

Année académique

2016-2017

Université Paris 13 – Villetaneuse



Master 2

Politiques Éditoriales

Nolwenn Guillemot

Les adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées



Sous la direction de M. Bertrand Legendre, directeur du master de Politiques Éditoriales à
Paris 13 – Villetaneuse

Les adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées

Remerciements

Je tiens à exprimer mes sincères remerciements à toutes celles et ceux qui m'ont apporté leur aide dans la réalisation de ce mémoire, grâce à leur collaboration, leurs informations et leurs conseils, faisait évoluer mon approche sur ce sujet et m'encourageant à mener à terme cette entreprise de recherche.

En tout premier lieu, je remercie vivement Bertrand Legendre, directeur de ce mémoire et du master, pour son autorisation à travailler sur un sujet aussi atypique et pour sa patience à mon égard.

Je souhaite également témoigner toute ma gratitude à Jean-Baptiste Hostache, Xavier Guilbert, Domitille Vimal du Monteil et Sébastien Moricard, qui ont aimablement accepté de me consacrer un peu de leur temps pour répondre à mes questions, apportant ainsi une contribution essentielle à ce travail.

Je remercie Serge Ewencyk, Hélène Duhamel et Stéphane Marsan, pour leurs recommandations judicieuses qui m'ont menée à des rencontres enrichissantes, ainsi que Noëlle Poggioli, pour sa vérification de la pertinence du sondage mis en ligne dans le cadre de ce mémoire.

Je souhaite enfin exprimer ma profonde reconnaissance envers Lara et Coline, qui m'ont notamment apporté leur concours pour accéder aux données dont j'avais besoin ; les relecteurs bienveillants dont l'aide m'a été précieuse, Paloma, Baptiste et Margot ; et toutes les personnes ayant accepté de répondre au questionnaire mis en ligne, dans le cadre de l'étude sur les relations entre les lecteurs et les œuvres du marché étudié.

Introduction



Bande dessinée et jeu vidéo ont en commun d'être tous deux des arts contemporains¹, qui ont connu leur essor au cours du XXe siècle et se sont appuyés sur des bases préexistantes pour se développer, c'est-à-dire les livres et les jeux, respectivement. Tous deux sont encore largement considérés comme destinés *a priori* à un public jeune². Ils sont également en quête d'une légitimité que leur succès économique et leurs institutions progressivement reconnues sont en train de leur apporter.

Outre ces points communs, c'est peut-être également du fait de leur dimension visuelle prépondérante commune que les bandes dessinées et les jeux vidéo entretiennent une relation privilégiée d'échanges, depuis plus trente ans³. Les échanges entre deux médiums en général sont de trois natures : dans un rapport sujet/objet, dans une relation d'émulation, et dans un système d'adaptation. Cela nous donne ici un ensemble de six configurations, avec d'une part les livres comme objets dans des jeux vidéo (nous élargissons ici volontairement la notion de bande dessinée à celle de livre pour cette catégorie seulement, pour avoir plus de cas à présenter), des bandes dessinées comme références de forme dans des jeux vidéo, et des

¹ On considère ici que la bande dessinée, comprenant toutes les variantes du genre, les mangas, les comics, les formats franco-belges ou les romans graphiques, est classifiée comme étant le neuvième art tel qu'entériné par Francis Lacassin dans *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, Christian Bougois, 1971. Le jeu vidéo est quant à lui considéré ici au titre de dixième art, bien que cette reconnaissance soit toujours incertaine à l'heure actuelle ; nous suivons ici l'impulsion donnée par le ministre de la Culture et de la Communication Renaud Donnedieu de Vabres, qui décora en 2006 des créateurs de jeux vidéo afin de « *faire reconnaître ce domaine comme une nouvelle forme de création culturelle à part entière* » (voir <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/communiq/donnedieu/decovideo.html>).

² On peut pourtant estimer que la bande dessinée, apparue à travers la « littérature en estampes » de Richard Töppfer avec la création de *l'Histoire de M. Jabot* en 1831 et tenant plus de la caricature, visait principalement à la satire politique et sociale et ce faisant s'adressait à un public adulte. De même, les précurseurs des jeux vidéo, développés dans des universités dans les années 1950, avaient des fonctions « matures », qui ne visaient pas à divertir mais à servir de programme d'entraînement, de recherche dans certains domaines tel que l'intelligence artificielle, et enfin de démonstration technique.

³ Notamment avec la sortie du jeu vidéo *Astérix* en 1983 édité par Atari, ou *Tintin sur la lune* en 1989, édité par Infogrames ; et encore avec la publication de la bande dessinée *Pac-Man*, éditée par Eurédif en 2984.

bandes dessinées comme références de contenu pour des adaptations en jeux vidéo ; et d'autre part, les jeux vidéo comme sujets traités dans des bandes dessinées, des jeux vidéo comme modèles de forme pour des bandes dessinées, et des jeux vidéo comme matière première d'adaptation en bandes dessinées. Pour mieux cerner leurs différences, détaillons plus précisément ce qu'induisent ces six catégories.

Dans le premier cas évoqué, les livres sont des objets présents dans des jeux. Dans leurs univers, les livres de manière générale ne sont jamais des objets anodins – ils sont également bien plus communs que les bandes dessinées seules. Ils constituent des objets particuliers, dignes d'intérêt et de signification. En effet, ils ont un rôle précis à jouer, comme l'évoque Jérôme-Olivier Allard en parlant des manifestations et des fonctions des livres à l'intérieur des jeux vidéo :

Dans les jeux vidéo, les livres intraludiques – c'est-à-dire les objets-livres (qu'ils soient représentés sous la forme d'ouvrages, de feuilles éparses, d'entrées encyclopédiques, de parchemins ou de fragments) présents dans le monde (gameworld) ou l'histoire du jeu – remplissent diverses fonctions déterminantes. Ils peuvent être perçus à la fois comme une mise en abîme de l'acte de lecture, une ouverture à l'intertextualité ou une figuration du labyrinthe. Le texte écrit intégré au jeu peut en outre contribuer à révéler (...) de nouvelles pistes d'interprétation et la complexité de l'univers narratif mis en place.⁴

Le critique développe ensuite le fait que dans nombre de jeux, des livres remplissent une fonction encyclopédique qui développe souvent l'histoire de l'univers fictionnel, ses grandes figures, ses créatures ; ces livres « *participent [...] à l'établissement d'un sentiment d'immersion : le joueur a l'impression d'évoluer dans un univers vivant ayant une profondeur et une histoire dépassant le simple cadre du récit.*⁵ ». D'autres livres peuvent être des objets de quête, qu'il faut trouver et lire pour obtenir des indices, ou ramener à leur propriétaire ; certains, enfin, « *permettent (...) au joueur d'améliorer la compétence de son personnage par l'octroi d'un point supplémentaire à l'une de ses aptitudes (force, dextérité, intelligence, etc.)*⁶ ». Les livres prennent donc une dimension de décor (de par leur connotation de connaissance, ou de par leur contenu fragmentaire de savoirs sur l'univers fictionnel) plus ou

⁴ Jérôme-Olivier Allard, « Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 61.

⁵ *Idem*, p. 67.

⁶ *Idem*, pp. 67-68.

moins secondaire, ou bien d'objets communs d'interaction dans le jeu pour des quêtes, ou encore des objets symboliques améliorant les pouvoirs de son propre personnage⁷.

La question du statut du livre est par ailleurs reprise dans un article de Hélène Sellier, dans lequel elle met en avant l'association du livre, de la bibliothèque, au savoir et à l'éducation : « *La dimension didactique de la littérature se double du caractère initiatique de la transmission d'une histoire* ⁸ ». Elle expose en outre le statut affirmé que peuvent revêtir les métiers du livre (auteur, éditeur, imprimeur, etc.) dans certains jeux, et les valeurs qui accompagnent ce parti pris (diffusion de la culture, transmission du savoir, qualité du texte...). Jérôme-Olivier Allard développe également dans son article les cas de différents jeux, qui font de l'acte de lecture « *un élément sinon intrinsèque, du moins intriqué à la jouabilité* ⁹ », ainsi que des possibilités de réinterprétation de l'histoire qui sont permises selon l'usage fait des récits intégrés mis à la disposition du joueur, offrant une richesse narrative potentielle pour qui joindrait la lecture au jeu.

Dans la seconde catégorie présentée, outre le rôle d'objet important que peut tenir un livre dans un jeu vidéo, celui-ci peut vouloir reprendre ses codes, en particulier dans le cadre de la bande dessinée. Les jeux vidéo empruntent globalement des codes aux bandes dessinées, un constat fait par Sébastien Naéco dans *État des lieux de la BD numérique. Enjeux et perspectives*, où il liste quelques uns des procédés empruntés au neuvième art : « *personnages en champ contre-champ qui dialoguent au travers de bulles (Zelda), silhouettes pop-up qui se répondent dans un décor fixe (Dragon ball par exemple), effets de texte (onomatopées) pour marquer l'humour ou l'effroi* ¹⁰ ». Certains d'entre eux cherchent à pousser plus loin la synergie, en « *[récupérant] le langage et les propriétés narratives de la bande dessinée* ¹¹ ». C'est le cas, par exemple, des jeux *Comix Zone* et *XIII* (ce dernier appartenant également à la catégorie des jeux inspirés d'un univers de bande dessinée) étudiés par Philippe Paolucci.

⁷ Ces divers statuts du livre sont également développés dans les articles « Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel » de Julien Lалу, *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, pp. 138-179, et « Livré à soi-même : interfaces et interférences textuelles dans *Amnesia: The Dark Crescent* » de Benjamin Peuch, pp. 180-213.

⁸ Hélène Sellier, « Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls* », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 98.

⁹ Jérôme-Olivier Allard, « Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 73.

¹⁰ Sébastien Naéco, *État des lieux de la BD numérique : enjeux et perspectives*, Villefranche de Lauragais, Numeriklivres, 2011, p. 17, cité par Philippe Paolucci dans « La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de *Comix Zone* et *XIII* », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 312.

¹¹ Philippe Paolucci dans « La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de *Comix Zone* et *XIII* », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 320.

