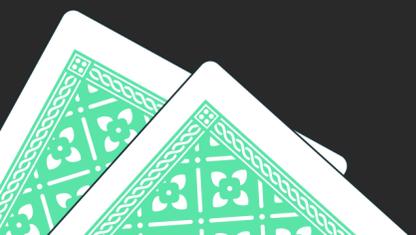


*Les jeux de société
à l'ère du*

NUMÉRIQUE



Abstract

Research has shown that more of people prefer video games to board games thanks to their facility to play everywhere. This study aims to prove how board games can make a comeback nowadays.

By giving a definition of an interactive board game and a contextualisation, this article highlighted the different forms of «augmentation» thanks to books and projects by graphic designers.

Analysis of the information demonstrated that alternative form in board games has been existing for a long time and technology evolved with decades. But in this innovation there are also a lot of useless add-ons which don't create a real connection between board games and player.

On this basis, it is advised that board games use new technology as a key factor in touching more of people and giving a unique experience of an interactive board game. Further research is needed to identify the real impact this type of game can have on the market.



Sommaire

Abstract	2
Sommaire	3
1 - Présentation générale & Contextualisation	5
1.1 Qu'est-ce qu'un jeu augmenté/interactif ?	5
1.2 Les différentes formes	6
2 - Les jeux interactif : enrichir le jeu par l'interactivité	7
2.1 Le jeu augmenté : Augmenter l'expérience de jeu	7
2.2 Augmentation ou diminution ?	8
3 - Le travail du graphiste	9
3.1 Faire le lien entre le jeu et l'application/l'interface	9
3.2 Penser l'expérience utilisateur (UX)	10
Pour conclure	12
Bibliographie	13



Dans l'univers foisonnant du design graphique, une exploration passionnante émerge, conjuguant art visuel, technologie et divertissement: l'intégration du graphisme numérique dans les jeux de société. Dans cet article, je vais m'attacher à analyser les contours d'une transformation constante, celle des jeux de société traditionnels qui se métamorphosent en jeux augmentés, une association captivante entre monde réel et numérique. Pour définir les jeux traditionnels, nous pouvons prendre la 3e classification par Jacques Henriot dans Le jeu. Les "jeux de règles" sont ceux qui se développent à partir de 5-6 ans et qui constituent la forme essentielle de jeu chez l'adolescent puis l'adulte.

Les jeux de société ont toujours été des catalyseurs d'interaction sociale et de créativité. Cependant, avec l'avènement du numérique, une nouvelle ère s'ouvre, celle des jeux de société « augmentés ». Ces jeux visent à marier les éléments essentiels des jeux traditionnels aux performances inédites que propose la technologie. Cette rencontre entre le tangible et le virtuel ouvre une porte vers une expérience ludique à grand potentiel. Au cœur de cette réflexion se pose une question centrale:

Quelles contributions apportent le numérique et l'interactivité au domaine des jeux de société, et de quelle manière le design graphique incarne-t-il cette évolution ?

Cette interrogation guide notre exploration des multiples facettes de la symbiose entre le monde physique et virtuel, en mettant particulièrement l'accent sur la manière dont le design graphique amplifie l'expérience des jeux de société augmentés.

