

ESTHÉTIQUE
DES JEUX
DE SOCIÉTÉ

ESTHÉTIQUE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Quentin MATTHYS

INTRO

Il est difficile de définir ce qu'est un jeu : En effet, tellement d'activités humaines sont appelées des jeux. Ils sont assurément divers. Mais ce mémoire va principalement se concentrer sur le jeu de plateau.

Le jeu de société est un instrument pour explorer et simuler simplement différents aspects de notre réalité : ils symbolisent les problèmes de la vie via des luttes de pouvoir ou de ressources. Le joueur est amené à chercher et trouver des solutions à ces défis via des mécanismes bien réels tels que le bluff, la déduction, ou encore le hasard. Ce sont donc également des outils pédagogiques et cognitifs où les compétences de chacun sont mises à l'épreuve. Les joueurs sont les premiers acteurs de ce qui leur arrive dans le médium, c'est pour cela que je l'ai choisi pour raconter une histoire et proposer un univers, sur un thème qui me touche énormément : Le jardin. Celui-ci est en effet le décor d'une majeure partie de mes jeux d'enfance, des premières amitiés, des premiers contacts avec les animaux et les insectes. Je pense que ce médium serait compétent pour faire un travail d'illustration pour immerger le joueur dans le monde miniature. Cette simulation nécessite cependant une interface adaptée pour permettre une expérience fluide et immersive. L'ergonomie joue alors un rôle crucial. Un langage clair, utilisant des couleurs, des symboles, etc. pour permettre d'éviter la surcharge d'informations textuelles. Il est par ailleurs important que le joueur se sente en totale immersion dans l'univers du jeu. Dans ce mémoire, nous allons analyser comment fonctionne l'esthétique dans un jeu, comment créer de l'immersion dans cette expérience de jeu grâce à l'illustration, et de quelle manière trouver la symbiose entre jouabilité et immersion.



LES AVENTURIERS DU RAIL
EUROPE
Days of Wonder

LES MYSTÈRES DE PEKIN
LE JEU DU DETECTIVE CHINOIS
L'ASSEMBLÉE
Qui aura le dernier mot?

Twister

200 QUESTIONS
Bière

LE ÉTAT UNE COS LA VIE
QUESTIONS SUR LE CÔTÉ MARAIS

Aquarelle

Jeu de Société Electronique

MON

Y&Y

CONVERSE



SOMA MORI RE

86...

28...

28...

48...

..... **SIGNES VISUELS**

..... **THEME T AIDE**


..... **IL ETAIT UN JEU**

..... **CONCLUSION**

81.



SIGNES
VISUELS



Le jeu à l'allemande, aussi nommé Eurogame, amoureusement appelé par la communauté francophone le « Kubenbois », est un genre de jeu très populaire qui privilégie les mécaniques, l'interaction indirecte entre joueurs et n'est pas forcément axé sur son thème. Il possède de simples mécaniques fluides, est constitué d'éléments de carton, ou de bois. Ce modèle ne possède pas de forme de jeu où le conflit direct ou la guerre joue un rôle, car il émerge dans un contexte dans lequel l'Allemagne d'après-guerre manifeste une aversion pour les produits qui prônent le conflit. Ce type de jeu met l'accent sur l'iconographie pour que les joueurs se concentrent sur le jeu lui-même. Étant donné que le Kubenbois met davantage l'accent sur le défi mécanique et sur les systèmes (placement de tuiles, contrôle de zone, placement d'ouvrier, pas d'aléatoire) que sur le thème, il ne possède, en général, pas ou peu d'étayage graphique très poussé : il s'appuie sur l'iconographique pour que les joueurs se concentrent sur le gameplay.

CARCASSONNE :

Doris Matthäus, Carcassonne, 2000

« Carcassonne : ville du sud de la France qui est devenue célèbre pour ses fortifications uniques datant de l'antiquité romaine et du Moyen Âge. Dans ce jeu, vous aurez pour tâche de développer la région avoisinant Carcassonne. Pour ce faire, vous poserez vos meeples sur les routes, dans les villes, les abbayes et les prés. Si vous souhaitez l'emporter, vous devrez faire le meilleur placement possible de vos brigands, chevaliers, moines et paysans. Autrement, le vainqueur sera l'un de vos adversaires. »



Carcassonne est un jeu captivant de construction médiévale par la pose de tuiles, qui permet de concevoir un paysage fourni d'abbayes, de villes fortifiées à la manière de Carcassonne, et de chemins. Le jeu a été créé par Klaus-Jürgen Wrede, et édité par Hans im Glück. Les joueurs posent leurs tuiles tour par tour, pour permettre de façonner le plateau. Ils remportent des points en fonction du paysage qu'ils arrivent à compléter. C'est un jeu tactique qui se joue agréablement, que ce soit avec des joueurs occasionnels ou confirmés. Il est très satisfaisant de voir se développer, à la fin d'une partie, à l'expansion d'un paysage curieux, mais intéressant. Ce jeu est l'ambassadeur du jeu à l'allemande : il le représente très bien dans sa stratégie qui est profonde, mais également accessible, ses interactions indirectes entre joueurs (on influence les autres sans les affronter directement) et son absence d'élimination. Même le pion, le meeples, est un symbole très important de ces jeux-types.

CARTON ET BOIS

Les Tuiles : permettent de fabriquer le paysage au fur et à mesure de la partie, elles sont au nombre de 72 et représentent abbayes, villes et chemins, agrémentées de petit décor tel que des herbes, des petites fermes, qui n'ont aucune valeur en termes de gameplay.

Plateau de score : permet de compter les points de chaque joueur tout au long de la partie.