Pour cela, le premier jeu met en scène un auteur accidentellement plongé dans son propre univers, reprenant l'environnement d'une page de bande dessinée avec ses multiples cases. Le second fait appel au *cel-shading*¹², qui donne au jeu un aspect visuel proche de celui d'un dessin animé ou d'une bande dessinée, et à la reprise de planches, de phylactères et onomatopées, caractéristiques de la bande dessinée. Par ce jeu de références, les jeux vidéo s'approprient et interrogent les modalités spécifiques du médium de référence, mais au contraire du constat précédemment fait quant à la connotation positive du livre dans les jeux vidéo, cette reprise n'est pas nécessairement un hommage entièrement valorisant du point de vue de Philippe Paolucci lorsqu'il analyse les cas des jeux *XIII* et *Comix Zone* :

Ce que les développeurs retiennent du neuvième art, c'est son langage, l'alchimie entre l'écrit et l'image et les différentes modalités d'agencement entre les vignettes (...) Cette réduction de la bande dessinée à un ensemble de traits langagiers n'est pas sans conséquence. Alors que le livre est habituellement synonyme de savoir ancestral et de sagesse (...) la bande dessinée semble au contraire dépouillée du prestige accordé à la culture livresque. Elle n'est [qu'un] système finalement assez abstrait, un stock de propriétés sémiotiques exploitable à loisir, quelle que soit la production vidéoludique d'accueil.¹³

Enfin, la troisième catégorie de relations de la part des jeux vidéo vers les bandes dessinées montre que ces dernières offrent une matière qui se prête à des adaptations. Que des licences se contentent de prêter leur nom et des visuels à des jeux (le jeu *Astérix* de 1983, développé et édité par Atari, est ainsi une version modifiée pour le marché européen du jeu *Taz* sorti aux Etats-Unis la même année¹⁴) ou que ceux-ci reprennent plus fidèlement l'univers, voire la trame narrative d'une bande dessinée, la dynamique des adaptations a été très fructueuse pour certaines séries très porteuses¹⁵, et s'est même occasionnellement ouverte à des séries moins « grand public »¹⁶.

¹² Ou « l'ombre de celluloïd » en français ; il s'agit d'un modèle d'éclairage non photo-réaliste, qui donne un aspect dessiné à une image. Voir l'article de Wikipédia sur le sujet pour plus de précisions : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ombre_de_cellulo%C3%AFd.

¹³ *Idem*, p. 341.

¹⁴ Voir <http://www.oldiesrising.com/AmanoSkin/oldiesrisingtestsV2.php?titre=Asterix&cons=3>.

¹⁵ Parmi les plus célèbres de la bande dessinée franco-belge, mentionnons *Astérix*, *Tintin*, *Spirou*, *Lucky Luke*, *Titeuf*, *Lanfeust de Troy*, *Black et Mortimer*, *Gaston* ; et quelques séries importantes mais plus secondaires, telles *Les Tuniques Bleues*, *Thorgal*, *Boule et Bill*, *Bobo*, *Bob Morane*...

¹⁶ Signalons par exemple les cas de *La Quête de l'Oiseau du Temps*, *Nikopol : La Foire aux Immortels* ou encore *Blueberry*. Davantage de références sont suggérées sur cette liste : https://www.senscritique.com/liste/Les_jeux_video_adaptes_d_une_BD_franco_belge/385966#page-1/.

En ce qui concerne les bandes dessinées, force est de constater que des dynamiques similaires opèrent, sur le même modèle de l'objet, de l'inspiration, de l'adaptation.

En effet, les jeux vidéo sont un sujet de prédilection pour les auteurs de bandes dessinées, mais leur traitement s'articule généralement en deux axes. D'un côté, des bandes dessinées mettent en scène des univers de jeux vidéo, dans lesquels la réalité et le virtuel interagissent (les personnages principaux peuvent se retrouver prisonniers d'un jeu, ou des éléments d'un jeu intervenir dans le monde réel¹⁷), permettant généralement d'interroger notre rapport aux jeux sous un aspect social et psychologique – crainte des dérives sociales et technologiques, enthousiasme pour le potentiel didactique des jeux... D'un autre côté, des œuvres présentent plutôt les joueurs en eux-mêmes, ou le microcosme dans lequel ils évoluent, quelques fois pour en faire une trame narrative¹⁸, plus rarement sous un angle documentaire¹⁹, mais le plus souvent d'un point de vue humoristique²⁰. Certaines bandes dessinées incluent par ailleurs des réflexions (dans le registre de l'humour) sur le jeu vidéo au sein de la notion plus étendue de la culture « geek »²¹.

Les bandes dessinées peuvent parler de notre rapport aux jeux vidéo ; elles peuvent également jouer avec les codes des jeux vidéo, afin d'interroger la porosité entre les arts et de montrer la capacité de la bande dessinée à dialoguer avec un support par essence interactif – ce que nous qualifions ici de rapport d'émulation. C'est par exemple à ce sujet d'étude que s'attachent Gabriel Tremblay-Gaudette et Diego La Manna dans « Quand la bande dessinée se prête au jeu (vidéo) », en parlant pour ce type de relation de « transécriture » : « *la transécriture désigne un travail qui suppose un effort de réappropriation important dans la transposition d'un matériel original dans un nouveau médium d'accueil*²² ». Les deux auteurs se penchent sur le cas de trois bandes dessinées, *Daybreak* de Brian Ralph et *Ganges #2* et

¹⁷ Citons, sans être exhaustif, quelques cas : *Sword Art Online* de Reki Kawahara et Tamako Nakamura, *Dédale* de Takamichi, *Reset* de Tetsuya Tsutsui, *Metal Heart* de Jae ho Yoon, *Que sa volonté soit faite* de Tamiki Wakaki, *BTOOOM!* de Junya Inoue, *La dernière vie* de Juan Gimenez...

¹⁸ Notons *Fléau.world* de Jean-David Morvan et Jab Jab Whamo, *Tokyo Toybox* de Takahiro Ozawa et Asako Seo, *NHK* de Tatsuhiko Takimoto et Kenji Oiwa.

¹⁹ Par exemple *Max est fou de jeux vidéo* de Dominique de Saint-Mars et Serge Bloch.

²⁰ Ainsi *Le jeu vidéo* de Bastien Vivès, *Kid Paddle* et *Game Over* de Midam, *Krakaendraggon* de Mathieu Sapin et Lewis Trondheim, *Rupert K.* de Gilles et Bruno Laporte, *Joueur du Grenier* de Frédéric Molas et Pirate Sourcil, *World of No Life* d'Anthony Calla et Waltch, *Noob* de Fabien Fournier et Philippe Cardona, *Polygamer* de K.Mi et Baba, *Noobz !* de Phil...

²¹ *Pedro & Co* de Fry et Jul, *Les Geeks* du collectif « Gang » et Thomas Labourot, *Enfer & Parodie* de Yohann Morin...

²² Gabriel Tremblay-Gaudette et Diego La Manna, « Quand la bande dessinée se prête au jeu (vidéo) », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 267.

Fight or Run : Shadow of the Chopper de Kevin Huizenga, qui ne reprennent pas l'univers d'une licence mais interrogent plutôt les capacités de la bande dessinée à transposer les codes du jeu vidéo. Il s'agit, pour les auteurs de l'article, de comprendre le passage des « *spécificités ludiques des jeux ayant servi de matériau de départ* » aux « *procédés esthétiques déployés pour restituer la jouabilité des genres vidéoludiques ayant servi d'inspiration* »²³. Ainsi, les artistes imaginent une « *lecture avatariale et (...) l'inclusion d'un personnage d'acolyte-tutoriel* », ou reprennent l'interface du menu principal d'un jeu vidéo et l'affichage d'une barre de vie ; Philippe Paolucci rapporte de même le cas de *Basse Def* de Jibé²⁴, qui reprend les graphismes caractéristiques d'un jeu 8-bits et met en parallèle la lecture linéaire des cases et le *scrolling* horizontal des premiers jeux de plateforme. Le rapport d'émulation suggère ici un grand potentiel de la part de la bande dessinée pour jouer avec les codes du jeu vidéo, ainsi qu'un large panel de possibilités à exploiter et à inventer.

Dans le dernier cas de figure que nous présentons, les jeux vidéo sont exploités par les livres afin d'en proposer des adaptations. Certains jeux connaissent à la fois une transposition en roman (la série *Assassin's Creed* par Olivier Bowden, la série *World of Warcraft* de Christie Golden, Aaron Rosenberg et Richard A. Knaak pour ne citer que quelques exemples) et en bande dessinée (la série *Assassin's Creed* d'Éric Corbeyran et Djillali Defali, la série *World of Warcraft* de Walter Simonson et Ludo Lullabi...), s'étendant généralement sur plusieurs tomes – un aspect recouvrant des stratégies économiques et marketing qui sera plus amplement développé par la suite.

Le jeu des relations entre bandes dessinées et jeux vidéo semble donc bien se faire dans les deux sens, dans un rapport plutôt équilibré : chacun sert de sujet à l'autre, de référence, et de matière d'inspiration. Pourtant, un élément fondamental semble les séparer : alors que l'acte de lecture pose le lecteur comme un spectateur passif et impuissant à influencer sur la trame narrative, l'acte du jeu demande de participer plutôt que d'assister au cours de l'intrigue, dans une démarche active qui rend le joueur partiellement créateur de l'histoire qu'il vit. Dans ces conditions, un problème évident se pose dans le cadre de l'adaptation d'une histoire d'un médium à un autre : lorsqu'une bande dessinée adapte un jeu vidéo, sous quelles modalités intègre-t-elle de l'interactivité à la trame originellement purement

²³ *Idem*, pp. 267-268.

²⁴ Philippe Paolucci dans « La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de *Comix Zone* et *XIII* », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, pp. 317-318.

narrative ? Lorsqu'une bande dessinée reprend un jeu vidéo, comment procède t-elle pour restituer ou substituer un univers qui demande fondamentalement à son explorateur de tout faire par lui-même ?

Chaque type de relation entre bande dessinée et jeu vidéo mériterait une étude plus complète, tant le sujet est vaste et en perpétuelle évolution. Nous nous concentrerons cependant ici exclusivement sur le cas des jeux vidéo adaptés en bandes dessinées. Le terme d'« adaptation » lui-même doit être abordé avec précautions. Gabriel Tremblay-Gaudette et Diego La Manna opposent au principe d'adaptation abordé plus haut la notion de « transécriture »²⁵, qu'ils appellent également la transposition et qui « *vise à réduire au minimum la friction médiatique dans le passage d'un médium à l'autre en se limitant plutôt à la reprise d'un univers diégétique* »²⁶. Xavier Guilbert suggère pour sa part que plutôt que l'adaptation, c'est la notion de « transmédia » qui est d'actualité, avec une volonté de ne pas raconter la même histoire sur des supports différents, mais de raconter autre chose, basé dans le même univers²⁷. Ici, nous concilierons ces approches de transécriture, de transposition et de transmédia, pour des questions de commodité. Nous parlerons génériquement d'« adaptations », en nous concentrant à la fois sur le cas des bandes dessinées qui veulent être des transpositions d'un jeu, reprenant au plus près sa trame narrative, voire ses codes, et sur le cas des livres qui, sans s'affranchir des propriétés de l'univers vidéoludique de référence, cherchent à proposer des variantes de l'histoire du jeu (par l'écriture d'histoires hors des cadres temporels et géographiques du jeu, des réécritures de l'histoire, etc.). Si l'on considère que la transécriture questionne principalement la forme pour mettre en abyme les notions de lecture et de jeu en misant sur l'originalité graphique, c'est plutôt le fond avec le traitement de l'histoire qui va nous préoccuper dans le présent mémoire.