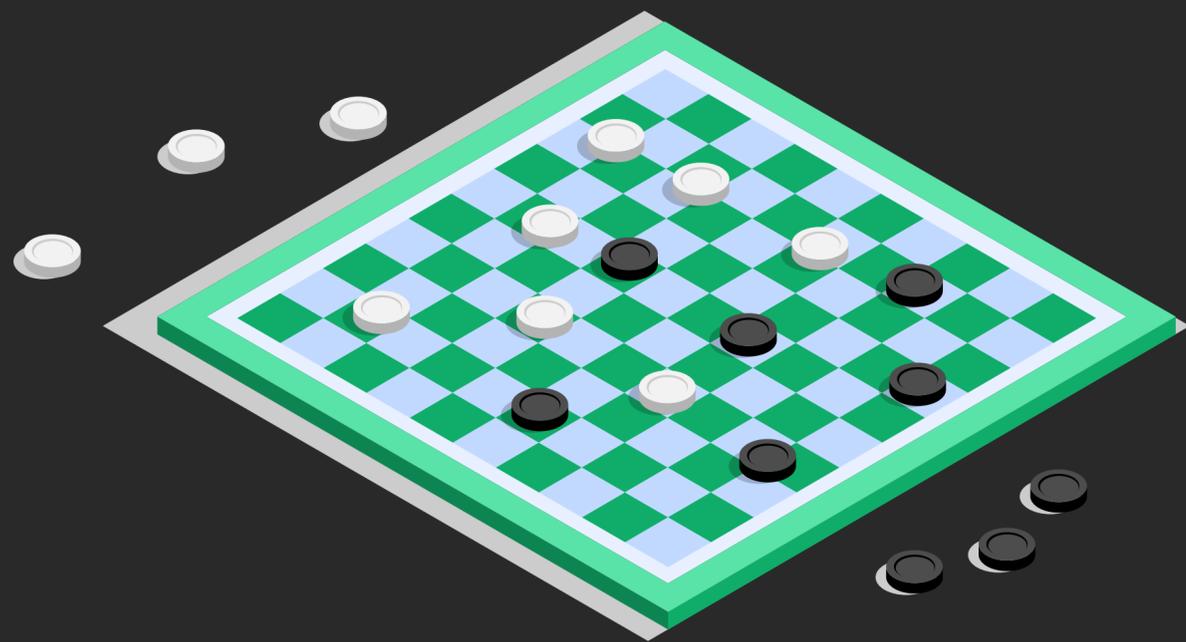
Cette étude s'articulera autour de trois axes. Tout d'abord, une présentation générale et une contextualisation définiront les jeux augmentés et leurs différentes formes. Ensuite, nous poursuivrons avec l'analyse des jeux interactifs et de la manière dont l'interactivité enrichit l'expérience ludique. Enfin, nous explorerons le rôle essentiel du graphiste dans cette évolution, examinant comment son travail crée un lien entre le jeu physique et son interface numérique, tout en façonnant l'expérience utilisateur.

À travers cette exploration, notre objectif est de dévoiler les mécanismes et les enjeux de cette nouvelle ère ludique, de susciter une réflexion au sein de la communauté du design graphique et parmi les passionnés de jeux de société. Nous chercherons à comprendre si l'intégration du numérique constitue une véritable valeur ajoutée ou simplement un artifice distrayant, justifiant ainsi l'émergence de ces jeux de société « 2.0 ». En fin de compte, nous aspirons à apporter des perspectives nouvelles et stimulantes sur un sujet en constante évolution.



1 - Présentation générale & Contextualisation

1.1 Qu'est-ce qu'un jeu augmenté/interactif ?



Les jeux de société augmentés ou interactifs marquent une évolution significative dans l'univers du divertissement ludique. L'expression « jeu augmenté » renvoie à une fusion ingénieuse entre les éléments traditionnels des jeux de société et les possibilités offertes par la technologie numérique. Un jeu interactif enrichi se distingue par son aptitude à créer une expérience immersive, stimulante et souvent multidimensionnelle pour les joueurs.

Le jeu interactif enrichi va au-delà des règles statiques et des éléments physiques traditionnels. Il englobe des dispositifs numériques, tels que des applications mobiles, la réalité augmentée (RA), ou d'autres technologies interactives, intégrés de manière synergique pour étendre le potentiel narratif et ludique du jeu.



1.2 Les différentes formes



[fig 1]

La réalité augmentée constitue l'une des formes les plus notables de cette transformation. Elle superpose des éléments virtuels au monde réel, offrant ainsi une expérience sensorielle unique aux joueurs. Les jeux de société exploitant la réalité augmentée transcendent les limites physiques du plateau de jeu, créant des univers visuels et narratifs riches. Notamment dans le jeu *Mansions of Madness* [fig 1], les joueurs explorent un manoir hanté, et l'application crée une expérience dynamique en générant des événements, des énigmes et des ennemis en temps réel. La RA ajoute une dimension narrative et immersive au jeu en ajustant l'histoire en fonction des choix des joueurs.