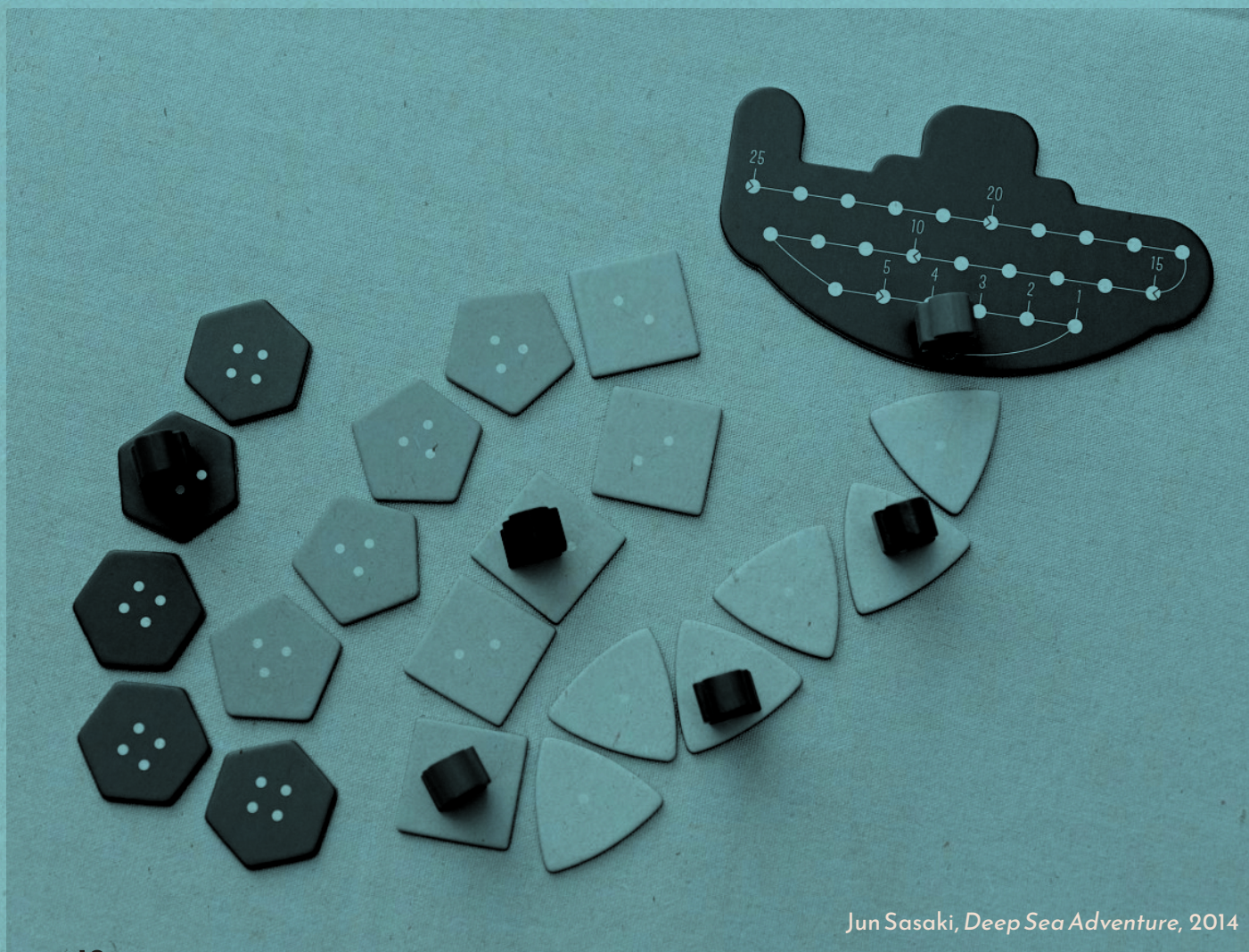
Les meeples : 8 de chaque couleur, pour chaque équipe. Le meeples est devenu le symbole du jeu à l'allemande, car c'est devenu un composant populaire de ce type de jeu.

Ce qui importe dans ce jeu, c'est la mécanique, la stratégie pure : Cependant, les illustrations de *Carcassonne* ne sont pas juste là pour colorer le carton : Elle nous permet un support plus réaliste, c'est une accroche pour que le joueur se retrouve dans le jeu, pour qu'il puisse trouver une résonance thématique dans un jeu, aussi cubesque soit-il.

LESS IS MORE !

À travers une palette visuelle restreinte, où chaque trait, chaque nuance, semble suggérer seulement un univers, nous pouvons tout de même proposer une expérience au joueur :

Le jeu *Deep Sea Adventure* est un petit jeu sans quasiment aucune illustration. Le joueur descend dans l'eau pour chercher des trésors et doit retourner dans un sous-marin avant de manquer d'air. Plus il ramasse de trésor, plus il manque d'oxygène et remonte difficilement. À travers des simples formes et une silhouette de sous-marin, le joueur peut s'imaginer son plongeur chargé de trésor : moins d'illustrations dans le jeu n'est pas pour autant moins d'imagination.



L'aphorisme issu de l'architecte germano-américain Van der Rohe « **Less is More** » résume ce dépouillement pictural : La beauté peut émerger de la clarté et de la simplicité d'un design en supprimant des éléments superflus. Hors de l'aspect esthétique, le pouvoir de suggestion d'une forme simple peut permettre de communiquer plus facilement.

La signalisation routière est un exemple concret de comment faire passer un message efficacement et rapidement à un usager.

Ce rapport entre le gameplay et la simplicité du graphisme permet d'explorer l'importance des signes visuels dans le jeu, qu'il soit de plateau ou dématérialisé. Si seulement il existait une étude précise du signe menée par des experts...



SÉMIOLOGIQUE ?

« La sémiologie de l'image est cette science récente qui se donne pour objectif d'étudier ce que disent les signes (s'ils disent quelque chose) et comment (selon quelles lois) ils le disent. »

Rhétorique de l'image (1964). Barthes

La sémiologie ou sémiotique visuelle définit le sens véhiculé grâce à trois principes :

Le signifiant : le mot écrit, le geste ou l'image qui évoque un sujet.

\pomme\

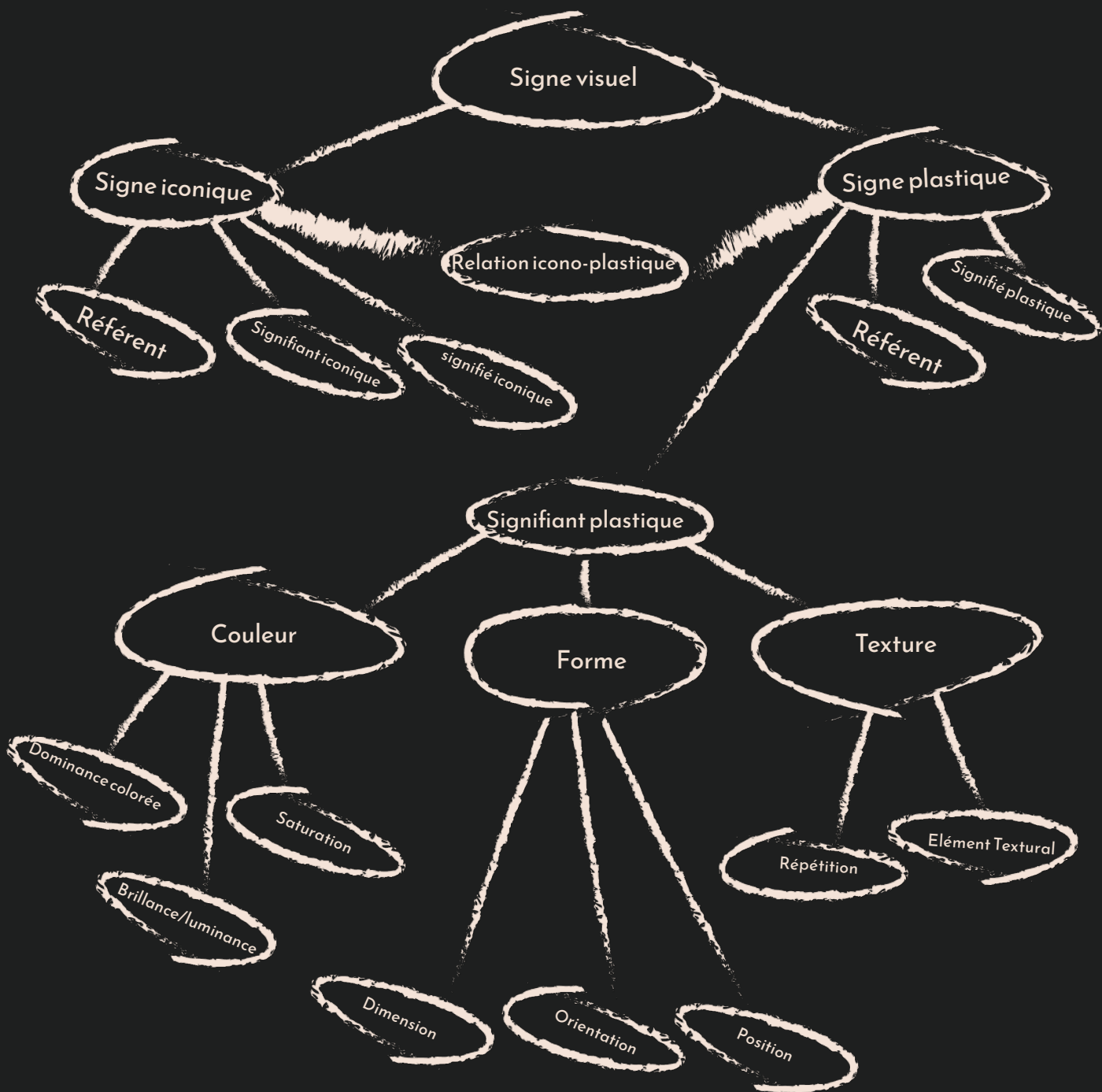
Le signifié : La représentation mentale que l'on se fait du sujet.