Arrivé à ce stade de présentation de notre sujet, une question fondamentale se pose : pourquoi s'intéresser aujourd'hui aux rapports existants entre ces deux médiums ? En nous plaçant d'un point de vue strictement éditorial, adapter des jeux vidéo semble être une pratique réelle, en témoignent les quelques cas précédemment cités, mais relativement invisible. On entend rarement parler du marché des adaptations, et encore moins d'un hypothétique marché des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées. Pourtant, une

²⁵ Gabriel Tremblay-Gaudette et Diego La Manna, « Quand la bande dessinée se prête au jeu (vidéo) », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016.

²⁶ *Idem*, p. 267.

²⁷ Voir l'interview de Xavier Guilbert en annexe 5, p. 194.

information établie par l'enquête sur la lecture des bandes dessinées en France, publiée par la revue *Neuvième art 2.0*, détermine une corrélation certaine entre le lectorat de bandes dessinées et le public des joueurs²⁸. L'étude souligne en effet qu'on trouve chez les joueurs une proportion significativement plus élevée de lecteurs de bandes dessinées que dans le reste de la population : les joueurs sont à 50% des lecteurs de bandes dessinées, contre 17% pour les non-joueurs. L'étude suggère même que les individus qui jouent le plus sont aussi ceux qui lisent le plus de bandes dessinées. Dès lors, il paraît évident de chercher à mieux mettre en valeur ce phénomène ; si les centres d'intérêts de ce segment de la population sont les jeux vidéo et les bandes dessinées, des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées ne sont-elles pas susceptibles de rencontrer un franc succès ? Les éditeurs et studios de jeux vidéo ont-ils conscience de ce potentiel, et si oui comment l'exploitent-ils ? Les résultats obtenus actuellement sont-ils satisfaisant au vu de ce potentiel, et peut-on les améliorer ? Tout ce mémoire tendra à démontrer que ce segment éditorial mérite d'être considéré comme un marché à part entière, que ces spécificités sont encore insuffisamment exploitées et que ce secteur pourrait et devrait tendre à se développer dans les années à venir. En partant du cadre défini précédemment, nous allons étudier en détail le champ des bandes dessinées adaptant des jeux vidéo, pour le seul marché francophone, un domaine à la fois nouveau et en constante évolution et qui soulève de nombreuses questions.

Pour bien comprendre l'objet sur lequel nous allons travailler, il convient d'abord de le cerner correctement. Comment se définit le secteur éditorial des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées ? Cette interrogation porte autant sur l'identité des éditeurs qui participent au développement de ce marché que sur la nature de ces œuvres qui, au croisement de deux médiums, doivent faire face au défi de modalités spécifiques pour concilier les deux. Nous tenterons donc de définir tout d'abord la nature de ce marché, son évolution et l'identité de ses acteurs. Cette première partie nous amènera ensuite à nous demander quels sont les différents intérêts en jeu pour ces divers acteurs du secteur. Si le marché semble déjà bien établi, il paraît important de déterminer à quels besoins il répond, et sur quels critères il se développe. Enfin, nous en viendrons à la question de l'avenir de ce marché : quelles sont ses dynamiques, ses voies de développements, ses impasses ? Comme tout domaine d'édition, le

²⁸ Voir le pan « lecture de bd et pratique du jeu vidéo » dans l'enquête sur la lecture de bandes dessinées en France, menée en 2011 auprès de 4 981 personnes par la Bibliothèque Publique d'Information et le Département des Études, de la Prospective et des Statistiques du Ministère de la Culture et de la Communication, présentée sur le site *neuiemart.citebd.org* : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article587>.

secteur des bandes dessinées adaptant des jeux vidéo doit trouver le modèle le plus en phase avec ses lecteurs, en s'appuyant sur ses particularités propres.

Pour répondre à ces questions, nous nous appuyerons sur différents documents. En premier lieu, des lectures théoriques abordant divers aspects des problèmes qui nous sont posés. Nous utiliserons également quelques interviews de professionnels du monde de l'édition, pour certains travaillant en relation étroite avec les studios de jeux vidéo, ainsi que sur quelques études de cas poussées (le manga *Assassin's Creed: Awakening* de Kenzi Oiwa et Takashi Yano et la bande dessinée *Angry Birds* de Pascal Oost et Oscar Martin) ou plus rapidement traitées (le manga *The Legend of Zelda* de Akira Himekawa, la bande dessinée *World of Warcraft* de Walter Simonson et Ludo Lullabi, le manga *Pokémon* de Hidenori Kusaka, la bande dessinée en ligne *Overwatch* par divers auteurs, le manga *Dofus* de Tot notamment). Nous ferons appel aux réponses d'un questionnaire créé et mis en ligne dans le cadre de ce mémoire²⁹, auquel ont répondu 78 personnes, du 1^{er} août 2016 au 10 septembre 2017. Nous recourrons, enfin, à des données chiffrées sur les ventes des divers livres étudiés, recueillies notamment via les sites Électre et Édistat.

Afin de traiter au mieux tous les aspects et enjeux du sujet, nous tâcherons dans un premier temps de dresser un état des lieux global du secteur en France, en étudiant à la fois le fonctionnement d'ensemble de toutes ses œuvres et le fonctionnement individuel de quelques-unes d'entre elles. Passer de la macrostructure du marché à sa microstructure offrira un aperçu concret de sa circonscription et de ses modalités. Cela nous permettra d'une part d'établir les acteurs-clés, les dynamiques et les résultats économiques, et d'autre part d'étudier plus en profondeur deux cas de bandes dessinées adaptées de jeux vidéo. Dans le cadre de ces études de cas, nous nous concentrerons sur des types de jeux différents, ayant donné lieu à des adaptations de nature différente, afin d'esquisser la diversité d'œuvres et de traitements qui peuvent en être proposés ; la question mériterait toutefois un panel d'exemples plus étendu, tant les possibilités sont multiples et dignes d'intérêt.

²⁹ Ce questionnaire a été notamment partagé via Facebook, mis en ligne sur le forum de la plateforme de téléchargement de jeux vidéo Steam, ainsi que sur le forum du site BDGest qui s'adresse aux amateurs de bandes dessinées.

Une fois que la nature et les modes de fonctionnement des livres qui nous occupent auront été définis plus précisément, nous examinerons les principaux enjeux qui justifient l'intérêt pour ce secteur de la part de l'ensemble des acteurs du marché –éditeurs de jeux vidéo, éditeurs de livres, joueurs et lecteurs – en même temps que les critères qui conditionnent le succès d'une adaptation en bande dessinée, ou pour le moins participent à la rencontre du lectorat ciblé et de l'œuvre. Il nous faudra, sommes toutes, examiner si les attentes des différents acteurs sont conciliables au profit de tous, alors que l'équilibre entre les ambitions de chacun est des plus délicats à atteindre.

Dans un dernier temps, nous conclurons par un récapitulatif des faiblesses et des forces de ce secteur émergent de l'édition. En effet, les bandes dessinées adaptées de jeux vidéo souffrent de certains handicaps non négligeables qui compliquent les rapports – et les apports – entre les différents acteurs. Si elles parviennent à être visibles et reconnaissables pour le public qu'elles visent, si elles attirent son attention, si elles gagnent en légitimité, il leur faut toujours trouver leur place face au poids financier et culturel écrasant du jeu vidéo. En revanche, ces œuvres bénéficient d'une communauté très porteuse qui n'est probablement pas encore exploitée à son avantage, et elles sont en passe de devenir un classique de développement d'une stratégie multimédia.

I – État du marché



Au cours de notre introduction, nous avons posé le postulat de départ selon lequel la bande dessinée et les jeux vidéo entretiennent d'ores et déjà des relations riches et variées. Au sein de ces relations, nous avons défini un sens d'interactions sur lequel nous allons nous pencher (des jeux vidéo vers la bande dessinée). Dans ce seul mouvement, nous avons distingué plusieurs segments : les bandes dessinées qui parlent des jeux vidéo, en tant qu'univers ou en tant qu'objet culturel ; les bandes dessinées qui s'inspirent des jeux vidéo, s'en réappropriant les codes ; et enfin les bandes dessinées qui se veulent des transpositions, réécritures, extensions de jeux vidéo qui servent de références.

Puisque c'est ce dernier segment qui va constituer l'objet de notre étude, il nous est essentiel de donner un cadre précis à ce marché, de comprendre ce qui le constitue en tant qu'ensemble, de lui donner une histoire. Une fois que sera définie l'étendue de ce marché, il sera utile d'examiner au plus près quelques uns de ses constituants afin d'en définir certaines modalités propres.

Une fois l'objet de notre étude examiné en tant que tout cohérent dans un marché spécifique, puis en tant que manifestation concrète d'une intention, nous disposerons d'une base fiable pour ensuite chercher à en connaître les motivations et les potentielles évolutions.

A – La dynamique du marché en quelques chiffres-clés



Comment rendre compte de l'existence d'un secteur du marché, en définir les principaux acteurs et en démontrer les dynamiques ? Un recensement systématique et aussi complet que possible de toutes les bandes dessinées adaptées de jeux vidéo va nous permettre de dégager quelques axes d'analyse, afin de mieux connaître et délimiter ce marché.

1) Les conditions de l'analyse

Pour atteindre l'objectif fixé, il nous faut avant tout dresser une liste, la plus exhaustive possible, de tous les titres publiés qui relèvent de notre champ d'étude – c'est-à-dire, comme cela était défini plus haut, des bandes dessinées qui sont des adaptations de jeux vidéo existants, et non des bandes dessinées qui traitent des jeux vidéo comme objets d'une histoire ou qui s'attachent uniquement à la reprise de leurs codes narratifs. Mais au-delà de ce premier filtre, définir les objets qui vont intégrer ce recensement ne va bien entendu pas sans poser problème³⁰. Pour les besoins de cette étude, certaines règles seront posées et certains choix exposés, précautions indispensables pour déterminer le cadre de cette démarche.

