laser » qui peut être superposé à différents motifs géométriques (mosaïque, éclat, etc.). Le coût de production est un peu plus élevé que pour une carte ordinaire sans ajout.
- 21 Une majorité des illustrations sont des reprises d'images extraites du dessin animé ou du manga (puis colorisées). Elles figuraient sur un fond doré ou argenté, selon leur rareté. *Dokkan* propose ainsi une imitation numérique de la matérialité des cartes imprimées, qui elles-mêmes sont des remédiations du dessin animé, lui-même étant une adaptation d'un manga (**image 2**). En un mot, le jeu forme un palimpseste médiatique qui permet aux connaisseurs de percevoir les différents supports physiques ayant permis à la fiction de se développer.

Image 2

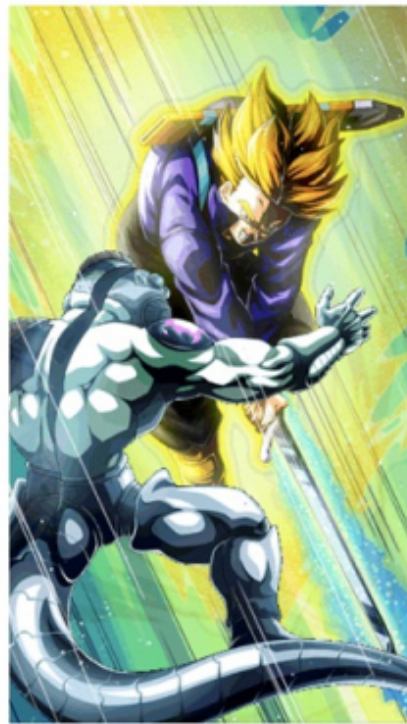


Exemple de carte numérique reprenant des effets des cartes imprimées. Carte Dokkan « Le retour de l'empereur. Golden Freezer (ange) », Akatsuki Inc., *Dragon Ball Z Dokkan Battle*, [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game ©Bandai Namco Entertainment Inc.

- 22 Outre ces reprises de codes graphiques typiques de la bande dessinée et ces remédiations de JCC analogiques, certaines illustrations de cartes sont des reprises directes d'images du manga. Certaines reprennent des mouvements spécifiques de combats célèbres, comme l'illustration de la carte « Le second Super Saiyan - Trunks Super Saiyan (jeune) ». Elle correspond à la fin du chapitre 332, où le personnage tranche en deux son adversaire d'un coup d'épée. L'animation de l'attaque spéciale reprend exactement les mouvements du personnage décrits dans le manga et le titre de la carte correspond à celui du chapitre « Le second Super Saiyan » (Futarime no Sūpā Saiyajin.ふたりめの超サイヤ人).

Image 3



A gauche, la planche originale (TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball* (Perfect Edition), vol. 23. Grenoble : Glénat, 2013, p.37) ; à droite l'image en jeu (Exemple de carte numérique reprenant des effets des cartes imprimées. Carte Dokkan, « Le second Super Saiyan Trunks Super Saiyan (jeune) », Akatsuki Inc., *Dragon Ball Z Dokkan Battle*, [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS).

© Glénat, © Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game ©Bandai Namco Entertainment Inc.

- 23 Cette image est d'autant plus célèbre qu'elle a été adaptée en *anime*¹¹. Par la suite, l'image de Freezer découpé en deux a été utilisée pour les boîtes DVD et autres matériaux iconographiques promotionnels. L'image réapparaît dans le film *Dragon Ball Z : La Résurrection de 'F'* (2015), 24 ans après la diffusion de l'épisode télévisé (**image 3**). Il est ainsi possible de faire une forme de biographie médiatique de l'image, non seulement en retraçant l'origine et ses déclinaisons, mais aussi en confrontant les JCC imprimés à *Dokkan*. Dans ce jeu vidéo, les graphistes usent et abusent d'effets de lumière et d'animation du décor afin de faire ressortir le personnage, alors que les effets spéciaux sont plus limités au niveau des techniques imprimées.
- 24 Les images sont ainsi similaires, mais elles sont à chaque fois redessinées avec les technologies de leur époque, comme si, malgré la différence des supports, il était nécessaire de conserver une cohérence graphique pour représenter l'univers diégétique. L'imitation numérique de la matérialité de la carte semble nécessaire à la fois pour faire comprendre de manière intuitive les mécanismes de jeu, pour séduire un public ayant connu les cartes sous leurs formes imprimées et pour garder des traces d'une histoire de la série en tant que JCC en papier.
- 25 Comme les images ne sont pas directement réutilisées, mais redessinées (avec parfois des changements de cadrage), il n'y a pas de gain de temps réel pour les créateurs. Il s'agit plutôt d'une capitalisation sur la mémoire visuelle des connaisseurs de *Dragon Ball*, ce qui permet en quelque sorte d'inscrire l'image dans le temps. Le manga et les autres productions antécédentes servent ainsi de réservoir iconographique pour l'habillage du jeu et pour la création des cartes. Mais, en dehors de cet aspect cosmétique et du léger gain en temps de production, le réemploi d'images permet de garder une cohérence graphique entre les différents médias, tout en permettant aux connaisseurs de retrouver des images déjà connues et appréciées. Elles produisent ainsi une forme de connivence par rapport à une encyclopédie graphique commune.
- 26 Rappelons qu'Umberto Eco définit l'encyclopédie comme l'ensemble des savoirs que le lecteur mobilise pour actualiser un texte. Il distingue plusieurs catégories dont les Encyclopédies Individuelles qui « représentent de manière différentes et imprévisibles les