Le référent : Le sujet en lui-même.



Le Groupe μ (mu), de l'Université de Liège, en 1970, dans leur écrit *Traité du signe visuel* (1992), distingue le signe iconique (défini par les trois principes vu auparavant) du signe plastique, qui transmet également une signification dans la couleur, la texture, et la forme. Le message visuel peut-être déterminé par les choix plastiques et non pas seulement par les choix iconiques, cependant la relation entre les deux est complémentaire, ils interagissent simultanément.

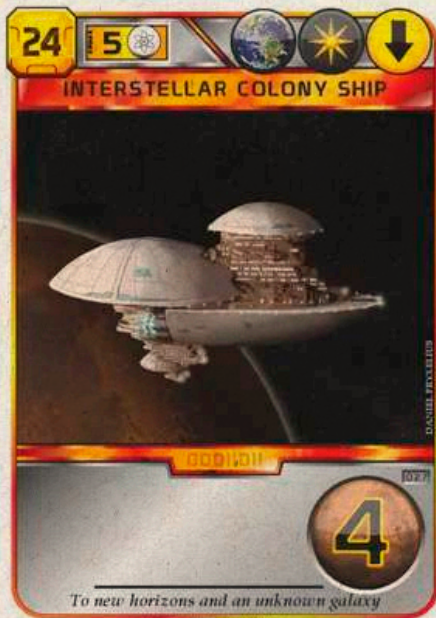


La perception que l'on a de ces variables sont encodées par notre expérience commune et les codes culturels, et génèrent donc des attentes, et permettent au joueur d'utiliser cela pour interpréter une icône : ce sont ces options qui nous permettent de comprendre, par exemple, qu'un objet est utilisable (certains objets dans une scène attirent le joueur par l'étrangeté de leur nature ou par leur position) et de comprendre leur fonction: Un gros cœur rouge peut indiquer un bonus de santé tandis qu'un buisson épineux est sûrement dangereux.

Dans mon jeu, j'ai eu la nécessité de devoir représenter le bien être à travers un logo, qui se comprendrait d'un coup d'oeil.



J'ai d'abord donné une forme ovale à ce logo, sans aucune arrête, le rond rappelant la clémence et la douceur. L'être est représenté au centre d'une couronne de pétales de fleur/ de feuille : C'est une référence au mouvement hippie/New Age qui met une grande importance dans le bien-être et la spiritualité. La texture lisse et vectorielle du logo lui permettra de bien ressortir au sein des cartes illustrées. Son côté « croquis » rejoint cependant la volonté de garder une esthétique « fait main ».



Le système d'idéogrammes de Terraforming Mars est un bon exemple de comment ne pas surcharger le matériel de textes, mais aussi afin de diminuer le temps de jeu et la fluidité, puisque ces idéogrammes se déchiffrent bien plus vite qu'une phrase.

Isaac Fryxelius et Daniel Fryxelius, Terraforming Mars, 2017



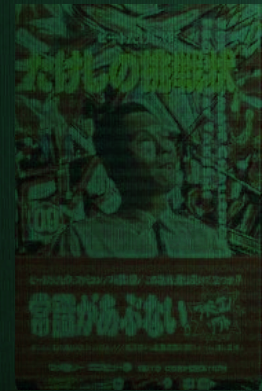
Les icônes et les signes servent de moyens graphiques pour éviter de submerger le joueur de texte, lui permettant de saisir l'information au premier coup d'œil. Notre cerveau s'adapte à la nouvelle réalité d'une roue qu'on tourne, de pions sur une carte. Il crée une image mentale grâce à ses propres références, sa propre culture, ses couleurs. Il peut être amusant et intéressant de jouer avec ces règles pour tromper les acquis d'un joueur : On crée donc un anti-jeu ? C'est ce qui est exploré dans le jeu vidéo *Takeshi's Challenge* :

.....

Takeshi no Chōsenjō, le «Défi de Takeshi», sort sur Famicom en décembre 1986, créé par le non-conformiste Takeshi Kitano. Ce jeu expérimental japonais cherche à démolir les conventions des jeux vidéo.

Ce jeu tordu est régi par une règle : Aucune logique ne le dirige.

Outre les choix illogiques que doit faire le joueur pour avancer dans l'histoire et sa difficulté, le jeu joue avec les acquis visuels du joueur pour le tromper :



Si vous entrez dans cette maison, la seule de l'île, bien en évidence, vous ne pourrez plus en sortir. Il ne vous reste plus qu'à supprimer votre sauvegarde. Cette maison est d'ailleurs identique à celles qui permettent d'avancer dans le jeu.



Cette immense montagne indique un objectif : l'entrée d'une caverne. Il est cependant quasiment impossible de trouver cette entrée étant donnée qu'elle a la taille d'un seul pixel.



Le jeu en plus de jouer avec l'aspect visuel s'amuse du joueur dans ses choix, qui vont de l'immoral à l'aléatoire le plus total. La légende urbaine raconte d'ailleurs que Takeshi détesterait les jeux vidéos, qu'il prends plaisir à imaginer les enfants pleurer devant son jeu diabolique.

Le jeu à l'allemande permet donc d'explorer l'importance du signe visuel, qui est un outil puissant quand on illustre un jeu. Il nous permet une communication efficace et ludique avec le joueur. Hors du prisme du jeu Kubenbois, le signe visuel peut et doit être exploité pour que le joueur assimile rapidement les informations essentielles du gameplay. Tous les jeux ne sont cependant pas conçus à la manière du jeu à l'allemande. Certains types de jeux ont en effet comme objectif de mettre en lumière une autre dimension que celle des mécaniques qui tournent comme sur des roulettes.



KAMPF DER GESCHLECHTER
Das ewige Spiel seit Adam und Eva

Die 3 Grosses
Anten-Spiel
01144
Schmidt Spiele

00
ARTIGE ORTE
...damit Sie wissen, was die anderen denken!

Für 3 bis 6 Spieler ab 14 Jahren
INDISKRET

Elfenland
2-6 60 Min. ab 10
AMIGO

26 076 8
Alter ab 8
Die **INDISKRET** COMPANY

Alter ab 8
2-4
ASS
Altenburg Stralsunder

602 5 208 4
Cartino
Ravensburger

Ein lustiges Spiel- & Lernspiel mit vier spannenden Spielvarianten für Kinder ab 8 Jahren und ihre Eltern.
Art.-Nr. 40808

Das Spiel des **LEBENS**

12 - 99 Jahre
Für 2 - 5 Spieler oder Teams
©Copyright 2000
Celador Productions Ltd.
Jumbo
00369
MILLIONA

Alter 14-99
2-6
BUNTE
Quit
01 555 9

Alter 14-99
2-6
BUNTE
Quit
01 555 9

WELT DER WEINE

AUF ACHSE
DAS SPIEL UM BRUMMIS, FRACHTEN

kosmos
Franck'sche Verlagshandlung W. Keller & Co. Stuttgart


URBANA
spielend bauen
COMMERZBANK

Sehen & Erzählen

02.