³⁰ Malgré notre vigilance et le soin apporté à la recherche des titres concernés, à la collecte et à la retranscription des données, il est possible que des oublis ou des erreurs se soient glissés dans ce recensement. Nous espérons néanmoins que ces éventuels manquements seraient minimes et n'impacteraient pas de manière significative la présente étude.

Ainsi, nous avons intégré au relevé la bande dessinée *The Witcher : La malédiction des corbeaux*, qui paraîtra le 3 novembre 2017, et la série *Sengoku Basara* publiée chez Kazé, mais leur découverte est intervenue après l'analyse des données du tableau.

Ainsi, ne sont pas considérées les éventuelles éditions électroniques, disponibles sur des plateformes telles qu’Izneo, AveComics, Sequencity, Eazycomics ou Numilog : l’étude se concentre exclusivement sur les ventes d’exemplaires imprimés, afin d’éviter de se disperser dans une trop grande masse de données et de rester cohérent par la suite avec d’autres développements concernant les livres physiques (sur leur présentation en tant qu’objets, sur leur lieux de vente...). Pour les mêmes raisons, ne sont pas comptées les bandes dessinées adaptées de jeux vidéo, disponibles en ligne, gratuites, que l’on ne peut de ce fait directement rattacher au marché économique que nous étudions³¹. Ces œuvres relèvent cependant de stratégies de communication précises, qui seront relevées par la suite dans ce mémoire. De même, des bandes dessinées qui ont pu être offertes conjointement à l’achat du jeu ne sont pas intégrées dans notre relevé³².

Ne sont également comptés que les ouvrages francophones, un certain nombre de titres n’étant disponibles qu’en japonais ou en anglais. Le cas de l’une des séries adaptées du jeu *Pokémon*, dont l’auteur est Ono Toshihiro, a également été écarté au motif d’une publication certes francophone mais réalisée au Canada, il y a presque vingt ans, et portant seulement sur le premier tome – sur les quatre que comptait la version originale japonaise. En revanche, adaptée du même jeu, *Pokémon – La grande aventure* qui a vu sa parution chez Glénat interrompue après six tomes (sur les douze prévus) est comptabilisée, et ce d’autant plus que la série a fait l’objet d’une reprise par Kurokawa.

Ne sont relevées dans cette étude que les premières éditions d’un titre, même si les éditions suivantes ont obtenu des chiffres de vente respectables (à l’image des séries *Kingdom Hearts – Chain of memories*, ou *Monster Hunter Orange*, publiées par Pika). En revanche, les rééditions (ou éditions simultanées) comprenant un objet bonus (tels que le tome 5 de *Suikoden III* par Soleil comprenant un DVD) sont comptées, de même que les publications d’intégrales. En outre, lorsqu’une série est republiée ou reprise par une nouvelle maison

³¹ Mentionnons par exemple des bandes dessinées adaptées des jeux *Portal* : <http://www.thinkwithportals.com/comic/?l=fr#1>, *Child of Light* : http://ubistatic2-a.akamaihd.net/emea/gamesites/childoflight/E_book_COL_FR.pdf, ou *Left 4 Dead* (en anglais) : <http://www.l4d.com/comic/>.

³² Voir par exemple le cas de la bande dessinée *The Witcher: Killing Monsters*, offerte gratuitement à l’achat en précommande du jeu *The Witcher 3*, comme en témoignent cet article sur le wiki dédié au jeu : https://sorcelleur.gamepedia.com/The_Witcher:Killing_Monsters, ainsi que la critique de Gillossen le 28 juillet 2015 sur *Elbakin.net* : <http://www.elbakin.net/fantasy/bd/the-witcher-killing-monsters-4741> et les commentaires des acheteurs sur Amazon : <https://www.amazon.fr/Witcher-Killing-Monsters-bande-dessin%C3%A9e/dp/B00KX7OLKK>.

d'édition, les deux séries sont comptabilisées (à l'image de *Pokémon – La grande aventure*, publiée initialement par Glénat puis reprise par Kurokawa, ou de *Fly* publiée par J'ai Lu, devenant par la suite *Dragon Quest – La quête de Dai* chez Delcourt).

L'observateur notera le marquage des titres en jaune pâle et en bleu pâle ; cette répartition par couleurs permettra une séparation entre le format manga (jaune pâle) d'une part et le format franco-belge, comics ou roman graphique (bleu pâle) d'autre part. La référence pour cette distinction ne se fera pas autour du graphisme ni du pays d'origine des publications, mais bien autour du format des titres, car ce critère définit aussi bien une tranche de prix différente qu'une éventuelle séparation physique dans les rayonnages des librairies, et un public probablement différencié. Cela nous servira par ailleurs à déterminer des liens vis-à-vis de l'identité du studio créateur du jeu vidéo originel.

Pour les livres publiés récemment, il est évident que les chiffres de ventes ne représentent pas nécessairement le plein potentiel que les titres peuvent atteindre après plusieurs mois, voire plusieurs années de disponibilité sur le marché. Pour cette raison, ne seront comptabilisées dans le calcul des moyennes que les ventes des titres parus au moins trois mois avant la date du relevé des ventes, c'est-à-dire que ne seront pas comptabilisés les livres parus après le début du mois de juin 2017 (25 livres sur 622 sont concernés). De même, l'historique des ventes d'Édistat commençant au 1^{er} janvier 2004³³, aucun des livres parus avant cette date ne sera pris en compte dans le calcul des moyennes (72 livres sur 622 sont concernés). Ces mesures sont destinées à garantir davantage de représentativité des moyennes de ventes. En revanche, les sommes des livres vendus tiendront compte de l'intégralité des ventes déclarées, de 1984 à 2017. Par ailleurs, il est à noter que certains titres relevés devraient paraître dans les mois à venir, et ne comportent donc aucune données de ventes ; leur présence fait cependant sens dans la mesure où ils témoignent d'une dynamique intéressante pour l'année, bien que partielle.

Parmi les informations relevées, quelques unes d'entre elles sont susceptibles d'être partiellement incomplètes. Par exemple, pour certains ouvrages dont la réalisation s'est faite à plusieurs mains, il n'a pas toujours été possible de relever nommément tous les auteurs, aussi

³³ « Les historiques de ventes commencent au 1er janvier 2004. Si la parution d'un ouvrage est antérieure, les estimations « depuis parution » prennent cette date comme point de départ », d'après le site d'Édistat : <http://www.edistat.com/faq.php>.

parfois seuls quelques uns d'entre eux sont mentionnés, ou la réalisation est attribuée à un « collectif ». Certaines œuvres anciennes, dont les chiffres de vente ne sont pas disponibles, ont également été relevées, malgré l'absence de prix en euro ou d'ISBN-13, ou des incertitudes concernant leur date de publication, en considérant que leur existence avait le mérite de retracer l'histoire de ce marché de niche (par exemple, *Pac-Man*, publié par Eurédif en 1984). En ce qui concerne les maisons d'éditions ayant publiés ces titres, certaines d'entre elles ont disparu ; des collections ont pu se créer au cours de la publication d'une série ; certains prix pour des œuvres parues avant 2002 sont approximatifs, car calculés à partir du franc, quand ils ne sont pas tout simplement introuvables. Quant aux studios créateurs des jeux vidéo de référence, certains d'entre eux ont disparu, changé de nom, ou fusionné avec d'autres studios. Malgré ces approximations, l'identification des ouvrages à partir des informations fournies devrait être assurée et leur catégorisation relativement fiable.

Enfin, en ce qui concerne les informations relevées, celles-ci comprennent :

- _ le titre du livre
- _ son(s) auteur(e)(s)
- _ sa maison d'édition
- _ éventuellement la collection dans laquelle il a été publié
- _ le titre du jeu ou de la série dont la bande dessinée est adaptée
- _ le nom du studio qui a édité le jeu
- _ le prix de vente du livre
- _ la date de parution du livre
- _ l'ISBN-13 du livre
- _ ses chiffres de vente

Toutes les données ont été obtenues en croisant des informations d'Édistat, et des sites Bédéthèque et Amazon. Les chiffres de vente ont été relevés à la date du 6 septembre 2017 via le site d'Édistat, qui prenait en compte les ventes effectuées jusqu'à la date du 27 août 2017.

À l'issue de cet exposé des conditions qui vont déterminer l'analyse à venir, un nombre considérable de contraintes ont été posées, afin de cibler plus précisément la pertinence des résultats obtenus. En tenant compte de ces avertissements et précautions, les limites et le potentiel de l'analyse à venir deviennent plus lisibles.

2) Les résultats de l'analyse

La première information à tirer de cette collecte de données³⁴ porte sur le nombre de titres rattachés à une licence de jeux vidéo. Pas moins de 622 bandes dessinées, mangas ou comics constituent actuellement le fond des adaptations de jeux vidéo, malgré le fait que quelques titres ne soient plus édités et presque introuvables ou que d'autres ne soient pas encore disponibles à l'achat. On peut en outre ordonner ces 622 titres en 137 séries, allant de 1 tome pour les plus courtes à 37 pour les plus longues. Il convient de signaler qu'un certain nombre de séries ont été abandonnées en cours de publication. Bien que leur recensement s'avère parfois délicat (elles sont rarement indiquées comme telles), on peut notamment relever les cas des séries *Pokémon – La grande aventure*, publiée par Glénat, abandonnée après le tome 6 en 2002 et reprise ensuite par Kurokawa en 2014³⁵, *The King of Fighters* abandonnée après un premier tome publié par Samouraï Éditions en 1996, *Everquest* et *Diablo* probablement abandonnées après leur premier tome publiés en 2003 par Albin Michel, suite à sa cessation d'activités dans sa branche bande dessinée, ou encore *Call of Duty – Modern Warfare 2 : Ghost Issue 1/2* publiée par Panini en 2010 et dont le titre suggérait une suite « Ghost Issue 2/2 » qui n'a jamais vu le jour. Qu'ils soient dus aux difficultés internes aux maisons d'édition ou à un manque de succès des séries, ces abandons montrent que ce marché comporte une part de risque ; néanmoins, il faut noter que ce phénomène semble concerner principalement des publications anciennes, et nous nous attacherons à démontrer par la suite que les dynamiques du marché ont évolué depuis. Quoi qu'il en soit, ces premières informations nous permettent de confirmer notre postulat de départ : il existe bien un marché de l'édition de jeux vidéo adaptées en bandes dessinées, même s'il reste un marché de niche.