Au-delà de la réalité augmentée, l'expérience de design interactif englobe des interfaces utilisateur innovantes, des mécaniques de jeu réactives et des éléments numériques qui répondent aux actions des joueurs. Ces jeux offrent une dynamique fluide entre le physique et le virtuel, créant une expérience ludique immersive. Le travail de Yehwan Song dans son application *Today I walked* montre une expérience plus complexe où la technologie est intégrée entièrement dans le déroulement du jeu. Ces formes hybrides représentent un terrain créatif fertile pour les concepteurs de jeux et les graphistes.



2 - Les jeux interactif : enrichir le jeu par l'interactivité

2.1 Le jeu augmenté : Augmenter l'expérience de jeu

* Le tangible définit ce que nous connaissons par le toucher ; matériel, sensible : La réalité tangible.

L'expérience ludique augmentée redéfinit la conception même du jeu, introduisant de nouveaux éléments narratifs et interactifs. L'idée centrale est de créer une expérience de jeu qui transcende les frontières du physique et du numérique.

Les jeux augmentés ne se limitent plus à la simple manipulation de pièces sur un plateau. Ils intègrent des éléments virtuels qui s'entrelacent avec le monde réel, offrant ainsi aux joueurs une immersion inédite. En d'autres termes, une immersion inédite ne se résume pas simplement à une présence virtuelle. Elle implique une fusion harmonieuse des mondes physique et numérique, où les interactions et les éléments narratifs virtuels s'intègrent naturellement à l'environnement réel. C'est une expérience où le joueur se trouve profondément plongé dans une réalité élargie, où

les frontières entre le tangible et le virtuel s'estompent, créant ainsi une expérience immersive et cohérente. Cette immersion va au-delà de la simple superposition d'éléments numériques, pour offrir une expérience de jeu enrichie et véritablement captivante.

L'interactivité ne se résume pas à des fonctionnalités technologiques ajoutées pour de simples effets visuels. Elle permet une meilleure compréhension du jeu, l'accès à de nouveaux univers créatifs, à des opérations de calculs, d'aléatoire et offre une expérience ludique plus riche. Les joueurs sont désormais acteurs dans une histoire en constante évolution, mêlant le tangible* et le numérique.



2.2 Augmentation ou diminution ?

[fig 2]



Au-delà de la fascination pour la technologie, nous pouvons interroger son impact réel sur l'expérience du joueur. Il est crucial de réfléchir au but de l'intégration technologique afin que cela ne devienne pas de la technologie pour la technologie. Est-ce un ajout justifié par un enrichissement du jeu, ou bien une surcharge technologique sans réelle plus-value ? Les joueurs sont-ils réellement conquis par ces ajouts technologiques, ou perçoivent-ils cela comme une distraction superflue ?

À travers cette exploration, nous cherchons à dévoiler si l'interactivité apporte véritablement une plus-value à l'expérience du joueur ou si elle risque parfois de se transformer en simple vécu sans vraiment d'expérience. Par exemple, le groupe Crown Corp à réaliser pour le [projet A.T.E.M](#) une application qui permet de "donner vie aux cartes" du jeu de deck building Yu Gi Oh [fig 2], cela crée une forme d'euphorie régressive due à l'envie de voir apparaître dans la réalité

les différents monstres présent sur les cartes comme lorsque les joueurs regardaient le dessin animé lorsqu'ils étaient petit. Il n'interfère pas réellement avec l'expérience de jeu donc cette évolution n'est-elle pas seulement un effet visuel créé afin de satisfaire l'envie des joueurs ?