connaissances encyclopédiques de chaque individu » (ECO, 2012, p. 111)¹², une Encyclopédie Moyenne qui « s'identifie aux contenus d'une culture donnée », et de l'autre, « une pléthore incontrôlable d'Encyclopédies Spécialisées, dont le recueil complet constituerait l'inaccessible Encyclopédie Maximale » (ECO, 2012, p. 111-112). En reprenant la définition de la littérature sérielle de Matthieu Letourneux comme une forme de « communication dans laquelle l'œuvre se pense non dans son unicité, mais dans sa relation à un ensemble plus vaste : série de livres, collections, genres, personnages et univers de fiction récurrents » (LETOURNEUX, 2017, p. 9), il est alors possible de distinguer ce que je nommerai comme une « Encyclopédie Sérielle », qui dans le cas de *Dragon Ball*, ne concerne pas seulement des motifs narratifs mais également et surtout des éléments visuels. En reprenant les images et notamment certaines poses liées à des attaques spécifiques, le JCC numérique fait appel au répertoire gestuel connu par les lecteurs du manga, les téléspectateurs et les joueurs¹³.

27 Cette recherche des antécédents de l'image, que l'on pourrait comparer à une forme d'archéologie visuelle, est d'ailleurs au cœur des préoccupations des fans qui, sur le wiki américain, ont ajouté un lien *origin of art* à chaque carte, soit pour retrouver l'image originale dans le manga ou l'*anime*, soit pour retrouver le passage évoqué par la carte¹⁴. Toutefois, ils ne précisent pas le nom de l'épisode ou du chapitre, signe que la recherche de l'image originale ne correspond pas à une hiérarchisation axiologique des médias dans laquelle les supports plus anciens seraient plus valorisés. Ce type de projet participatif matérialise en quelque sorte l'Encyclopédie Sérielle et la rend accessible à tous.

28 Enfin, les images permettent de concrétiser la progression narrative par le biais des transformations en cours de combats et des « éveils ». En fonction du nombre de points de vie restant durant une bataille, certaines cartes peuvent se modifier, ce qui entraîne un changement de nom, d'illustration et de capacités. La transformation de la carte et l'animation en jeu correspondante font ainsi directement référence à un élément narratif antérieurement développé sur un autre support médiatique.

29 Outre ces transformations en combats, certaines cartes peuvent être améliorées par le biais du mécanisme de jeu désigné par le terme « éveil ». Dans l'événement temporaire intitulé *Le combat contre le désespoir*, le joueur peut ainsi obtenir une carte de valeur « Super Rare » représentant Trunks. Celle-ci peut être modifiée à plusieurs reprises avec des « éveils » correspondant à des étapes du récit original. Dans sa première phase, l'image représente Trunks en train de crier de douleur après avoir découvert le cadavre de son mentor¹⁵, ce qui correspond dans le récit au moment où il se retrouve seul après la mort des tous les Saiyans. Après un premier éveil, la carte devient une carte de plus grande valeur tout en changeant d'aspect et de nom : Trunks est représenté comme un guerrier musculeux en plein combat¹⁶. La carte peut être modifiée une troisième fois pour obtenir un personnage lançant une boule d'énergie correspondant à l'action de Trunks aux chapitres 419-420, quand il tue les assassins de son mentor et modifie le futur (**image 4**)¹⁷.

Image 4



Évolution du personnage (Trunks) matérialisée à travers le changement d'image dans la carte : « Rugis de désespoir » devient « Modificateur du Futur » puis « Vers un nouvel avenir » Akatsuki Inc., *Dragon Ball Z Dokkan Battle*, [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game © Bandai Namco Entertainment Inc.

- 30 Par le biais des mécanismes de jeu permettant à une carte d'évoluer et de gagner en rareté, le joueur apprend ainsi la biographie de Trunks, adolescent devenant un guerrier surpuissant et vengeur. Les transformations successives des cartes miment le passage du temps et l'évolution du personnage. Dans le manga, ce temps est particulièrement long puisqu'il faut lire 90 chapitres hebdomadaires pour que Trunks – apparaissant pour la première fois le 25 juin 1991 (*Weekly Shōnen Jump* n° 29) – retourne dans son monde et tue les androïdes dans le chapitre publié le 27 avril 1993 (*Weekly Shōnen Jump* n° 21/22), près de deux ans plus tard. Dans *Dokkan*, les éveils successifs sont également longs à mettre en place, car le joueur doit battre un certain nombre d'ennemis pour gagner des objets consommables (items par la suite), afin de procéder à l'éveil. La modification des images et des caractéristiques de la carte correspond à l'évolution du personnage dans l'intrigue initiale en manga : elles sont un raccourci iconographique et chiffré de l'évolution du protagoniste dans les autres médiums.
- 31 En s'appuyant sur les images produites auparavant et en les réactualisant sous forme de cartes, *Dokkan* réactive la mémoire visuelle des joueurs ayant connu *Dragon Ball* sous forme d'*anime* ou de manga, tout en inculquant aux joueurs néophytes de cet univers la gestuelle de chaque personnage à des moments précis de leur évolution. Poses clefs, mouvements caractéristiques de certains styles de combat : les images des cartes virtuelles sont autant d'éléments permettant de voir concrètement l'évolution d'un personnage.
- 32 Plus qu'un récit, le jeu met en avant un répertoire gestuel. L'ensemble des cartes forme alors une mémoire visuelle collective, qui sédimente tous les supports précédents et les unifie dans un format numérique. Le jeu puise ainsi dans une Encyclopédie Sérielle que les fans peuvent ensuite partager sous la forme d'un wiki aidant à la fois les joueurs dans leur poursuite de victoires et les amateurs de la série en tant que collectionneurs d'information.