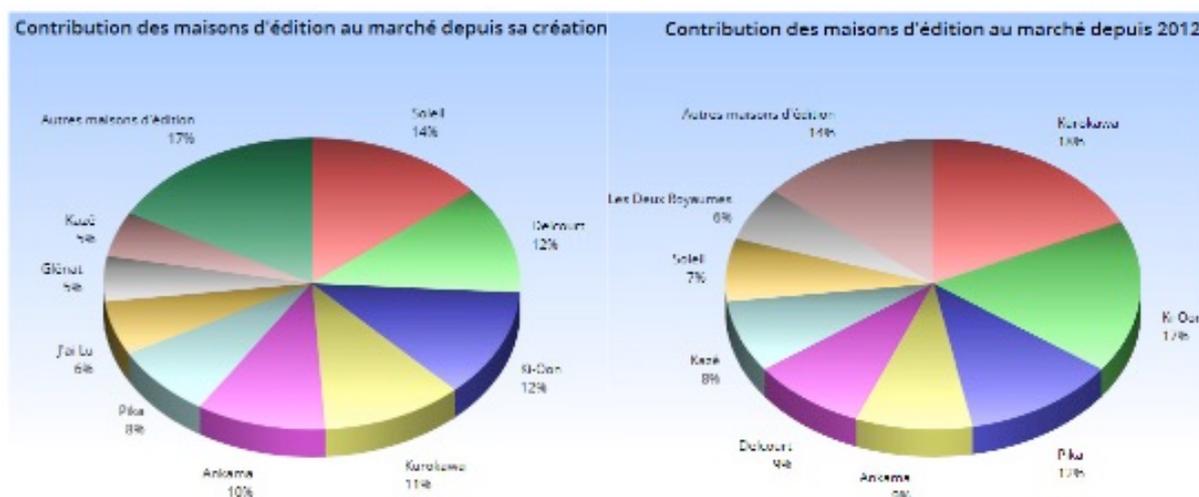
Pour structurer l'analyse de nos données, nous allons commencer par nous pencher sur les acteurs de l'édition qui prennent place sur ce marché, avant de voir comment ils distinguent ce type de livres au sein même de leur propre production, notamment par la création de collection dédiée. Nous verrons ensuite l'évolution de ce marché dans le temps, afin d'en dégager les dates-clés, et nous introduirons une distinction au sein de la production entre les formats manga et les autres formats, de type bande dessinée franco-belge ou comics.

³⁴ Voir le tableau de recensement des titres du marché en annexe 1, p. 142, et la synthèse de son analyse en chiffre en annexe 2, p. 165.

³⁵ Voir la critique de Takato sur *manga-news.com* le 19 juin 2014 : <http://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Pokemon-la-grande-aventure/vol-1>.

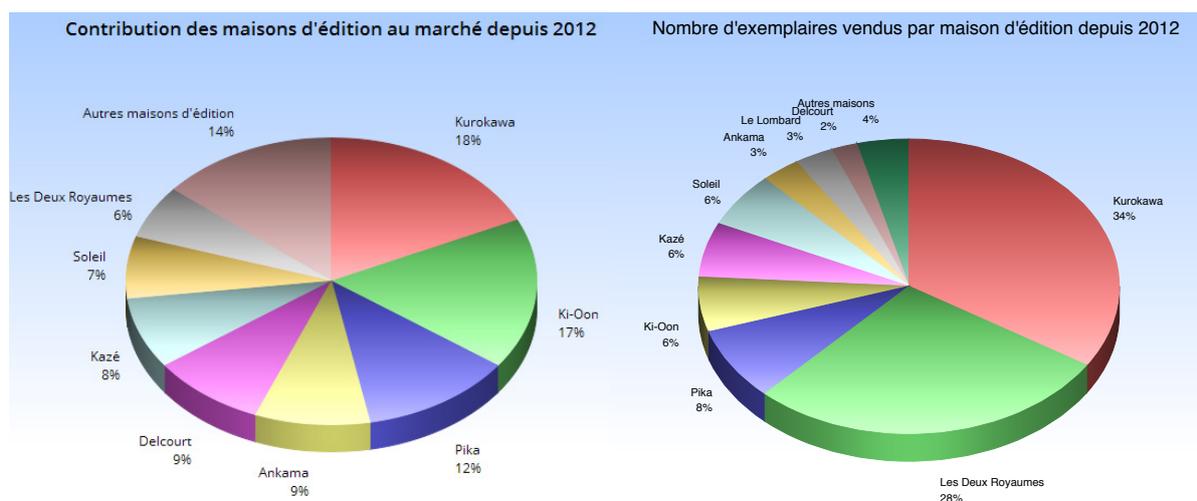
Dans le prolongement de cette distinction, nous nous pencherons sur les données de ventes, de l'ensemble mais aussi des différents formats ainsi que sur la politique de prix pratiquée pour ces livres. Nous concluons enfin par une tentative de corrélation entre les types de jeux adaptés et leur format d'adaptation, et un examen des acteurs du jeu vidéo qui jouent le jeu des adaptations en bande dessinée.

Les acteurs de l'édition sur ce segment de marché sont au nombre de 28 au total. Évidemment, ce chiffre ne tient pas compte de la disparition de certaines maisons comme La Sirène ou Samouraï, ni du fait qu'un certain nombre des titres publiés soient épuisés et leurs éditeurs, plus actifs sur le marché. Il est toutefois intéressant de comparer la proportion de contribution des maisons d'édition au marché depuis sa création, et depuis 5 ans (soit début 2012). Le premier cas fait état des 28 maisons d'édition et considère individuellement les contributions supérieures à 5% du total des parutions ; les maisons en-dessous de ce seuil sont au nombre de 19 (dans l'ordre décroissant de production : Les Deux Royaumes, Panini, Jungle !, Le Lombard, Nobi Nobi, Hachette Comics, Eurédif, Mana Books, Kantik, La Sirène, Omaké Books, Samouraï, Urban Comics, Vent d'Ouest). Pour le second cas, on ne considère que les maisons ayant eu une activité récente sur le marché, c'est-à-dire depuis début 2012 ; on ne compte alors plus que 16 éditeurs, dont 8 ont produit chacun moins de 5% de la production (dans l'ordre décroissant de production : Le Lombard, Glénat, Jungle !, Bamboo, Nobi Nobi, Panini, Omaké Books, Mana Books).



La comparaison des graphiques ci-dessus nous permet de constater, outre la disparition de 12 éditeurs, le recul de l'activité de maisons telles que Soleil, Delcourt et Glénat, et la

conquête du marché par Kurokawa, Ki-Oon, Pika, Kazé et Les Deux Royaumes. Des acteurs majoritairement orientés vers le format manga ont donc augmenté leur production sur le marché, au point même que 4 maisons seulement monopolisent 56% du total des parutions depuis 2012. Des maisons travaillant sur les deux formats ou avec une spécialité plus marquée vers le franco-belge et le comics ont plutôt eu tendance à diminuer leurs parutions. Cela ne signifie pas pour autant que les maisons qui ont le plus publié sont celles qui ont le plus vendu, et réciproquement.

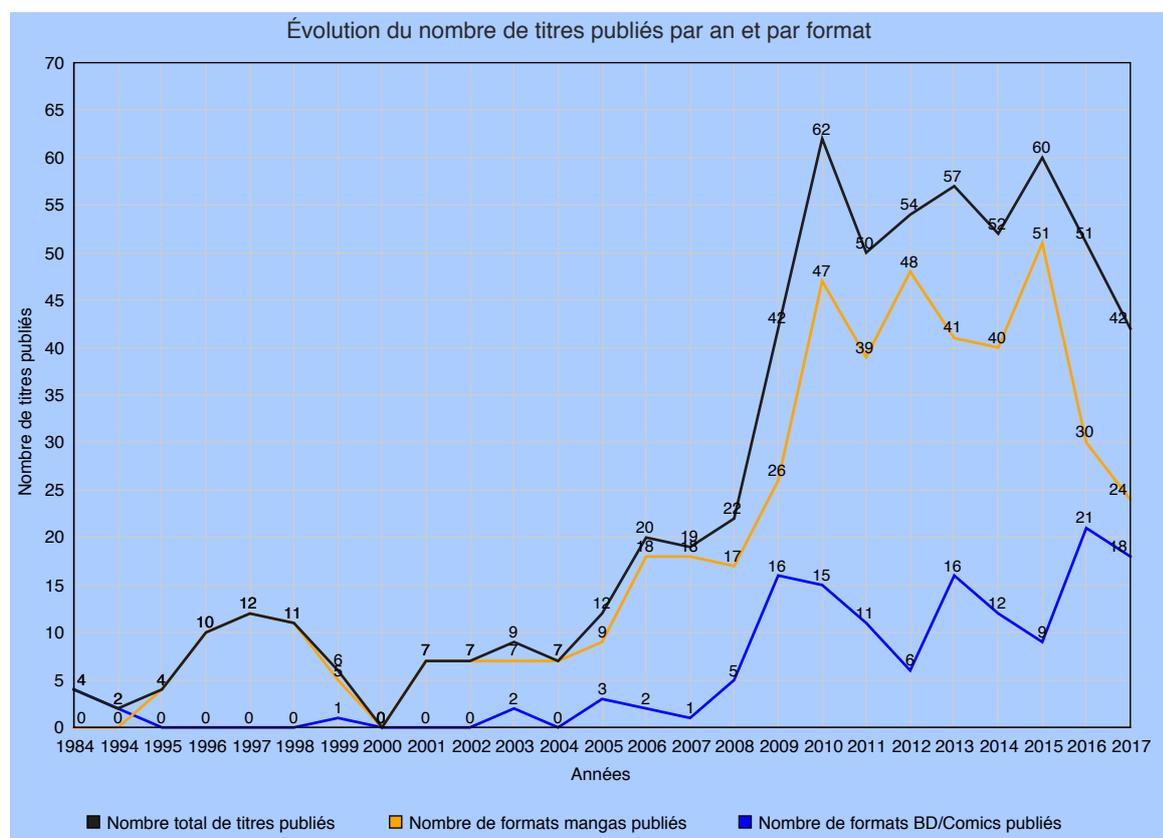


Au contraire, la comparaison entre les graphiques ci-dessus démontre que si Kurokawa est bien l'éditeur qui est le plus productif sur le marché et qu'il est bien celui qui réalise le plus de ventes, un acteur à la production plus modeste comme Les Deux Royaumes réalise à lui seul plus d'un quart des ventes ; à eux deux, ces deux acteurs assurent 62% du total des ventes. Nous reviendrons par la suite sur ces informations, mais notons que ces deux maisons publient respectivement l'intégralité (ou peu s'en faut) des adaptations des 2^{ème} et 3^{ème} licences de jeux vidéo dont les adaptations sont les plus vendues, à savoir *Pokémon* et *The Lapins Crétins*.