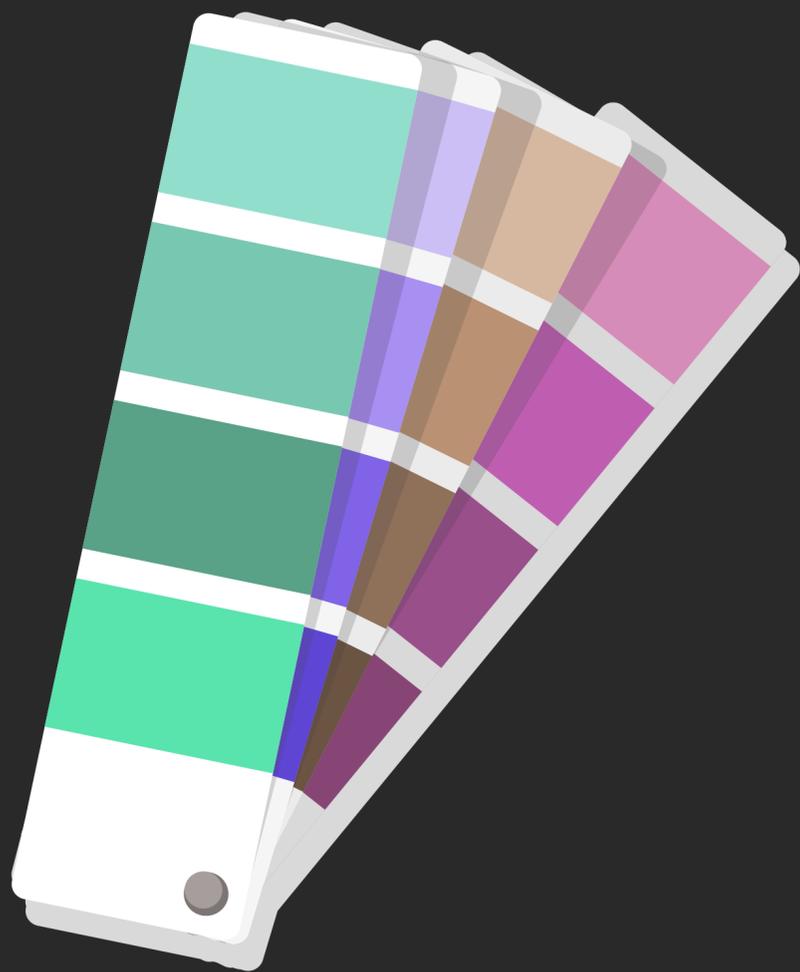
Les graphistes occupent une position clé dans cette réflexion. Leur rôle ne se limite pas à intégrer des éléments numériques, mais à penser stratégiquement l'intérêt de l'augmentation en fonction du projet. Il y a donc la nécessité d'une réflexion approfondie pour créer une fusion harmonieuse entre le jeu physique et l'ajout numérique.



3 - Le travail du graphiste

3.1 Faire le lien entre le jeu et l'application/l'interface

Cette section se plonge dans le rôle essentiel du graphiste dans l'évolution des jeux de société vers l'ère augmentée, mettant en lumière les compétences nécessaires, les défis rencontrés, et les considérations cruciales pour créer une expérience immersive et harmonieuse.



Les compétences du graphiste s'avèrent cruciales dans cette nouvelle ère ludique. De la conception des éléments visuels au choix des palettes de couleurs, en passant par la création d'interfaces intuitives, le graphiste joue un rôle déterminant dans la réalisation d'une expérience cohérente et captivante.

La variabilité des utilisateurs demande une adaptabilité du graphiste sans pour autant devenir, à force d'adaptation, incompatible avec "créer". En fonction des attentes et des préférences individuelles, le graphiste doit créer des interfaces qui offrent une expérience sur mesure, qu'il s'agisse d'une simple assistance ou d'une immersion totale dans le monde numérique.



3.2 Penser l'expérience utilisateur (UX)



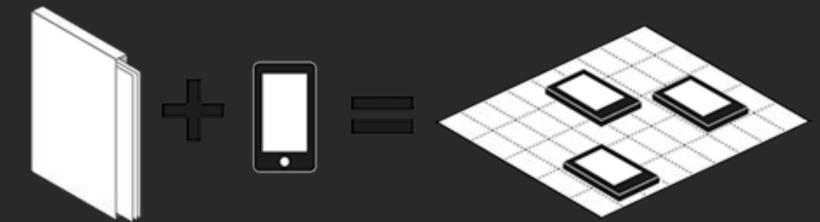
L'expérience utilisateur dans les jeux de société augmentés va au-delà de l'esthétique visuelle. Elle englobe la facilité d'utilisation, l'immersion, et la réactivité de l'interface aux actions des joueurs. Le graphiste doit anticiper et répondre aux besoins de l'utilisateur pour assurer une expérience fluide.

Une expérience réussie dépend de la cohérence narrative entre l'interface numérique et le jeu physique. Le graphiste doit transcender la simple esthétique pour tisser une trame visuelle qui s'intègre naturellement à l'histoire du jeu, offrant ainsi une expérience immersive et homogène.