Inculquer l'orthodoxie diégétique par le *gameplay* ?

La fiction comme base de données

- 33 Qu'il s'agisse de l'intrigue accessible à travers les dialogues, la succession des combats ou les modifications des illustrations, ces éléments n'ont pas d'impact direct sur le résultat d'un combat, puisque la victoire résulte essentiellement de l'utilisation optimisée des points de

vie, d'attaque et de défense. Un joueur distrait ou simplement intéressé par la réussite peut passer sur ces éléments sans y prêter trop d'attention afin de se concentrer sur les statistiques. Comme tous les JCC, ce qui est au cœur du jeu n'est finalement qu'une succession de données chiffrées dans un tableur de type Excel. Tout le reste n'est qu'un « habillage » qui permet d'immerger le joueur dans une ambiance spécifique, mais qui n'est pas prise en compte lors des compétitions, les participants se concentrant sur les statistiques des cartes. Ceci est vrai pour tous les JCC, qu'ils soient à la source d'adaptation ou la résultante d'un processus d'adaptation d'œuvres antérieures.

34 Toutefois, la plupart des JCC ont évolué pour inclure dans leurs mécaniques de jeu des éléments valorisant la connaissance de l'univers fictif. Les sociétés produisant ces jeux visent par ce biais à produire des effets de séduction et de synergie entre médias afin de pousser les joueurs à la collection. Par exemple, sur le blog officiel de *Magic*, un long article de Mark Rosewater (directeur créatif) détaille de quelle manière les « flavor texts » et les mécaniques de jeu doivent être intégrées pour engendrer le monde fictif¹⁸. Dans *Dokkan*, des mécanismes de jeu sont mis en place afin d'imprégner les joueurs peu réceptifs à la fiction d'un savoir sur le monde imaginaire. Il s'agit des missions, des aptitudes de lien et des catégories de cartes. Ces trois éléments requièrent l'apprentissage d'un minimum d'éléments sur *Dragon Ball* pour être efficace et procurer un avantage en jeu.

35 Le cas des missions est le plus explicite. Afin de remporter des items importants pour la progression, il est nécessaire de gagner des combats en respectant certaines contraintes. Ainsi, le seul moyen de récupérer l'item « potalas » est de réussir les missions « Kaïo Shin » concernant les zones 10 à 27 du « mode quête ». L'item est nécessaire à l'éveil de deux cartes qui deviennent très puissantes après transformation. Dans d'autres cas, une carte peut être obligatoire pour valider la mission. De cette manière, le joueur apprend qui sont les opposants originaux dans l'orthodoxie de *Dragon Ball*. Ainsi, dans les niveaux 11 et 12 du mode de jeu « événement », *Le combat contre le désespoir*, il est nécessaire pour le joueur d'avoir Trunks dans son équipe afin de remporter la mission, car, dans le jeu comme dans les chapitres 419-420 du manga, ce personnage doit vaincre les androïdes après être devenu plus fort (autrement dit, la carte doit avoir été « éveillée » pour augmenter ses statistiques).

36 Dans le « mode quête », certaines missions imposent des groupes de cartes disposant d'une « aptitude de lien », c'est-à-dire une compétence ne s'activant que lorsque deux cartes la possédant sont posées côte à côte lors du combat. Des bonus ou des malus sont alors ajoutés aux points d'attaque ou de défense. Même en dehors des missions, ces caractéristiques sont essentielles pour remporter la victoire, ce qui explique pourquoi de nombreux sites non officiels et des applications mobiles permettent de trier les cartes en fonction des bonus accordés selon les liens et ainsi de constituer des équipes plus performantes¹⁹. Ces sites s'ajoutent aux wikis (encyclopédies collaboratives en ligne produites dans de multiples langues) et aux tutoriels vidéo réalisés par des amateurs afin de proposer les meilleures équipes et les stratégies les plus efficaces selon les modes et les niveaux de jeux.

37 Chaque aptitude de lien possède un nom en rapport avec l'univers de *Dragon Ball* et permet de reconstituer les relations entre personnages selon chaque médium. Quand le joueur sélectionne une mission imposant de terminer un niveau avec au moins trois personnages possédant l'aptitude « école Tortue », il reconstitue en jeu une série de chapitres du manga où le héros et d'autres protagonistes apprenaient les arts martiaux auprès d'un maître dénommé Tortue Géniale. D'autres aptitudes de lien permettent de regrouper les personnages selon les supports où le récit a été initialement développé²⁰. La mécanique de jeu permet donc non seulement d'organiser les batailles en fonction des arcs narratifs, mais aussi en fonction des supports d'origine des intrigues.

38 Enfin les cartes sont regroupées dans des sous-catégories qui permettent au joueur d'acquérir des connaissances sur l'univers de *Dragon Ball* tout en optimisant son équipe. Par exemple, certaines cartes accordent un bonus de +120% à une sous-catégorie, incitant ainsi les joueurs à constituer une équipe avec les personnages adéquats, à rechercher ces cartes. Certains personnages passent d'une catégorie à une autre selon les cartes. L'androïde C-17 existe à la fois comme une carte de la catégorie « Extrême » (autrement dit, les

antagonistes)²¹ et « Super » (c'est-à-dire les héros)²², ce qui reflète l'évolution du protagoniste devenu un allié à partir des événements relatés dans la série *Dragon Ball Super*, continuation contemporaine de *Dragon Ball*²³.