Comment les maisons d'édition distinguent-elles leurs titres adaptés de jeux vidéo, parmi toutes leurs publications ? Certains éditeurs sont entièrement dédiés à ce type de bandes dessinées, comme Ankama et Les Deux Royaumes, dont l'activité éditoriale est un dérivé direct de celle des studios producteurs de jeux Ankama et Ubisoft, ou comme Mana Books, une toute nouvelle maison qui publiera ses premiers livres en octobre 2017 et dont le credo est

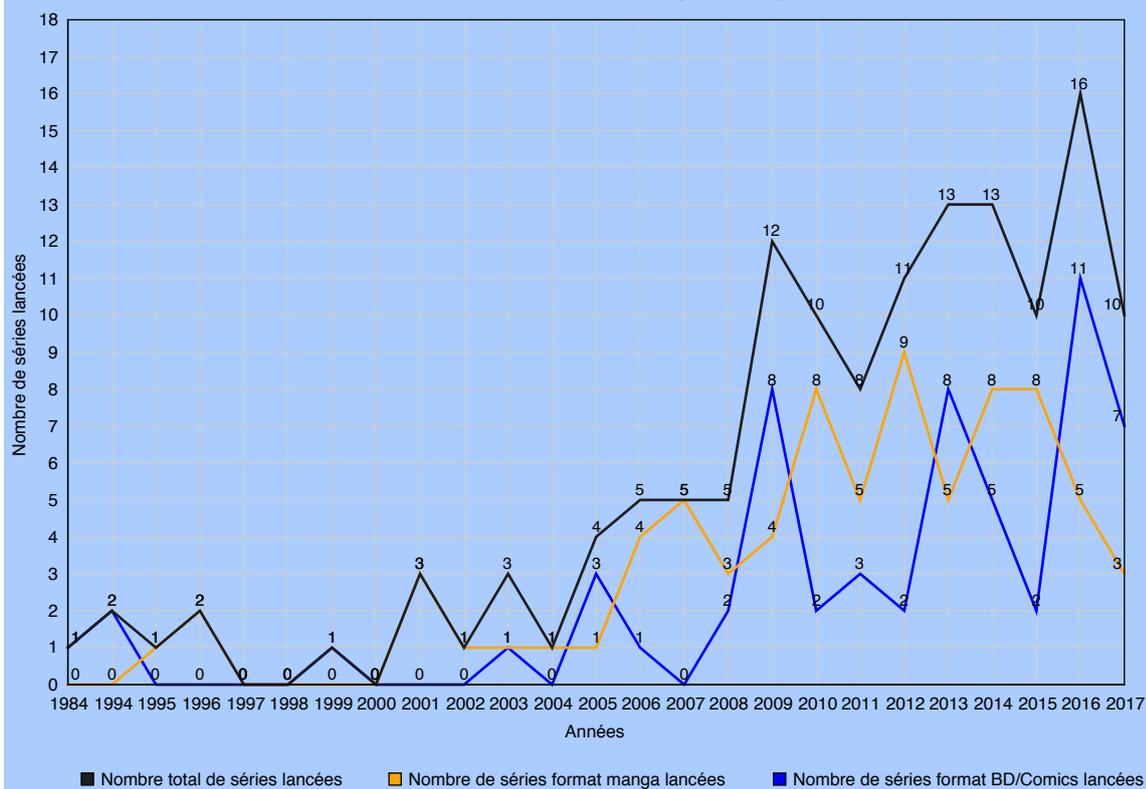
de traiter de l'univers vidéoludique³⁶. Pour les autres maisons, qui ne revendiquent pas cette spécialisation, la création d'une collection dédiée à ce type de livre a été la solution adoptée, dans cinq cas. Albin Michel avait créé la collection Game Over en 2003 ; Le Lombard, la collection Lombard Xp, apparue avec la série Angry Birds en 2013 ; Kazé a lancé son label Shônen Game en 2010 ; Urban Games a été créée par Urban Comics en 2015 ; Soleil, enfin, a lancé sa collection Jeux Vidéo en 2006. Sachant que la branche éditoriale d'Ankama a été créée en 2006 et Les Deux Royaumes en 2009, il semblerait que le marché ait réellement décollé à partir de 2006, et que cet essor se soit accéléré depuis.

Ceci nous amène à l'étude du développement du marché, depuis ses origines et jusqu'à nos jours. Pour déterminer les tendances à l'œuvre, nous allons mettre en parallèle trois axes : l'évolution dans le temps du nombre de titres publiés, du nombre de séries lancées et des ventes totales réalisées par année de sortie des titres. Dans le cas de ce dernier relevé, les chiffres des dernières années ne sont pas vraiment représentatifs, dans la mesure où ces titres relativement récents devraient continuer à se vendre pendant encore quelques temps.

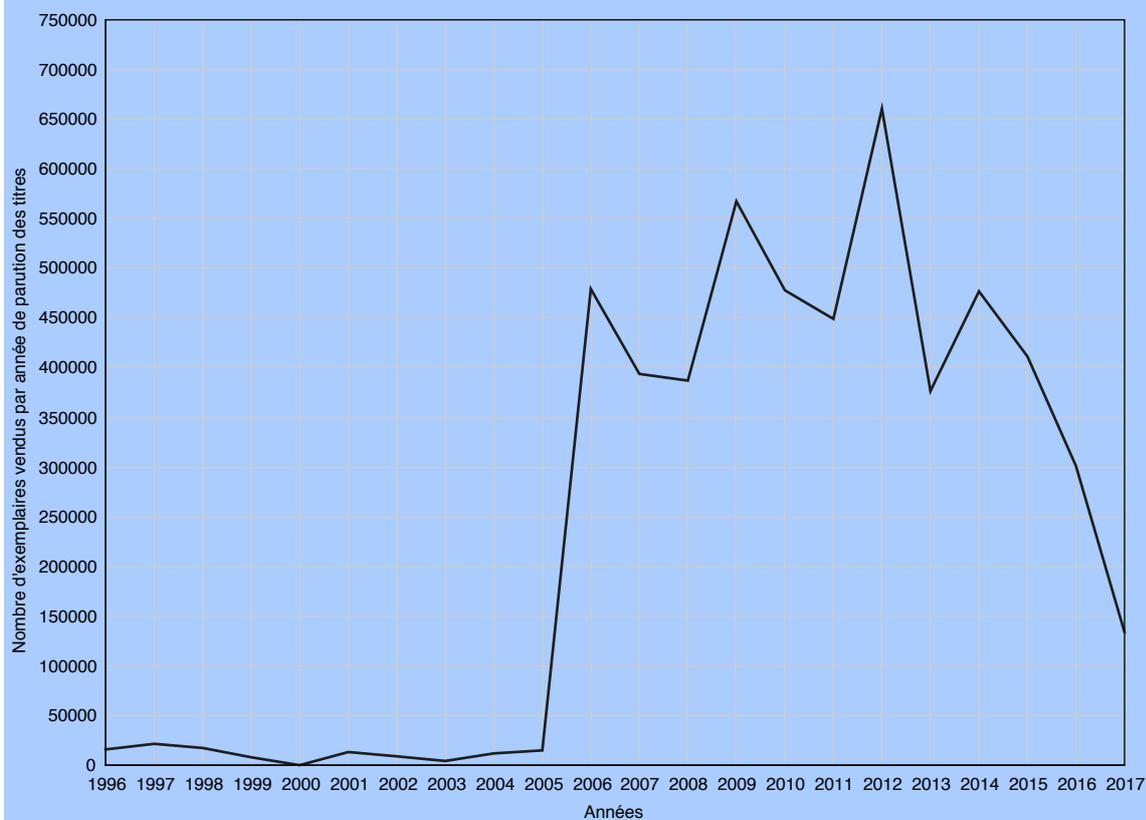


³⁶ Voir l'article du 10 juin 2017 de Blackstar sur [justfocus.fr](http://www.justfocus.fr/jeux-video/mana-books-une-nouvelle-maison-dedition-jeu-video.html) : <http://www.justfocus.fr/jeux-video/mana-books-une-nouvelle-maison-dedition-jeu-video.html>.

Évolution du nombre de séries lancées par an et par format



Évolution du nombre d'exemplaires vendus par année de parution des titres



Grâce à ces graphiques, nous constatons que l'histoire de l'édition d'adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées s'amorce dans les années 1990, puis qu'elle stagne jusqu'au tournant de l'année 2006. Alors que les ventes des livres parus en 2005 culminent à 14 869 exemplaires, celles des titres parus en 2006 explosent pour atteindre 479 126 exemplaires, soit une augmentation de plus de 3 120%. Le nombre de nouvelles séries lancées avait pourtant très peu augmenté en 2006 (5 séries contre 4 en 2005, soit 25% d'augmentation), et le nombre de titres publiés était passé de 12 en 2005 à 20 en 2006, soit une augmentation de 66% de l'offre. C'est probablement le lancement d'une série lancée cette année-là qui peut expliquer ce succès ; et parmi les 5 séries lancées en 2006, c'est indéniablement l'arrivée de *Dofus* chez Ankama qui est à l'origine de cette petite révolution, puisque 348 615 des 479 126 titres vendus (soit 73%) sont imputables aux quatre tomes de la série parus cette année-là. Les ventes n'ont bien sûr par atteint immédiatement un tel score, ce qui explique que c'est seulement trois ans plus tard, en 2009, que le nombre de séries lancées et de titres publiés a nettement augmenté, passant de 5 séries en 2008 à 12 en 2009 (140% d'augmentation) et de 22 titres en 2008 à 42 en 2009 (91% d'augmentation) et grimpant jusqu'à 62 titres en 2010.

Le cas de *Dofus* a donc permis une prise de conscience du potentiel de ce marché, qui s'est traduit par l'investissement de plusieurs maisons d'édition dans ce secteur, par la mise en place de collections dédiées et par une augmentation significative de l'offre. À cet égard, si Ankama a été un acteur révolutionnaire dans cette évolution, rappelons que l'éditeur Albin Michel, avec sa collection *Game Over* lancée en 2003, s'était posé comme précurseur. Avant lui encore, J'ai Lu et Glénat avaient tenté de lancer ce marché, sans rencontrer de succès décisif malgré le choix rétrospectivement judicieux de la part de Glénat d'investir dans la licence *Pokémon*, qui est aujourd'hui la seconde licence de jeu vidéo adaptée la plus vendue derrière le tandem *Dofus/Wakfu*. Après l'élan donné entre 2006 et 2009, la croissance du marché s'est poursuivie plus calmement. Le marché tente visiblement toujours de se développer, avec un pic de 16 nouvelles séries lancées en 2016, témoignant de l'envie des éditeurs de publier une adaptation porteuse.