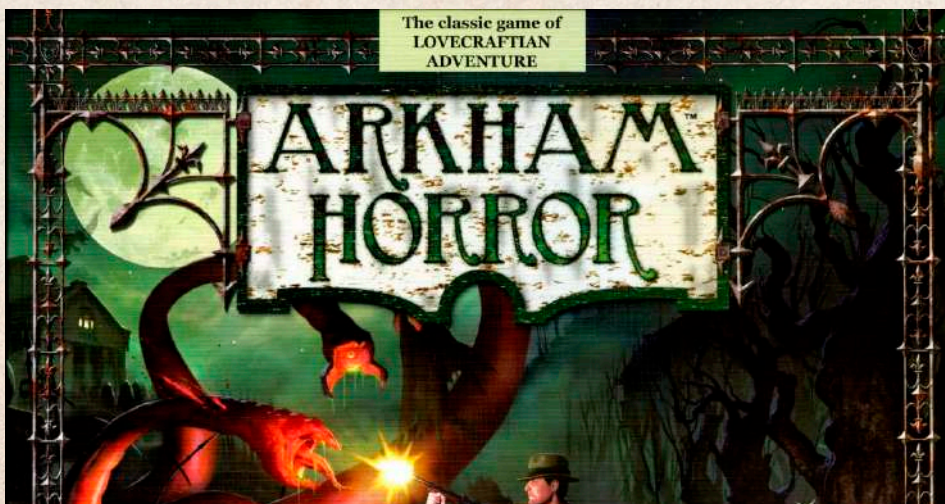
THE
T'RAID



Pour certains joueurs, le thème d'un jeu n'est qu'un joli enrobage suspicieux, un simple vernis décoratif pour masquer des failles de gameplay et de mécanique du jeu lui-même. Pourtant, le jeu de société ne peut pas être simplement basé sur l'interprétation de cubes de bois sur un plateau : il devient dans certains cas une fenêtre ouverte sur le fantastique, il est un outil de découverte d'un univers propre : Chaque pion, dé et carte révèle son histoire. Ils peuvent nous inviter à comprendre la profondeur de son univers, ils projettent les lumières des couleurs vives du passé ou du futur, de manière figurative et non abstraite. Ces jeux qui proposent des univers plus riches, fournis et palpables peuvent être classés dans les jeux dits « à l'américaine », également nommés « Ameritrash ». Comme on peut le lire dans le nom de cette catégorie, ce sont des jeux originaires des États-Unis.

LE THEME PRISON

Cette catégorie de jeu, souvent des grosses boites pleines de matériel (d'où le terme « Trash » dans le nom) est très appréciée du grand public. Cette présence pléthorique de matériel est justifiée par des règles plus denses et techniques. Ce type de jeu va encourager le conflit direct entre les joueurs (ceux-ci sont en compétition directe, il peut y avoir des éliminations de joueurs via un système de notation apparente : tout le monde peut voir quel joueur est dans une situation stratégique afin de faire un choix stratégique pour le finir), et la chance est très présente dans ce type de jeu, l'incertitude du joueur est en effet un outil pour intensifier les effets dramatiques et l'immersion. Le lancer de dé et le tirage de carte sont courants. Ces jeux ont fréquemment des durées de jeu plus longues et des mécaniques conçues pour s'adapter au thème. Car c'est bien lui qui est au centre de tous les projecteurs.



Dans les jeux Ameritrash, l'accent est mis sur le thème et le scénario, mettant en avant les combats, les aventures et les dangers. Ici, le gameplay et le thème entretiennent une relation étroite, les mécaniques émergents du récit et renforcent l'immersion du joueur dans cet univers singulier, qui est étoffé par une quantité de matériel illustré généreuse : Carte, plateau, dé, figurines, jetons, crayon.



ARKHAM HORROR

«Nous sommes en 1926 et c'est l'apogée des années folles. Les clapets dansent jusqu'à l'aube dans des bars clandestins enfumés, buvant de l'alcool fourni par les vendeurs de rhum et la foule. C'est une célébration pour mettre fin à toutes les célébrations au lendemain de la guerre pour mettre fin à toutes les guerres.

Pourtant, une ombre sombre grandit dans la ville d'Arkham. Des entités extraterrestres connues sous le nom d'Anciens se cachent dans le vide au-delà de l'espace et du temps, se tordant aux portes entre les mondes. Ces portes ont commencé à s'ouvrir et doivent être fermées avant que les Anciens ne fassent de notre monde leur domination en ruine.»

En bon Ameritrash, le jeu possède du matériel à foison, imprégné de l'atmosphère sinistre de cette ville maudite.



R : UN BEAU JEU

L'aspect visuel d'*Arkham Horror* est en parfaite adéquation avec la thématique sombre Lovecraftienne. Chaque détail, des symboles aux illustrations de créatures, contribue à entretenir l'atmosphère hantée du jeu.



SORTIR DES CASES

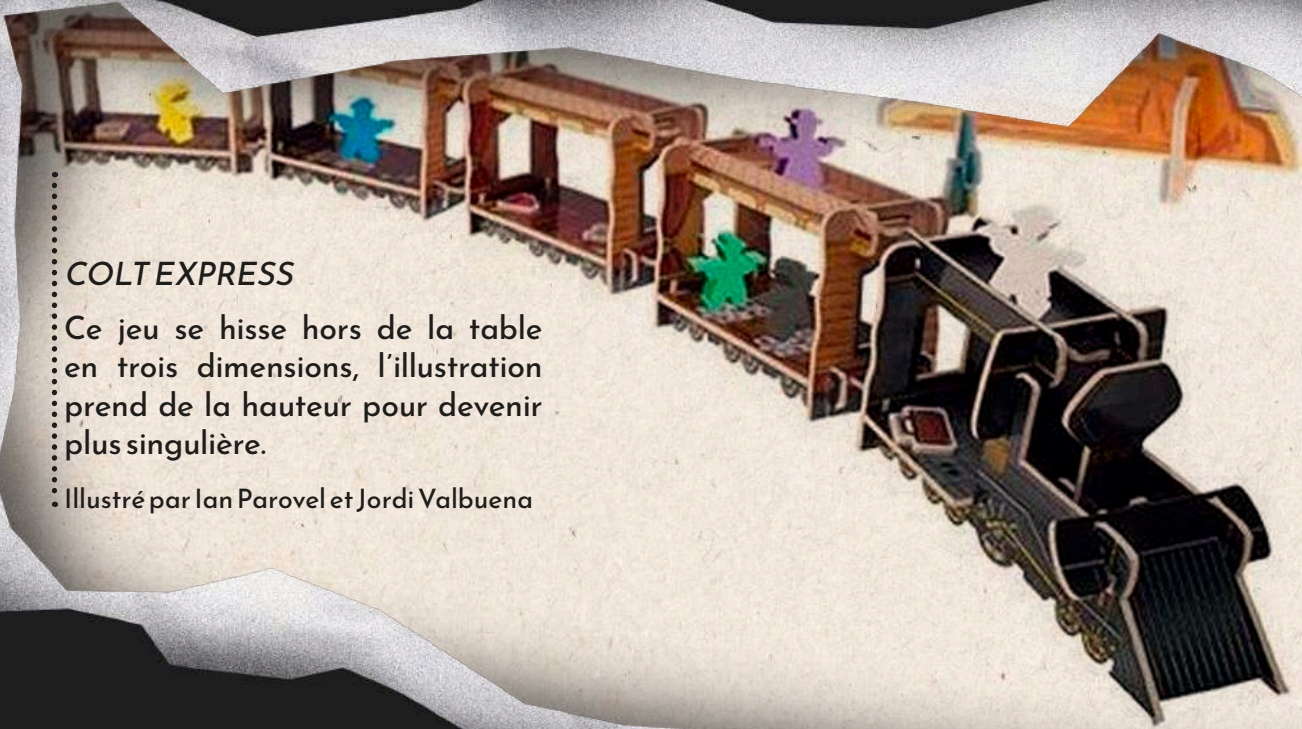
Le jeu de société n'est pas divisé en seulement deux catégories : Il y a des transgressions, des mixages, des concepts qui sont hors de ces catégories, etc : Le jeu de société comme tout média évolue : Il devient de plus en plus divers et varié, notamment grâce au budget investi dans ce milieu et grâce à l'évolution des techniques : les outils informatiques sont de plus en plus sophistiqués, les acteurs du milieu sont mieux formés et plus nombreux.