39 Le jeu transforme donc le récit du manga initial en une série de métadonnées permettant de trier l'ensemble des cartes en diverses catégories dont la cohérence est liée à des types de relations entre personnages, des événements dans des chapitres précis, des médias où s'est déployée la fiction. En construisant son jeu de cartes, le joueur est alors amené à reconstruire l'ensemble des récits liés à l'univers *Dragon Ball*, à connaître l'évolution biographique des personnages, à apprendre la chronologie événementielle de la diégèse. Dans le récit en bande dessinée, en *anime* ou en films, le mode de connaissance de l'univers fictif repose sur une découverte linéaire, alors que le JCC propose une entrée tabulaire par le biais d'une transformation de la fiction en base de données au sens propre (en tant qu'élément combinatoire d'un jeu) comme au figuré (AZUMA, 2009).

40 Le désir de victoire et d'optimisation des équipes conduit ainsi les joueurs à acquérir des savoirs sur le monde fictif, les mécanismes de jeu favorisant les connaisseurs de la diégèse. Si l'intrigue-cadre de *Dokkan* peut paraître assez minimaliste et peu développée au premier abord, en réalité, beaucoup de soin est apporté à l'enseignement de l'orthodoxie de l'univers *Dragon Ball* à travers différentes fonctionnalités (missions, aptitudes de lien, catégories). Le jeu récompense la compétence intertextuelle à la fois en générant un plaisir de la reconnaissance pour ceux ayant lu ou vu les récits antérieurs et en procurant des connaissances stratégiques pour construire la meilleure équipe.

Effets rétroactifs

41 Comme le souligne Jauss (JAUSS, 1990), chaque lecture actualise l'œuvre en fonction des compétences du lecteur, c'est-à-dire ses connaissances génériques et intertextuelles. Aujourd'hui, les adaptations sont bien souvent le vecteur du « premier contact » avec le monde fictif, la lecture du livre n'étant qu'une possibilité souvent jamais actualisée. C'est ce que constatait déjà Ito dans son essai consacré à l'évolution du dispositif d'adaptation mis en place par Tezuka : « De nos jours, les enfants ont tendance à faire l'expérience du monde fictionnel par le biais des *anime* et des jeux vidéo avant de lire le manga qu'ils découvrent bien plus tard (voire après la puberté) »²⁴ (ITO, 2011, p. 78). Cette non-concordance entre les temporalités de production et de réception entraîne une reconfiguration de l'œuvre source par le produit dérivé lors de la réception. C'est précisément ce phénomène que je désigne comme des parcours de lecture oblique, le récepteur réinterprétant ou recréant l'œuvre source à l'aune de ce qu'il connaît par le biais de l'œuvre seconde²⁵. Il n'y a pas une trajectoire lectorielle normative ou meilleure qu'une autre, mais il existe d'une part une lecture progressive liée aux créations successives et, d'autre part, des parcours attendus et prévus par les producteurs. Lorsque le consommateur ne suit ni la succession chronologique des productions ni les dispositifs de réception mis en place par les industries culturelles²⁶, j'estime qu'il s'agit d'un parcours oblique pour reprendre l'adjectif employé par Richard Hoggart afin de désigner l'attention sélective dans l'appréciation des produits de l'industrie culturelle (HOGGART, 1957). Peu d'études sont consacrées à ce phénomène devenu assez courant dans un monde saturé par les variantes médiatiques d'une même œuvre de fiction et marqué par l'hyperchoix (MICK *et alii* 2004, LARCENEUX *et alii* 2007), notamment dans le domaine des loisirs. Or, dans une ère de convergence d'intérêts économiques multisectoriels, ces trajectoires d'utilisateurs sont de plus en plus prises en compte au niveau de la création.

42 Pour les joueurs découvrant *Dragon Ball* par le biais de *Dokkan*, il paraît alors vraisemblable de postuler que le manga n'a pas la même valeur que pour ceux qui ont lu les chapitres hebdomadaires dans les années 1980. Le JCC reposant sur une série d'affrontement et d'amélioration des statistiques de chaque carte, le manga lu chronologiquement comme œuvre seconde n'a alors d'intérêt que dans la dramatisation des combats qui ont eu lieu en jeu, la bande dessinée devenant en quelque sorte le récit imagé des exploits du joueur. En effet, dans le jeu, le récit est « émergent » (JUUL, 2011) car il

résulte d'une « expérience instrumentée » (TRICLOT, 2011, p. 14), tandis que dans le manga celui est figé, comme une sorte de retranscription d'une expérience de jeu particulière.

43 Comme pour d'autres productions culturelles contemporaines, l'ordre des médias par lesquels le consommateur entre en contact avec la fiction peut modifier l'appréhension des autres adaptations ou de l'œuvre originale. Ainsi, l'horizon d'attente est différent entre ceux qui ont connu les diffusions de *Dragon Ball Z* sur TF1 dans le *Club Dorothée*, et ceux qui ont découvert l'univers à travers les séries de jeux de combat sur PlayStation 2. Une même image (colorisée dans le jeu, en noir et blanc dans le manga) n'évoque sans doute pas la même expérience selon la trajectoire particulière du lecteur dans l'univers transmédiatique *Dragon Ball*. Pour un joueur de *Dokkan* lisant le manga de Toriyama, le dessin en pleine page où Trunks découpe Freezer fait écho à l'une des cartes rares qu'il peut avoir dans son jeu et qu'il a dû éveiller à deux reprises pour lui donner sa pleine puissance²⁷. Le parcours d'un joueur de *Dokkan* au sein du *media mix* modifie l'œuvre originale. En ce sens, l'économie transmédiatique fait accéder le lecteur à un récit nouveau.