Les graphiques retraçant l'évolution dans le temps des publications de titres et de séries mettent également en avant une information importante : la majorité des titres publiés sont des mangas (478 titres sur 622, soit 77% des titres), même si la répartition des séries entre les formats est plutôt équilibrée (77 séries manga sur 137 séries, soit 56% des séries). Cela s'explique principalement par le fait que les mangas, dont les droits sont souvent achetés

aux éditeurs japonais, ont un rythme de production et de parution plus élevé que celui des bandes dessinées franco-belge et des comics. En revanche, il est plus surprenant de constater que les ventes du marché suivent les mêmes proportions que celles de la répartition des titres selon leur format : sur les 5 229 418 exemplaires vendus sur l'ensemble du marché, 4 022 585 (soit 77%) sont des formats manga. Cet écart des ventes peut avoir plusieurs explications : tout d'abord, la parution plus fréquente des mangas leur assure plus de visibilité auprès des lecteurs et donc plus d'opportunité d'achat. Ensuite, la proportion de lecteurs de manga est plus élevée chez les 7-24 ans³⁷, une tranche d'âge qui correspond justement à celle de la population la plus intéressée par les jeux vidéo³⁸. La moyenne de prix des mangas adaptés de jeux vidéo étant de 7,65 € (contre 12,87 € pour les bandes dessinées franco-belges et comics, et 8,84 € pour l'ensemble des titres), ceux-ci sont également plus abordables pour les lecteurs – en particulier s'ils sont jeunes, ce qui est probablement le cas si notre supposition précédente est avérée.

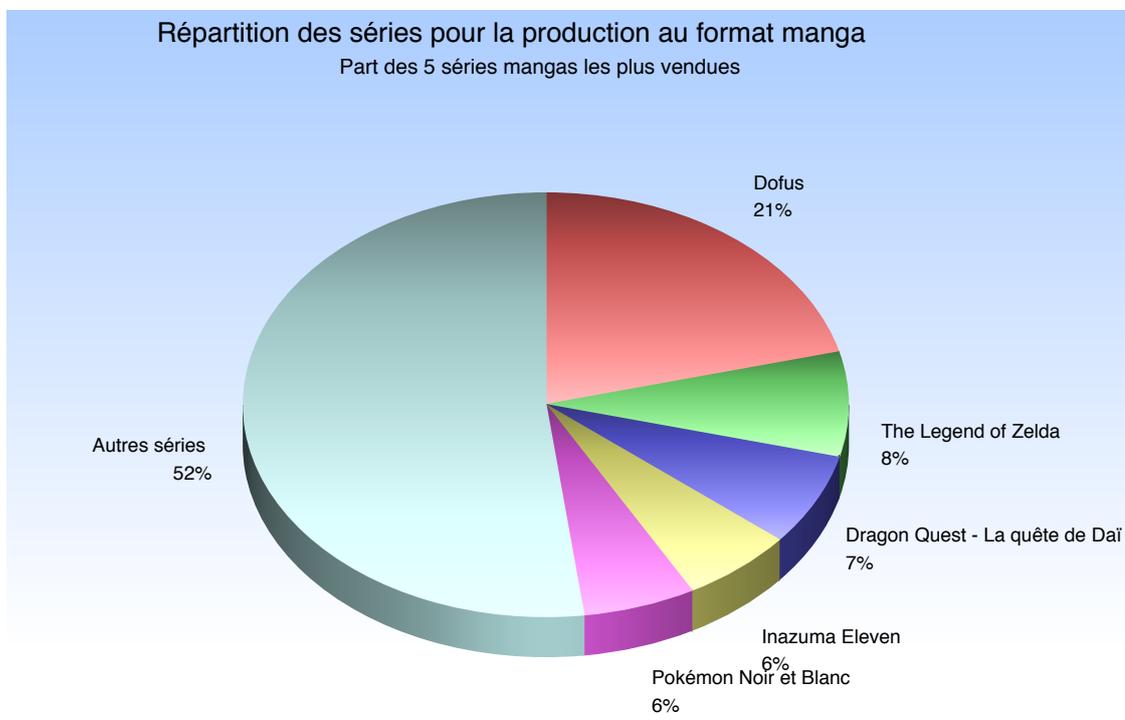
Malgré ce succès du format manga, sa moyenne de vente (établie à 9 708 exemplaires, contre 9 822 pour tous les types de formats) est bien plus basse que celle des bandes dessinées franco-belges et comics (qui est à 10 208 exemplaires). On peut émettre l'hypothèse que cela est dû au fait que les séries manga, bien plus longues que les séries des autres formats, voient leurs ventes se réduire considérablement sur leurs derniers titres, faisant ainsi baisser la moyenne. Ces moyennes ne sont toutefois pas complètement représentatives, étant donné que quelques séries concentrent des ventes très élevées. En utilisant un autre indicateur, on constate que la médiane de vente des mangas est de 4 381 exemplaires, alors que la moitié des autres bandes dessinées et comics se vendent à moins de 2 141 exemplaires. La médiane tous formats confondus est quant à elle de 3 966 exemplaires. Les adaptations en mangas auraient donc bien davantage de chances de vendre plus d'exemplaires que des adaptations sur d'autres formats.

Cela nous amène à nous pencher sur les séries les plus vendues. Sur un total des ventes à 5 229 418 exemplaires, il apparaît que 6 séries seulement réalisent à elles seules plus de 49% des ventes (soit 2 563 135 exemplaires). 5 de ces séries sont au format manga, et une au

³⁷ Voir le pan « Lecture des genres de BD selon l'âge » de l'enquête sur la lecture de bandes dessinées en France menée en 2011 et disponible sur le site *neuvièmeart 2.0* : <http://neuvièmeart.citebd.org/spip.php?article593>.

³⁸ D'après l'article de Audrey Éillet du 9 février 2016 « Jeux vidéo : l'âge moyen du joueur français est de 35 ans » sur *clubic.com* : <http://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-795226-jeux-video-age-moyen-joueur-francais-35-ans.html>.

format franco-belge ; il s'agit, dans l'ordre décroissant, de *Dofus* (857 375 ex), *The Lapins Crétins* ((593 201 ex), *The Legend of Zelda* (320 654 ex), *Dragon Quest – La quête de Daï* (267 685 ex), *Inazuma eleven* (263 796 ex), et *Pokémon Noir et Blanc* (260 424 ex).

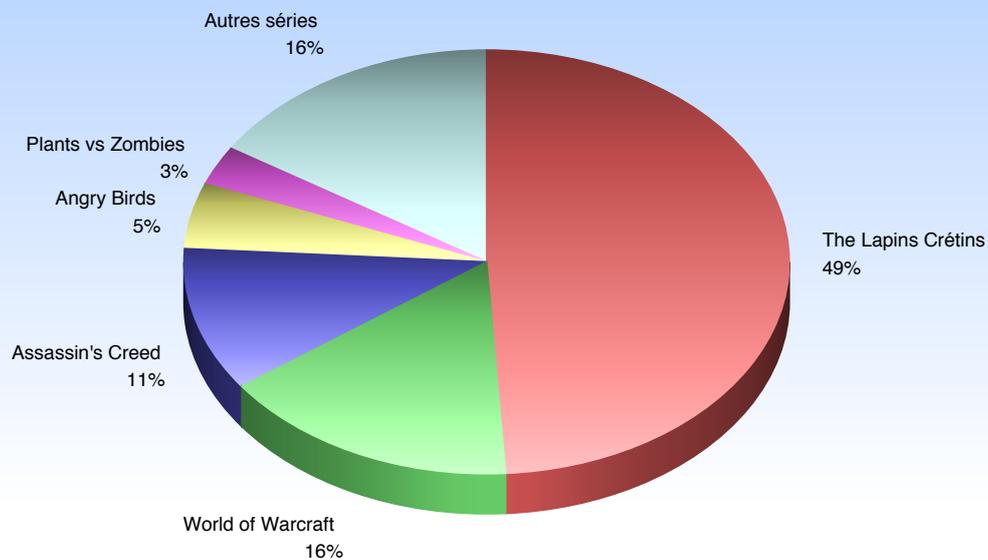


Au sein même de la production manga du marché, le graphique ci-dessus nous montre que les 5 séries susnommées assurent environ 48% des ventes. Il est remarquable que la plus vendue de ces séries, *Dofus*, qui compte près d'1/5^{ème} des ventes de mangas, assume également 16,40% des ventes totales du marché. Elle est aussi, parmi la production de mangas du domaine qui nous occupe, l'une des seules d'origine française. Comment expliquer son succès ? Tout d'abord, elle est relativement ancienne, puisqu'elle a été lancée en 2006, et est une des séries les plus longues, puisqu'elle compte 24 tomes ; en outre, nous verrons plus tard dans notre étude, en troisième partie, qu'Ankama a mené très rapidement une stratégie transmédia efficace entre le jeu et le manga, faisant de ce dernier un complément très utile pour les joueurs alors particulièrement nombreux en France³⁹. Rappelons par ailleurs qu'elle est la série à l'origine de l'explosion de la production sur ce marché.

³⁹ Un communiqué de presse d'Ankama du 7 octobre 2008 affirme que le jeu compte alors 10 millions de joueurs, 4 ans après sa sortie, en septembre 2004 : <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fpress.ankama.com%2Ffr%2Fcommuniques%2F1040-dofus-franchit-le-cap-des-10-millions-de-joueurs.html>.