... DIXIT

... L'illustration est la matière du jeu, la forme devient le fond. Elle n'est plus un simple décor !

... Illustré par Marie Cardouat





COLTEXPRESS

Ce jeu se hisse hors de la table en trois dimensions, l'illustration prend de la hauteur pour devenir plus singulière.

Illustré par Ian Parovel et Jordi Valbuena



SCYTHE

Ce jeu dépasse les limites des catégories Ameritrash et Eurogame, chaque auteur de jeu vient maintenant avec son concept propre. *Scythe* est un jeu fortement inspiré culturellement par l'Union Soviétique, le jeu ressemble à un Kubenbois mais le thème reste essentiel.

Illustré par Jakub Rozalski

03.



IL ETAIT
UN JEU



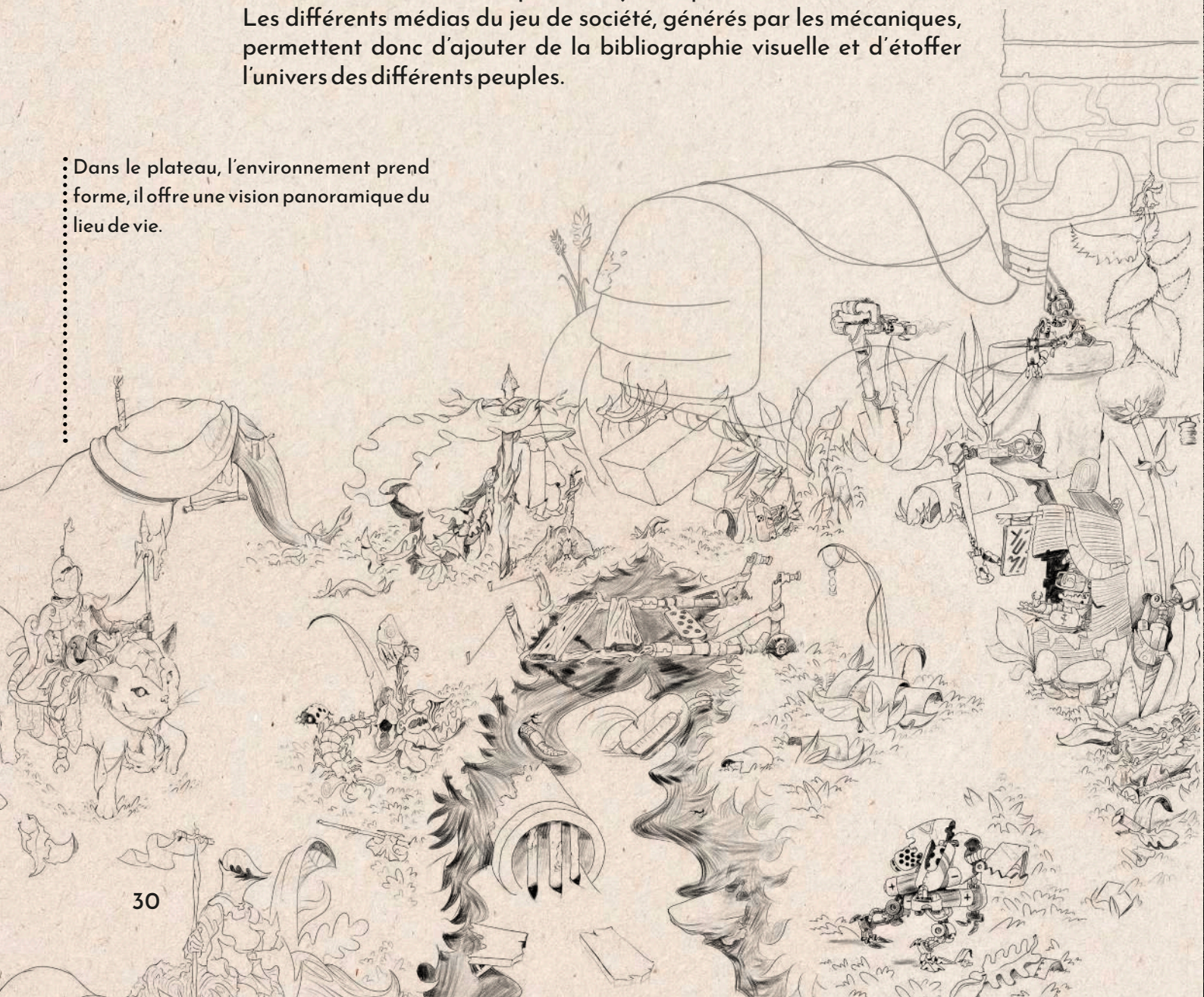
J'ai décidé de réaliser pour mon travail de fin d'étude un jeu de société pour le plaisir de l'exercice de créer un objet qui combine les disciplines qui nous sont enseignées (Graphisme, Illustration et Mise en page), mais également pour me permettre de raconter une histoire et un univers.

En créant un jeu de société, il faut s'aventurer dans les méandres de l'imagination pour concevoir un thème intéressant. J'ai donc décidé de puiser dans des souvenirs précieux pour insuffler de la vie dans cette création.

LE JARDIN

Le jeu de société est un médium qui permet de rentrer dans le détail de l'univers que je propose, je peux par exemple représenter l'habitat des protagonistes, leurs objets du quotidien, les bonnes et les mauvaises choses qui peut traverser la vie d'un être minuscule qui vit dans un jardin totalement fantaisiste. Je prends plaisir à représenter à travers des choses normales du quotidien (les objets qui traînent sur l'herbe, les chats) quelque chose de plus exacerbé, à l'image de l'enfant que j'étais il y a une dizaine d'années, qui s'imaginait des scénarios et univers improbables juste avec quelques figurines et l'environnement du jardin : La terrasse devenait un désert aride et violent, l'herbe une jungle dangereuse, mais essentielle, les arbres des cités chaleureuses où se mêlent toutes les espèces du jardin pour faire du commerce... Les différents médias du jeu de société, générés par les mécaniques, permettent donc d'ajouter de la bibliographie visuelle et d'étoffer l'univers des différents peuples.