44 Outre ces modifications lors de l'actualisation par la lecture, la nature des produits dérivés peut également transformer les formes de publications. La focalisation du jeu sur les combats altère également la valeur et la chronologie des chapitres du manga original. En effet, les 17 premiers tomes sont sous-représentés dans *Dokkan* et ils offrent donc peu d'intérêt pour le joueur-lecteur, qui peut considérer tous les événements se déroulant durant l'enfance de Goku comme un flash-back, une courte analepse (GENETTE, 1972) incise dans le flot des missions possibles.

45 Cette attitude est prise en compte par l'éditeur du manga, qui a republié l'œuvre d'Akira Toriyama dans un ordre différent de celui de la production²⁸. Ainsi, la version colorisée du manga parue sous le titre *Dragon Ball Full Color* entre 2013 et 2014 ne commence pas par le chapitre premier, mais par le numéro 195, ce qui correspond au tome 17 dans la numérotation originale. Cette publication est une sorte de redécoupage du récit. Il faut attendre 2016 pour que les premiers chapitres du manga soient édités dans cette version *Full Color*. Ce décalage de l'ordre chronologique de production et le retard de publication des premiers chapitres marquent bien le reclassement de l'enfance du héros comme récit secondaire²⁹. Ce redécoupage de la fiction met en avant la succession des combats au détriment des chapitres plus humoristiques du début de la série. Il s'est effectué durant la phase de production de *Dokkan* et prépare en quelque sorte la réception du jeu de cartes avec des trajectoires lectorielles divergentes.

46 Autrement dit, si le récit cadre de *Dokkan* semble mettre en avant une attitude de défense de l'orthodoxie diégétique en permettant au joueur de reconstituer la trame événementielle et de veiller à ce qu'elle ne soit pas perturbée par des êtres maléfiques, le médium JCC modifie la valeur de ces événements en mettant l'accent sur les chapitres présentant des combats dramatiques. Par une sorte d'effet rétroactif, l'adaptation vidéoludique reconfigure la publication du manga dont les chapitres sont présentés dans un ordre différent.

Conclusion

47 Dans le cas d'une fiction transmédiatique activement déployée sur plusieurs supports depuis plus de trente ans comme *Dragon Ball*, l'ordre de la réception importe sans doute plus que celui de la production. Le jeu vidéo n'est pas un simple produit dérivé ou une version numérique d'un jeu de cartes à collectionner. Au niveau graphique, par les nombreuses remédiations, le jeu peut se lire comme un palimpseste médiatique qui amène le joueur vers des incarnations antérieures de *Dragon Ball* dans d'autres supports. Au niveau narratif, en tant que capture métaleptique, le jeu développe une intrigue distincte tout en englobant l'ensemble des récits existant et ceux en cours de production. Pour les néophytes, le jeu fonctionne comme une immense base de données narratives, un condensé des différentes relations entre personnages et de la trame événementielle. Pour les amateurs de *Dragon Ball*, chaque carte peut jouer le rôle d'une madeleine de Proust, lui remémorant des séquences précises. Elles peuvent être l'occasion d'une plongée presque archéologique dans

les archives iconographiques.

- 48 Lorsqu'il joue le rôle de porte d'accès à l'univers transmédiatique, le jeu modifie toutefois l'expérience de lecture du manga : la connaissance préalable des éléments vidéoludiques transforme le récit initial en une version possible parmi les récits émergents vécus par les joueurs. Les différents horizons d'attentes et les parcours de lecture des utilisateurs au sein du *media mix* semblent d'ailleurs de plus en plus pris en compte au niveau des producteurs de contenus qui visent à élaborer des récits et des expériences permettant au lecteur-joueur et au joueur-lecteur de trouver un plaisir spécifique, quels que soient l'ordre et le support médiatisant la fiction.