Le jeu de plateau [World of Yo-Ho](#) utilise des éléments physiques tels qu'un plateau, des cartes, des figurines, tandis que l'application mobile utilise des technologies interactives pour créer une expérience de jeu immersive grâce à la création d'événement aléatoire tels que l'apparition d'un [dragon](#) et

d'un [kraken](#). L'association de ces deux natures techniques est significative car elle permet une expérience de jeu polyvalente.

Le message général du jeu World of Yo-Ho est de proposer une expérience de jeu inédite en combinant des éléments de jeu de société et de jeu vidéo. Les joueurs sont invités à explorer un univers de piraterie fantastique, à devenir des pirates renommés, à équiper leur navire, à accepter des missions et à affronter d'autres joueurs notamment grâce à la bande son qui reprend des cris de mouette, ce design sonore par Jean-Jacques Birgé crée une ambiance maritime.



- * UI est l'abréviation d'user interface ou interface utilisateur. L'UI design se rapporte donc à l'environnement graphique dans lequel évolue l'utilisateur d'un logiciel, d'un site web ou d'une application..
- * Le mot mob était utilisé dans les premiers jeux en ligne en tant qu'abréviation du terme «Mobile». Le terme est depuis généralement employé pour désigner les créatures contrôlées par l'ordinateur que le joueur doit affronter.

L'analyse iconique met en évidence l'importance des visuels dans le jeu World of Yo-Ho. Les images du jeu de plateau, des cartes, des figurines et des éléments de personnalisation des téléphones jouent un rôle clé dans l'expérience de jeu. Les signifiants iconiques incluent les navires, les capitaines, les monstres marins, les cartes et les îles. L'utilisation omniprésente du rouge devient évidente de par sa connotation sanguine et violente ainsi que l'interdiction. Nous pouvons également retrouver des formes de bannière dans l'interface utilisateur (UI*) tels que le boutons pause, et quasiment en arrière plan de tous les titres (joueur 1, nom des ports, nom des mobs*). Ces éléments contribuent à créer un univers de jeu immersif, ancré dans une esthétique de piraterie.

La composition, le format, les couleurs et les textures sont essentiels pour créer une atmosphère immersive dans le jeu World of Yo-Ho. Le plateau reprend tous les codes d'une carte au trésor avec les terres avec des couleurs bruni, ainsi que les méridien et la légende des noms des mers écrit avec une polices de caractères rappelant l'écriture romaine celtique avec des lettrines ornée, plus extravagante et décoré Le grand plateau de jeu, les cartes colorées et les figurines en carton offrent une esthétique visuelle attrayante. Les éléments plastiques, tels que la netteté des images, la luminosité et les contrastes, sont conçus pour renforcer l'expérience visuelle du joueur.

En ce qui concernent les différentes animations possibles grâce à l'utilisation de l'application nous pouvons citer les montres (le dragons ainsi que le kraken) mais également le passage régulier des mouettes et de nuages. Bien que le numérique, en tant que dispositif rationnel, aurait pu manqué d'un supplément non "calculable" de part les algorithmes du numérique. Le supplément graphique avec l'appuie d'apparition d'événement aléatoire tels que [la pluie](#) crée une dynamique entre réel et virtuel.

Le jeu World of Yo-Ho illustre donc de manière convaincante comment l'interactivité grâce à l'application crée un jeu de société augmenté. Il combine habilement des éléments traditionnels de jeu de plateau avec les possibilités interactives offertes par une application mobile pour offrir une expérience unique et immersive. En explorant cet univers de piraterie, les joueurs sont transportés dans un jeu de société augmenté où l'interaction entre le monde physique et le monde numérique crée une expérience de jeu innovante et captivante.



Pour conclure

À l'aube de cette exploration des jeux de société augmentés, il apparaît clairement que nous assistons à une révolution ludique, une fusion ingénieuse entre le monde tangible des jeux traditionnels et les possibilités infinies du numérique. À travers les différentes dimensions de cette évolution, du jeu augmenté à l'implication cruciale du graphiste, nous avons scruté les enjeux, les défis, et les questionnements qui émergent de cette convergence.