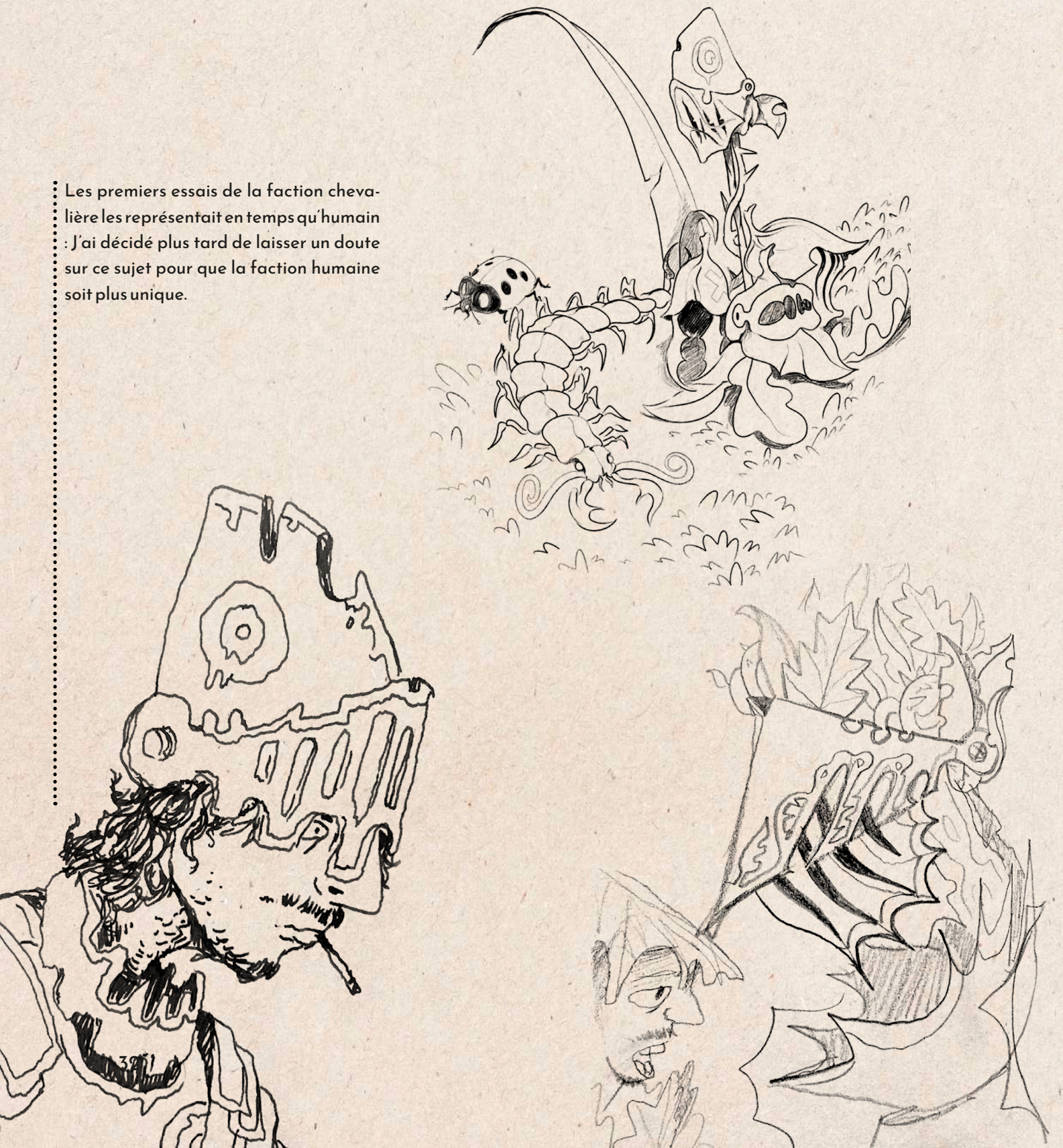
• Dans le plateau, l'environnement prend
• forme, il offre une vision panoramique du
• lieu de vie.