Bibliographie

- AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 200 p. ISBN 978-0816653522
- BERTHOU, Benoit. « Fiction et forme encyclopédique : Wookieepedia, Dragon Ball Wiki et Cie. », *Strenæ* [En ligne], 2, 2011, [consulté le 24 mai 2018] <http://journals.openedition.org/strenae/420>
DOI : 10.4000/strenae.420
- BERTHOU, Benoit. *Éditer la bande dessinée*. Paris : éditions du cercle de la librairie, 2016. 123 p. ISBN 978-2765414858
DOI : 10.3917/elec.bert.2016.01
- BESSON, Anne. *La fantasy*. Paris : éditions Klincksieck, 2007. 208 p. ISBN 978-2252036389
- BOLTER, David J. et GRUSIN Richard A. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000. 256 p. ISBN 978-0262024525
DOI : 10.1353/con.1996.0018
- BOSCH, Robert A. "Optimal Card-Collecting Strategies for Magic: The Gathering". *The College Mathematics Journal*, vol. 31, no. 1, 2000, p. 15-21.
DOI : 10.1080/07468342.2000.11974103
- COOK, Daniel Thomas. "Exchange Value as Pedagogy in Children's Leisure: Moral Panics in Children's Culture at Century's End". *Leisure Sciences*, 23, 2001, p. 81-98.
DOI : 10.1080/014904001300181684
- CRUTCHER, Paul A. "Magic: The Gathering, A Literary Text". *Americana: The Journal of American Popular Culture (1900-present)*, Spring 2017, Volume 16, Issue 1, [consulté le 24 mai 2018] http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring_2017/crutchet.htm
- ECO, Umberto. *De l'Arbre au labyrinthe. Études historiques sur le signe et l'interprétation*. Paris, Livre de poche, 2012. 840 p. ISBN 978-2253156314
- GENETTE, Gérard. *Figures III*. Paris : éditions du Seuil, 1972. 286 p. ISBN 978-2020020398
- HOGGART, Richard. *La culture du pauvre. Étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre*. Paris : Éditions de Minuit, 1957. 424 p. ISBN 978-2707301178
- HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. London: Routledge, 2013. 304 p. ISBN 978-0415539388
DOI : 10.4324/9780203095010
- ITO, Gō. « Tezuka Is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse ». *Mechademia*, n° 6, 2011, p. 69-82.
- ITO, Mizuko. "Technologies of the Childhood Imagination: Yu-Gi-Oh!, Media Mixes, and Everyday Cultural Production". In KARAGANIS Joe (ed.). *Structures of Participation in Digital Culture*. New York: Social Science Research Council, 2007, p. 88-111. ISBN 978-0979077227
- ITO, Mizuko. "Mobilizing the Imagination in Everyday Play: The Case of Japanese Media Mixes". In DROTNER Kirsten, LIVINGSTONE Sonia (eds.). *The International Handbook of Children, Media and Culture*. London: Sage, 2008, p. 397-411. ISBN 978-1412928328
- JAUSS, Hans Robert. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard, 1990. 336 p. ISBN 978-2070720149
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press, 2011. 244 p. ISBN 978-0262516518
- KINKADE, Patrick T., KATOVICH, Michael A. "Beyond Place: On Being a Regular in an Ethereal Culture". *Journal of Contemporary Ethnography*, vol. 38, no. 3, 2008, p. 3-24.
DOI : 10.1177/0891241607312266
- LARCENEUX, Fabrice, RIEUNIER, Sophie, FADY, André. « Effet de l'hyperchoix sur le consommateur et effet modérateur de la marque : une application au cas de l'horlogerie bijouterie ». *Recherche et Applications en Marketing*, 22.4, 2007, p. 43-56.

DOI : 10.1177/076737010702200402

LETOURNEUX, Matthieu. *Fictions à la chaîne - Littératures sérielles et culture médiatique*. Paris : Seuil, 2017. 560 p. ISBN 978-2021320886

MARTIN, Brett AS. "Using the imagination: Consumer evoking and thematizing of the fantastic imaginary". *Journal of Consumer Research*, 31.1, 2004, p. 136-149.

DOI : 10.1086/383430

MCCLOUD, Scott. *Understanding comics: The invisible art*. Northampton: Kitchen Sink Press, 1993. p. ISBN 978-1627652735

MICK, David Glen, BRONIARCZYK, Susan M., HAIDT, Jonathan. "Choose, Choose, Choose, Choose, Choose, Choose, Choose: Emerging and Prospective Research on the Deleterious Effects of Living in Consumer Hyperchoice". *Journal of Business Ethics*, 52, 2004, p. 207-211.

REILEY-LUCKING, David. "Using Field Experiments to Test Equivalence Between Auction Formats: Magic on the Internet". *The American Economic Review*, vol. 89, no. 5, 1999, p. 1063-1080.

REILEY, David H. "Field Experiments on the Effects of Reserve Prices in Auctions: More Magic on the Internet". *Journal of Economics*, vol. 37, no. 1, 2006, p. 195- 211.

DOI : 10.1111/j.1756-2171.2006.tb00012.x

SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges - La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Seuil, 2011. 608 p. ISBN 978-2021025118

SCHAEFFER, Jean-Marie. *L'image précaire. Du dispositif photographique*. Paris : Seuil, 1987. 217 p. ISBN 978-2020097574

STEINBERG, Marc. *Anime's Media Mix*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. 334 p. ISBN 978-0816675494

DOI : 10.5749/minnesota/9780816675494.001.0001

SUCKLEY, Matt. "In-game events and \$18 ARPU: How *Dragon Ball Z Dokkan Battle* conquered the US top grossing charts". *pocketgamer.biz* [en ligne], 2017 [consulté le 24 mai 2018] <https://www.pocketgamer.biz/the-charticle/65591/how-dokkan-battle-topped-us-grossing/>

SUVILAY, Bounthavy. « Évolution de la place du livre dans le circuit transmédiatique du *media mix* japonais : le cas *Dragon Ball* ». *Itinéraires* [en ligne], 2, 2016, [consulté le 30 novembre 2018], <http://journals.openedition.org/itineraires/3429>

DOI : 10.4000/itineraires.3429

TOBIN, Joseph (ed.). *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press, 2004. 312 p. ISBN 978-0822332879

TORIYAMA, Akira. *Le grand livre de Dragon Ball*. Grenoble : Glénat, 1996. 224 p. ISBN 978-2723422529

TORIYAMA, Akira. *30th Anniversary Dragon Ball – Super History Book (30th ANNIVERSARY ドラゴンボール 超史集 SUPER HISTORY BOOK)*. Tokyo: Shueisha, 2016. 248 p. ISBN 978-4087925050

TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : La Découverte, 2011. 304 p. ISBN 978-2707197672

Notes

1 En anglais, il est commun de désigner ce type de jeu par les acronymes CCG (*collectible card game*) ou TCG (*Trading card game*) qui reflètent deux des composantes essentielles du jeu : la collection et l'échange pour accroître sa collection.