Cette révolution dans les jeux de société nous incite à réfléchir au-delà de la technologie elle-même. Elle nous pousse à questionner notre conception du jeu, de la narration, et du rôle de la technologie dans l'expérience ludique.

Alors que nous contemplons cet horizon ludique en perpétuelle expansion, il est impératif de continuer à explorer, à expérimenter, et à repousser les limites de la créativité. Les jeux de société augmentés représentent une invitation à une exploration sans fin, à la découverte de mondes nouveaux où le réel et le virtuel se marient pour offrir des expériences uniques.

Il ne faut cependant pas oublier que bien que les jeux de société sont un marché particulièrement actif et lucratif, la réelle question reste à savoir si le public est prêt à accepter les contraintes du jeu augmenté, à ajouter aux cartes et plateaux un dispositif numérique qui augmentera leur expérience mais ajoutera la contrainte d'une fenêtre réduite (la tablette ou le smartphone) sans lequel l'expérience risque d'être décevante. L'engouement du public vers ces formes ludiques, explorées pourtant depuis une bonne décennie, ne semblent pas encore indiquer un réel enthousiasme.

À l'intersection du tangible et du numérique, les jeux de société augmentés s'érigent comme des terrains de jeu infinis pour les esprits créatifs. À nous de définir le prochain chapitre de cette fascinante épopée ludique, en repoussant constamment les frontières de ce que signifie jouer dans un monde connecté.



Bibliographie

Livres

AMBROSE Gavin et SALMOND Michael, Les Fondamentaux du design interactif, Pyramyd, Paris, France, 2013. (Collection Les Fondamentaux). ISBN 2350172937.

Roger Caillois. Les jeux et les hommes: le masque et le vertige. Gallimard, Paris, France, 2ème édition, 1958. ISBN 978-2070326723.

HENRIOT Jacques, Le jeu, Presses universitaires de France, 1976. ISBN 2723459020.

HUIZINGA Johan, Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard, Paris, France, 1988 (Collection Les Essais). ISBN 2070712796.

Daniel Kahneman. Système 1 / Système 2: Les deux vitesses de la pensée, Flammarion, Paris, France, 1er édition, 2012. ISBN 2081211475.

Sites

BAILLY Rémy, Le jeu dans l'œuvre de D.W Winnicott, Enfance & Psy [en ligne], 2005, 2001/3 (n°15), p. 41-45. Disponible sur: <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41.htm?contenu=bibliographie>

BAETENS Jan, La sémiotique narrative de A.J. Greimas [en ligne], 2003, Disponible sur: <https://www.imageandnarrative.be/inarchive/uncanny/dirkdegeest.htm>

RYAN Marie-Laure, Jeux narratifs, fictions ludiques [en ligne], Disponible sur: <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2007-n9-im1814828/1005527ar/>



Périodiques

ANTONI Aurélia, Yehwan Song, Étapes, septembre/octobre 2021, n°263, p.171-175.

FOUILLET Aurélien, Qu'est-ce que le design augmenté, Intramuros, mars/avril 2018, n°194, p.102-105.

Le design à nouveau au cœur d'un processus d'industrialisation de masse. Cette fois-ci avec le numérique, Intramuros, juillet/août/septembre 2022, n°212, p.144-147.

Château de Mayenne et Musée de Cluny, Le jeu au Moyen-Age, L'oeil, novembre 2022, n°651, p.83-86.
BIHL Julia, Jeux des villes, Jeux des champs, Sciences humaines, juin 2015, n°271, p.16-17.

FROUARD Hélène, La revanche des vieux jeux, Sciences humaines, novembre 2022, n°352, p.6-8
CORBINAIS Pierre et Halfbob, Les maîtres du jeu, TOPO, mars/avril 2017, n°4, p.38-45.

RIVENBURG Roy, Monopoly celebrates its 70th birthday, Vocabulaire anglais, 30 juin/12 juillet 2005, n°483, p.16-17

Thèses

CONSTANT Thomas, Éléments de game design pour le développement d'une attitude réflexive chez le joueur, Spécialité: Informatique. CNAM: École doctorale informatique, télécommunications et électronique de Paris, 2017, 259 p.