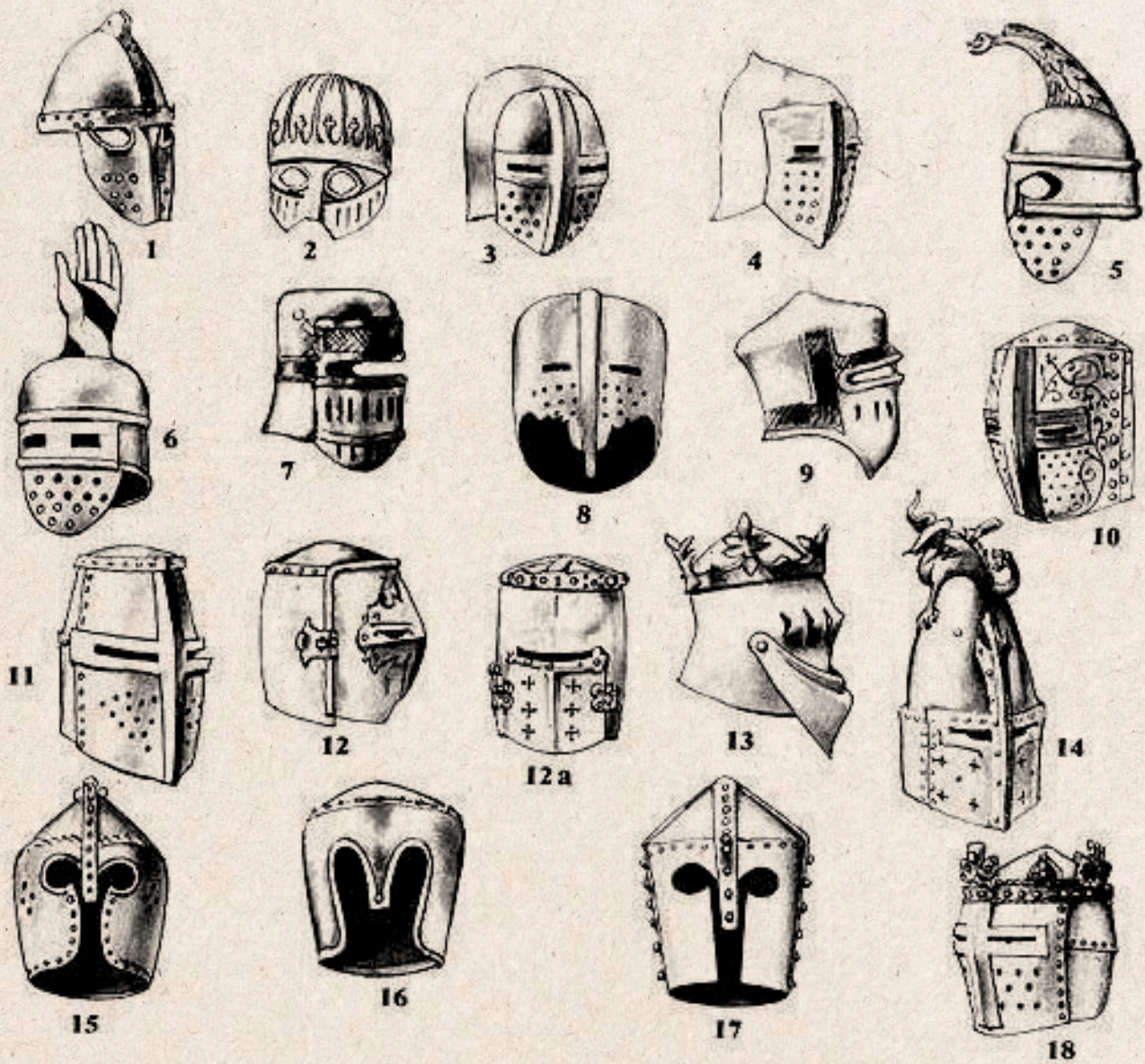




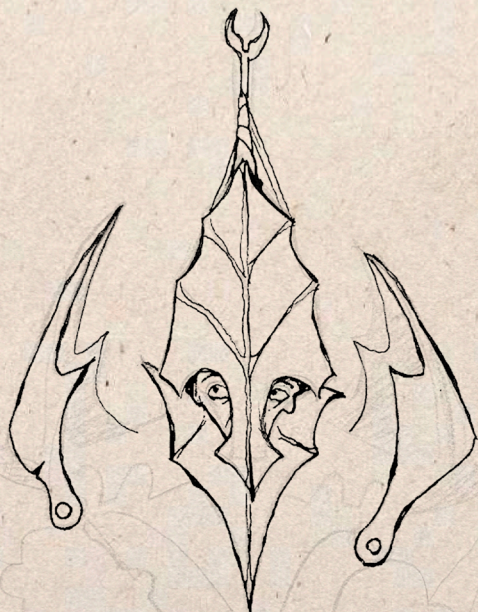
Pour répondre aux besoins d'une génération qui a grandi dans les images de la télévision, de la bande dessinée, du jeu vidéo, etc, il faut lui proposer des images riches visuellement, qui permettent au joueur d'intégrer le monde qu'on lui propose sans qu'il ait besoin de lire de longues pages de fiches de texte. Pour mon jeu, j'ai donc décidé de me référencer non seulement sur le monde du jardin, mais également sur les différentes inspirations culturelles des protagonistes :

..... Les premiers essais de la faction cheva-
..... lière les représentait en temps qu'humain
..... : J'ai décidé plus tard de laisser un doute
..... sur ce sujet pour que la faction humaine
..... soit plus unique.





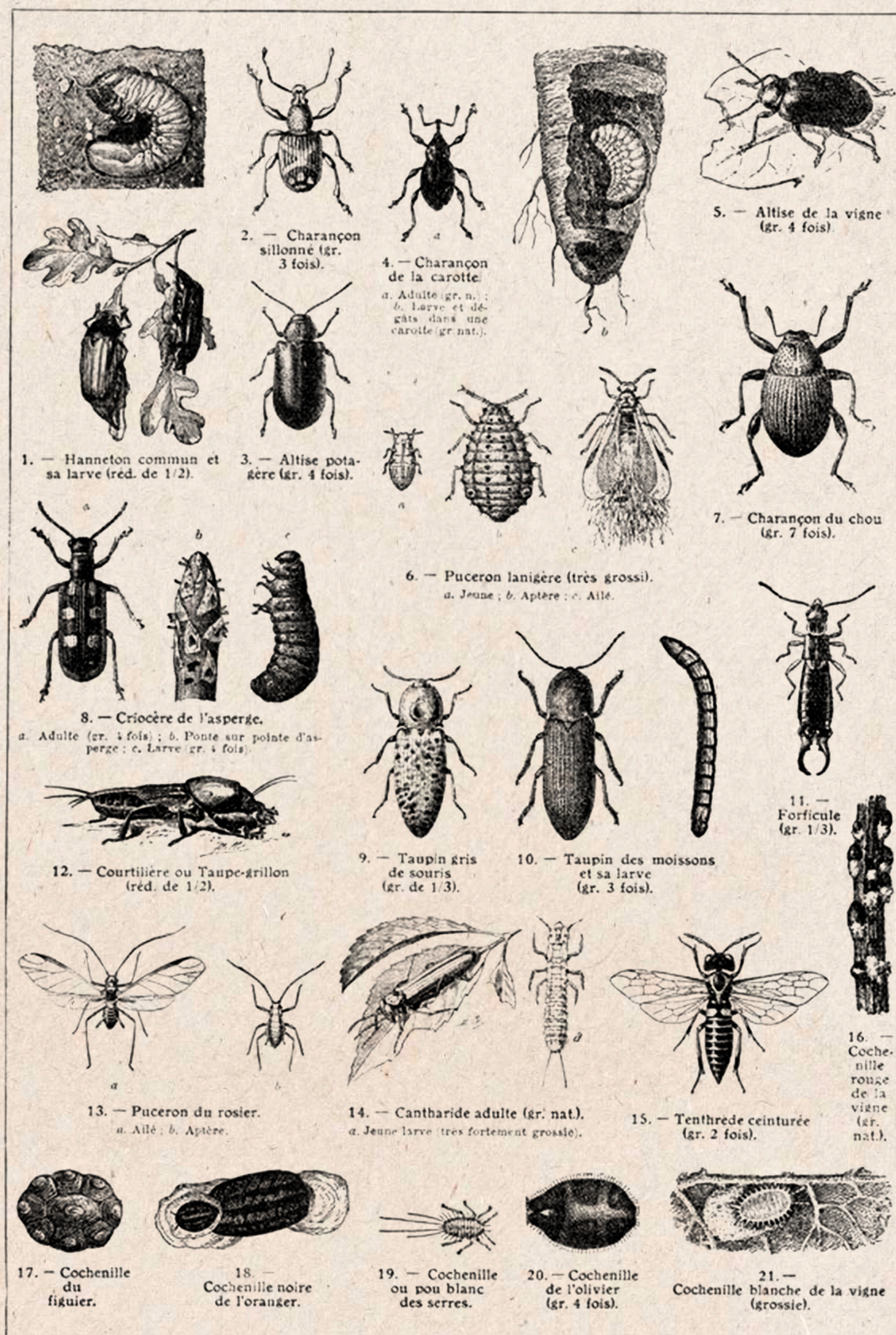
Chaque faction possède une inspiration historique et culturelle propre. Ici, cette tribu repose sur les armures médiévales, formées de feuilles mortes.

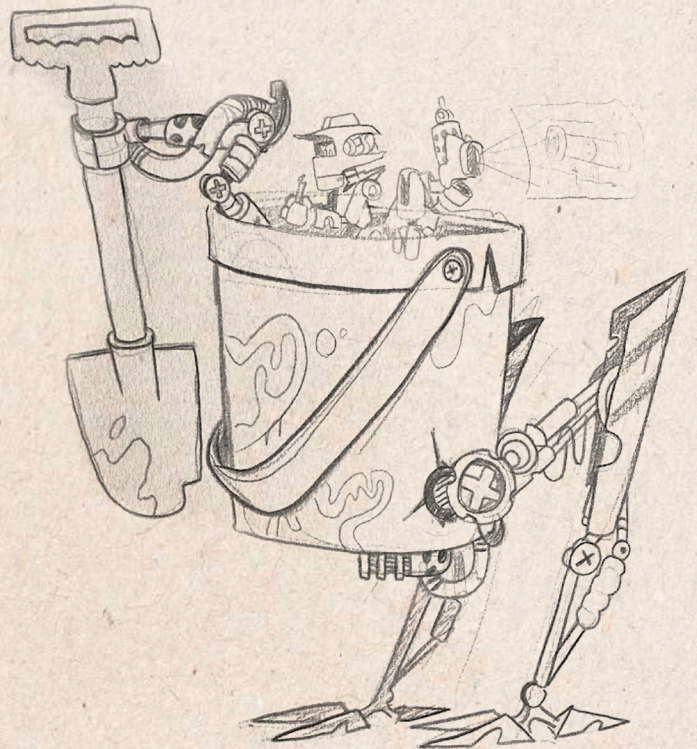
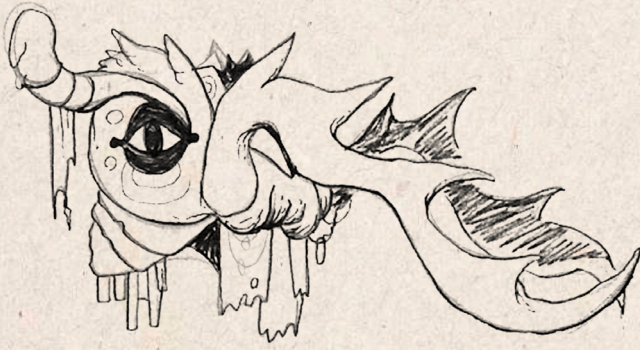


Le jardin, ses déchets ainsi que ses habitants sont une référence primordiale : Planche d'insectes, de végétations et objets du quotidien que l'ont peut trouver sur le sol, permettent de constituer les personnages.