2 *Magic* est une création du mathématicien Richard Channing Garfield, amateur du jeu de rôle *Donjons et Dragons* qui a en partie repris cet univers d'*heroic fantasy* pour l'ambiance de son jeu de cartes.

3 Il s'agit des données de 2017. S'il est possible de jouer « gratuitement » (d'où la dénomination Free to Play), de nombreux items en jeu sont payants afin de pouvoir accéder à certaines options vidéoludiques (voir SUCKLEY, 2017).

4 Dans le cas de *Dokkan*, les caractéristiques sont les suivantes : type (un des cinq disponibles) ; points de vie, d'attaque, de défense ; aptitude de leader et aptitude passive ; effet de l'attaque spéciale ; liens.

5 Les dommages infligés sont calculés en fonction des points d'attaque de la carte, des aptitudes passives des autres cartes de l'équipe, des aptitudes du leader de l'équipe, des points de défense et du type de carte de l'adversaire, etc.

6 Comme dans *Magic*, les cartes sont réparties en cinq catégories, correspondant ici à cinq aptitudes : Puissance, Endurance, Intelligence, Technique, Agilité. Chaque type possède un avantage ainsi qu'une vulnérabilité face à un autre type.

7 Créé en 2010, *Dragon Ball Heroes* est un hybride entre un JCC et un jeu d'arcade. Pour les combats, le joueur pose ses cartes sur la borne et peut voir les personnages s'animer en 3D à l'écran. Les cartes

servent d'interface et remplacent en quelque sorte les joysticks et autres boutons dans les jeux de combats plus classiques. Extrêmement populaire, le jeu a permis d'écouler plus de 400 millions de cartes, générant un chiffre d'affaires de 40 milliards de yens.

8 Nous reprenons la définition de BOLTER et GRUSIN (2000) qui désignent par remédiation le fait d'adapter un support matériel ancien dans un médium nouveau et inversement.

9 Il s'agit d'un code graphique particulièrement utilisé dans le manga. Pour Scott MCCLOUD (1993), qui les désigne par les termes « mouvement subjectif », cette figuration expressive s'est propagée dans les comics par le biais des adaptations et traductions de mangas au cours des années 1980. Cette manière de figurer le déplacement d'un objet en remplaçant l'arrière-plan par des traits parallèles ou convergents pour simuler le décor devenu flou par la vitesse de l'action est devenue aujourd'hui courante dans la bande dessinée franco-belge.

10 Les premiers JCC dérivés de l'univers de *Dragon Ball* sont sortis au Japon en 1988. Pour avoir un aperçu chronologique des différentes collections de JCC, voir TORIYAMA, 2016, p. 160-171.

11 Il s'agit de l'épisode 121 de *Dragon Ball Z*, diffusé le 18 décembre 1991 au Japon.

12 D'une certaine manière, cette Encyclopédie Individuelle correspond à ce que Jean-Marie Schaeffer désigne comme le « savoir latéral » du récepteur face à une image photographique (SCHAEFFER, 1987).

13 La gestuelle des personnages étant inspirée des films de Jackie Chan et des arts martiaux, certains mouvements comme le Kaméhaméha (かめはめ波) sont similaires à ceux qui figurent dans les jeux vidéo de combat comme le Hadōken (波動拳) de *Street Fighter* (1987). Autrement dit, une même pose, selon les contextes et les Encyclopédies n'aura pas la même interprétation.

14 L'importance des wiki dans la compréhension et l'interprétation des œuvres sérielle a déjà été soulignée (BERTHOU, 2011).

15 La carte est désignée par le titre « Rugis de désespoir - Trunks (enfant) (futur) ».

16 Le nom de la nouvelle carte est « Modificateur du futur - Trunks Super Saiyan (futur) ».

17 Il s'agit de « Vers un nouvel avenir - Trunks Super Saiyan (futur) ».

18 Voir «A Different World», 11 octobre 2010, [consulté le 24 mai 2018] <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/different-world-2010-10-11>.

19 Voir par exemple <https://dbz.space/links/> et <https://www.dokkanbattlebuilder.com/global/card/avam>.

20 Ainsi, les personnages ayant le lien « GT » correspondent aux protagonistes de la série animée *Dragon Ball GT* (qui n'existe pas en manga). Produite par le studio Toei Animation en 1996, *Dragon Ball GT* (ドラゴンボールGT) est une série télévisée d'animation composée de 64 épisodes de 22 minutes. L'intrigue se déroule après les événements de *Dragon Ball Z*. Contrairement à *Dragon Ball* (1986–1989, 153 épisodes) et *Dragon Ball Z* (1989–1996, 291 épisodes), elle n'est pas adaptée du manga original d'Akira Toriyama.

21 Parmi ces cartes, on peut citer « Puissance concentrée - C-17 » et « Instinct meurtrier contrôlé - C-17 ».

22 Il s'agit de la carte « Combativité brûlant tranquillement - C-17 », qui correspond au personnage dans *Dragon Ball Super*.

23 Produite par le studio Toei Animation en 2015, *Dragon Ball Super* (ドラゴンボール超) est une série télévisée d'animation composée de 131 épisodes dont l'intrigue se déroule après les événements de *Dragon Ball Z* (et avant ceux de *Dragon Ball GT*).