TABLEAU XXIX.

INSECTES NUISIBLES AUX JARDINS





LE MORTOS

... J'ai tout d'abord essayé de faire une typographie très illustrative, cependant, celle-ci ne ressortissait pas suffisamment.



Les cartes permettent aux personnages de prendre vie, de capturer les instants ou leur destin bascule, ou les alliances se forment, et les batailles éclatent. Chaque carte est une invitation à plonger au cœur du quotidien des tribus.

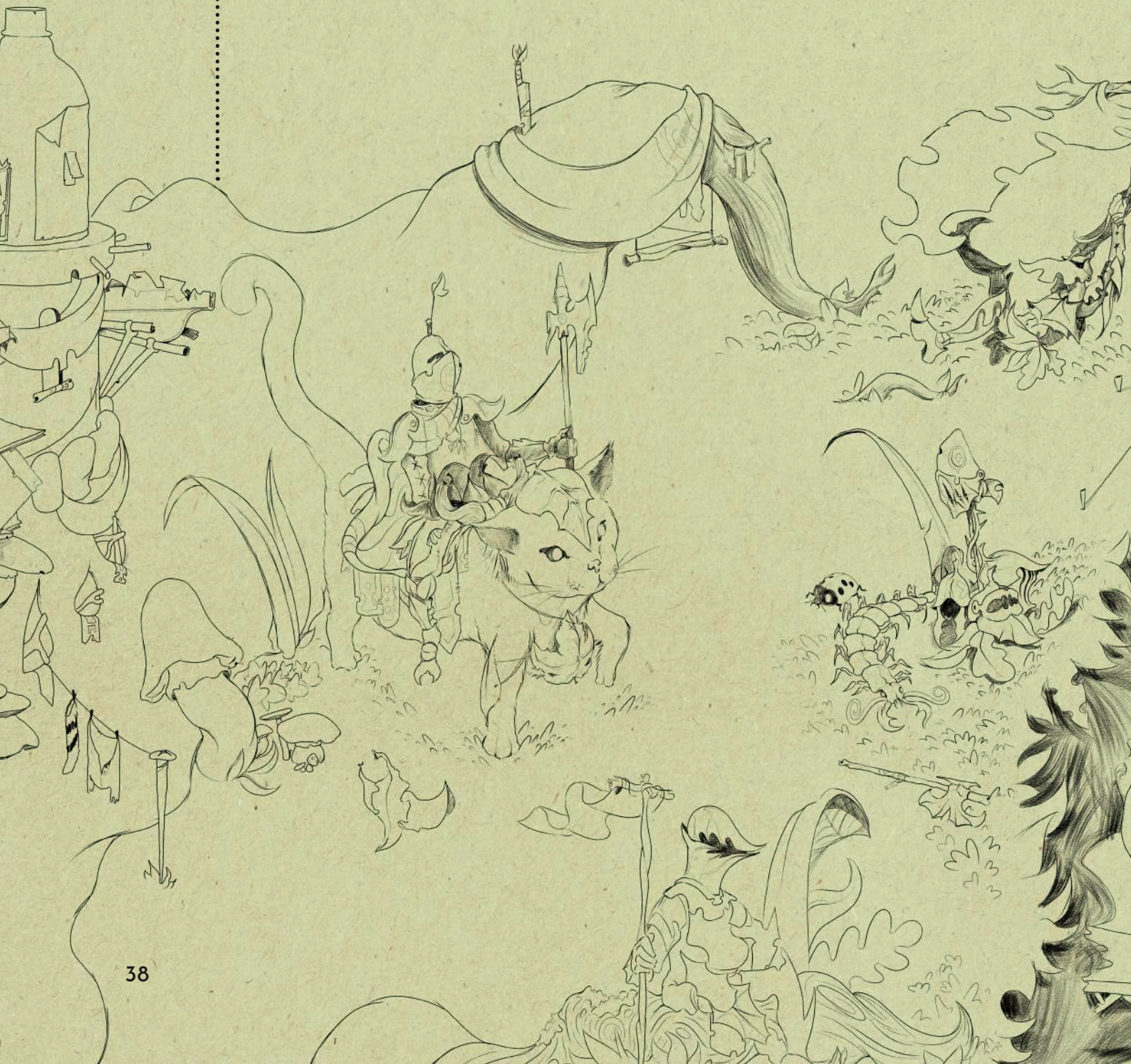


FUR-D'ARMES

J'ai donc opté pour une typographie plus lisible et plus simple, qui détonne sur le fond coloré.

Sur cette carte, il y a trop de texte. J'ai décidé d'ôter les textes de celles-ci pour épurer les informations, et profiter de l'avantage des signes visuels pour faire passer l'information.

Créer un plateau pour le jeu fût beaucoup plus complexe que prévu: Le choix des dimensions, de la balance entre les éléments de décors et ceux de gameplay, l'orientation des joueurs, a été laborieux.





CODI
CLUS
IONI

Choisir le jeu de plateau comme toile pour présenter un univers n'est pas un prétexte pour concevoir un décor : C'est un thème chargé de souvenirs d'enfance. Transposer ceci dans un univers avec son propre lore, ses propres codes, est une occasion de les partager. Cette immersion demande cependant une interface soigneusement conçue où esthétique et ergonomie doivent trouver leur équilibre pour que l'expérience reste fluide et immersive. Les signes visuels sont des outils puissants pour communiquer avec le joueur, à travers des icônes et des symboles suggestifs.

En explorant comment fonctionnent les jeux à l'allemande et l'Ameritrash, ce rapport veut mettre en lumière l'importance de la balance entre le thème et les mécaniques de gameplay. Du dépouillement graphique de Deep Sea Adventure à l'abondance de matériel et d'image d'Arkham Horror, chaque jeu a une manière différente de partager son univers au joueur. C'est avec ces composantes que j'essaie de tisser l'histoire des être miniatures du jardin dans mon jeu.

BIBLIOGRAPHIE

CALLEJA Gordon *Unboxed: Board Game Experience and Design*, MIT PRESS, 2022

COSTYKYAN Greg *Boardgame Aesthetics dans Tabletop: analog game design d*, Pittsburg : ETC Press, 2011

GRANJON Émilie, « Le signe visuel chez le Groupe μ », *Louis Hébert, Signo*[en ligne], Disponible sur <http://www.signosemio.com/groupe-mu/signe-visuel.pdf>. 2016

JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image, 2e édition*, Edition Armand Colin, 2009

JUZA Camille, QUENTIN Lionel « Ludwig Mies Van der Rohe (1886-1969) - La simplicité est un long voyage » *Une vie, une œuvre* [en ligne] 12.03.2016

WOODS Stewart, *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, McFarland, 2009

Ressources en ligne : Boardgamegeek, forum majeur d'amateurs de jeux de société et base de données. Disponible sur : <https://boardgamegeek.com/>

Merci à mes professeurs référents, Bruno Lombardo et Florent Becquet, à Fabrice Sabatier, à Lucie.