24 Ma traduction de : “Nowadays, it has become common for children to experience anime and videogames before manga, and often times discover manga only later (in some cases postpuberty)”.

25 Ce concept est né d'une série d'entretiens avec des amateurs de *Dragon Ball* ayant découvert l'univers fictif dans les années 1990. Plusieurs d'entre eux m'ont expliqué avoir découvert la série par le biais des cartes à jouer qui circulaient dans la cour de récréation, leurs parents leur interdisant de regarder la télévision. Ils se rappellent qu'à l'époque personne ne connaissait les règles ou les personnages représentés, car il s'agissait de cartes en japonais ou en anglais. Néanmoins, les enfants avaient inventé des règles pour s'échanger les cartes et ils avaient élaboré des biographies fictives aux personnages.

26 Par exemple, la vision des anime *Dragon Ball Z* avant la lecture du manga et de la série télévisée *Dragon Ball* aux États-Unis n'est pas un parcours de lecture prévu par le créateur du manga ou les équipes d'animation. Au niveau de la production, l'éventualité d'une diffusion à l'étranger n'est pas intégrée, ce qui entraîne d'ailleurs de nombreux malentendus interculturels lors de la réception en dehors du circuit de communication original.

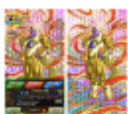
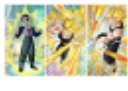
27 Il s'agit de la planche publiée dans *Dragon Ball* au volume 28 à la page 98.

28 Rappelons que le feuilleton paraissait dans l'hebdomadaire *Shōnen Jump* avant d'être édité en 42 recueils au format poche (1984-1995). Entre 2002 et 2004, l'éditeur Shueisha a réédité l'intégralité du manga en 34 volumes. Cette *Perfect Edition* (kanzenban ou 完全版) se présente sous un format plus

grand et comprend 15 chapitres par volume.

29 Certes, il est toujours possible d'acheter les volumes de *Dragon Ball* en noir et blanc et dans l'ordre initial de création. Néanmoins, cette nouvelle réédition de la série montre bien que la logique d'exploitation des adaptations (télévisées et vidéoludiques) l'emporte sur celle du manga initial.

Table des illustrations

	Titre	Image 1
	Légende	Deux exemples de remédiation du manga dans le jeu : bulles, lignes de vitesse. Akatsuki Inc., <i>Dragon Ball Z Dokkan Battle</i> , [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS.
	Crédits	© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game ©Bandai Namco Entertainment Inc.
	URL	http://journals.openedition.org/comicalites/docannexe/image/3876/img-1.jpg
	Titre	Image 2
	Légende	Exemple de carte numérique reprenant des effets des cartes imprimées. Carte Dokkan « Le retour de l'empereur. Golden Freezer (ange) », Akatsuki Inc., <i>Dragon Ball Z Dokkan Battle</i> , [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS.
	Crédits	© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game ©Bandai Namco Entertainment Inc.
	URL	http://journals.openedition.org/comicalites/docannexe/image/3876/img-2.jpg
	Fichier	image/jpeg, 136k
	Titre	Image 3
	Légende	A gauche, la planche originale (TORIYAMA, Akira. <i>Dragon Ball</i> (Perfect Edition), vol. 23. Grenoble : Glénat, 2013, p.37) ; à droite l'image en jeu (Exemple de carte numérique reprenant des effets des cartes imprimées. Carte Dokkan, « Le second Super Saiyan Trunks Super Saiyan (jeune) », Akatsuki Inc., <i>Dragon Ball Z Dokkan Battle</i> , [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS).
	URL	http://journals.openedition.org/comicalites/docannexe/image/3876/img-3.jpg
	Fichier	image/jpeg, 148k
	Titre	Image 4
	Légende	Évolution du personnage (Trunks) matérialisée à travers le changement d'image dans la carte : « Rugis de désespoir » devient « Modificateur du Futur » puis « Vers un nouvel avenir » Akatsuki Inc., <i>Dragon Ball Z Dokkan Battle</i> , [jeu vidéo], Bandai Namco, 2015, Android/iOS.
	Crédits	© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation Game © Bandai Namco Entertainment Inc.
	URL	http://journals.openedition.org/comicalites/docannexe/image/3876/img-4.jpg
	Fichier	image/jpeg, 144k

Pour citer cet article

Référence électronique

Bounthavy Suvilay, « Parcours de lecture dans *Dragon Ball Z Dokkan Battle* », *Comicalités* [En ligne], Bande dessinée et culture matérielle, mis en ligne le 11 janvier 2020, consulté le 21 février 2024. URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/3876> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/comicalites.3876>

Auteur

Bounthavy Suvilay

Après une thèse sous la direction de Marie-Ève Thérénty (RIRRA21, Montpellier 3) et de Matthieu Letourneux (PHisTeM-CSLF, Paris-Ouest), Bounthavy SUVILAY s'intéresse aux adaptations transmédiatiques, leur circulation globale et les phénomènes de (re)création et/ou resémantisation au niveau local (traduction, adaptation, réception distincte selon les publics).

Articles du même auteur

Entretien avec Nicole Rousmaniere, curatrice de l'exposition « The Citi Exhibition Manga マンガ » [Texte intégral]

Paru dans *Comicalités*, Bande dessinée et culture matérielle

Introduction thématique : pour un tournant matériel des études sur la bande dessinée [Texte intégral]

Paru dans *Comicalités*, Bande dessinée et culture matérielle

Droits d'auteur

Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-SA 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.