Répartition des séries pour la production au format franco-belge/comics

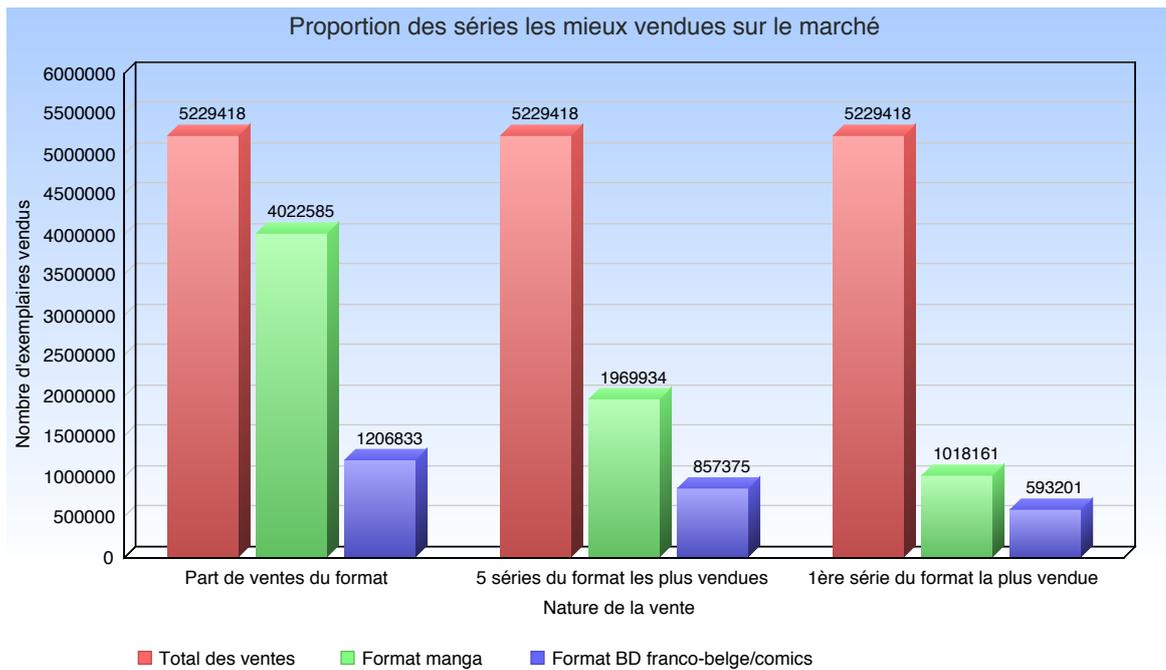
Part des 5 séries franco-belges/comics les plus vendues



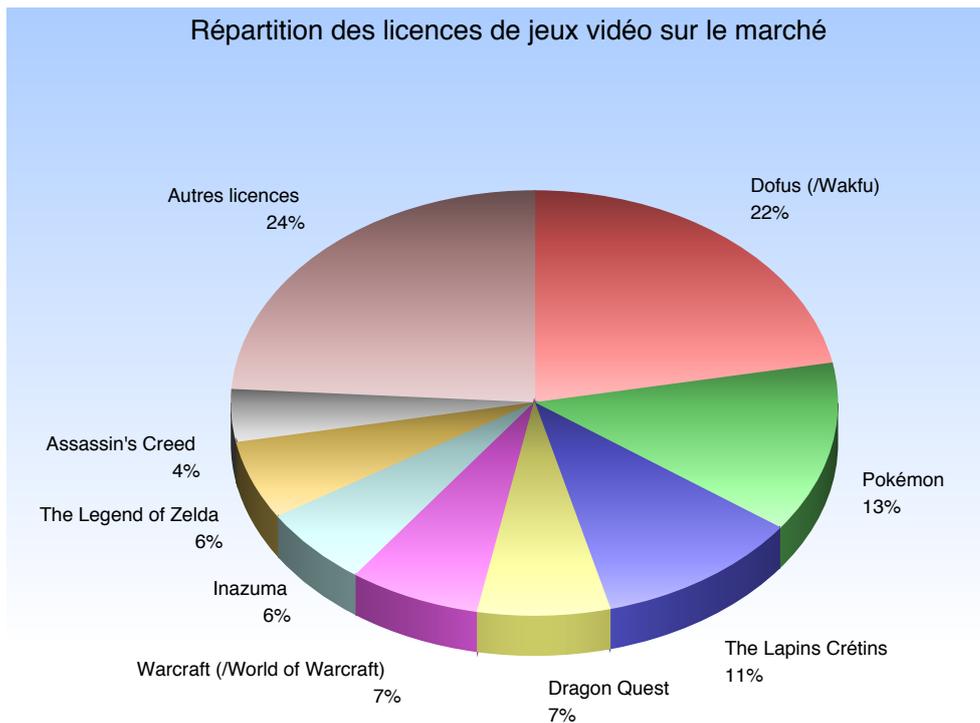
La configuration est tout à fait différente pour les séries en format franco-belge ou comics, puisque les 5 séries les plus vendues constituent 84% des ventes de ces formats. Plus marquant encore, la série la plus vendue hors format manga, *The Lapins Crétins*, assure presque la moitié des ventes des bandes dessinées franco-belges et comics, et 11,35% des ventes tous formats confondus. La série est un dérivé du jeu vidéo *Rayman contre les Lapins Crétins*, sorti en 2006 chez Ubisoft ; les lapins, antagonistes comiques et charismatiques affrontant le héros Rayman, ont rapidement multiplié les apparitions sur des supports très variés (vidéos de parodies sportives, peluches, publicités pour le constructeur automobile Renault en 2009⁴⁰ et pour Coca-Cola en 2010⁴¹)... Ces six années d'omniprésence dans le paysage publicitaire, médiatique et ludique expliquent probablement le bon accueil qu'a reçu leur adaptation en bande dessinée. Après les *Lapins Crétins*, les séries les plus vendues hors format manga sont, dans l'ordre décroissant : *World of Warcraft* (199 118 ex), *Assassin's Creed* (139 857 ex), *Angry Birds* (54 273 ex), et *Plants vs zombies* (31 712 ex).

⁴⁰ Voir la compilation des clips télévisés parus pour la promotion du modèle Scénic en 2009 : <https://www.youtube.com/watch?v=Cp1QqfVxFmw>.

⁴¹ Voir l'article de Bastien Canas du 30 avril 2010 sur *cocacolaweb.fr* : <https://cocacolaweb.fr/les-lapins-cretins-debarquent-dans-votre-coca-cola-zero/>.



Le graphique ci-dessus nous permet de synthétiser le déséquilibre visible entre les séries les plus vendues et les autres. Les formats manga se vendent bien plus que les bandes dessinées franco-belges et les comics, et ils offrent également une répartition des ventes un peu plus équilibrée que celle des autres formats, écrasés par une seule série. Cela vient peut-être du fait que l'offre du marché en format manga propose plus de choix ; ce peut être également la conséquence d'un traitement différent de l'adaptation selon le format d'accueil. Dans cette optique, la nature des jeux adaptés, ou la façon des mangas de les adapter, remporterait davantage de plébiscite de la part des lecteurs.



Dans la continuité de l'étude des séries les plus vendues sur le marché des jeux vidéo adaptés en bandes dessinées, nous allons à présent constater que certaines licences de jeux sont plus porteuses que d'autres. En additionnant les ventes de tous les titres des séries dérivées d'un jeu, quel que soit leur éditeur d'origine, on remarque que 8 licences se partagent les $\frac{3}{4}$ du marché. Parmi elles, on compte : *Dofus/Wakfu*, d'Ankama, 1 156 226 exemplaires ; *Pokémon*, de Nintendo, 657 290 exemplaires ; *The Lapins Crétins*, d'Ubisoft, 593 201 exemplaires ; *Dragon Quest*, de Square Enix, 389 211 exemplaires ; *Warcraft/World of Warcraft*, de Blizzard, 368 459 exemplaires ; *Inazuma*, de Level-5, 338 537 exemplaires ; *The Legend of Zelda*, de Nintendo, 320 654 exemplaires ; *Assassin's Creed*, d'Ubisoft, 186 830 exemplaires. Tous ces titres sont issus de licences extrêmement populaires, mais il est probable que le succès des licences *Dofus* et *Lapins Crétins*, deux créations françaises, soit spécifique à la France. 6 studios seulement, sur les 31 dont des licences ont fait l'objet d'adaptations, fournissent au moins les $\frac{3}{4}$ des bandes dessinées du marché (ils proposent également quelques autres séries de licences plus mineures). Parmi ces studios, 3 sont japonais, 2 français, et 1 américain.

Ce constat nous amène sur un dernier point intéressant pour notre analyse : une probable corrélation entre la nationalité du studio éditeur d'un jeu, et le type de format choisi

pour son adaptation en bande dessinée. Parmi les 31 studios producteurs de jeux ayant autorisé une adaptation en bande dessinée de leur(s) licence(s), on recense 11 entreprises japonaises, 12 américaines, 5 françaises, 3 d'autres nationalités (britannique, suédoise, finlandaise). Il apparaît que sur les 478 titres publiés au format manga, 406 d'entre eux (soit 85%) sont des adaptations de jeux vidéo produits par des studios japonais. À l'inverse, sur 144 bandes dessinées franco-belges ou comics, 123 (soit 85%) relèvent de licences appartenant à des studios (principalement américains et français) de toutes nationalités, sauf japonaises. En outre, 6 compagnies japonaises sur 11 n'ont autorisé que des adaptations en mangas de leur(s) licence(s) ; 14 studios de toutes nationalités sauf japonaise sur 20 n'ont autorisé que des adaptations en format franco-belge ou comics de leur(s) licence(s). Ces données montrent que si la corrélation entre la nationalité du studio producteur d'un jeu et le type de format choisi pour une adaptation existe bel et bien, elle n'est évidemment pas absolue. Cette démarche est logique, dans le sens où il est plus pratique pour des studios de jeux localisés au Japon de s'adresser à leur premier public de joueurs, le public japonais, et de leur proposer des adaptations dans le format auquel il est le plus habitué, et réciproquement pour les studios d'autres nationalités. Il est également plus facile pour un studio de jeux de contrôler le travail d'adaptation fait si l'éditeur qui la publie partage la même langue. Dans le cas des studios de jeux qui autorisent des adaptations sur différents formats, l'enjeu peut être de toucher un public différent de celui de ses joueurs habituels (dans un autre pays, sur une autre tranche d'âge...), ou de chercher le format le plus approprié pour produire une adaptation satisfaisante. Il est d'ailleurs intéressant de signaler que parmi les 5 entreprises françaises, les 3 ayant laissé publier plusieurs adaptations (Ankama, Ubisoft, Acute Game/Boostr) l'ont accepté pour différents formats ; au contraire, parmi les 12 entreprises américaines, seule Blizzard a autorisé des adaptations en format manga et en format franco-belge/comics. Quant aux 11 entreprises japonaises, 6 d'entre elles acceptent la publication de différents formats, voire exclusivement celle des formats hors mangas. Ces informations laissent supposer une meilleure réceptivité du public envers tous les formats en France, alors qu'aux États-Unis les lecteurs se cantonneraient plus facilement au modèle du comics, tandis que le Japon tendrait plutôt vers une ouverture, en particulier vers l'international.

De nombreux autres éléments ou informations croisées auraient pu être inclus dans cette analyse : la répartition des ventes selon leurs emplacements (librairie de premier ou second niveau, grande surface culturelle...), le profil des auteurs (certains d'entre eux sont apparus de manière récurrente dans l'analyse, à l'image de Paul Tobin ou d'Izu, alias

Guillaume Dorison), le chiffre d'affaire induit par titre et par série... De telles démarches, bien que dignes d'intérêt, ont été écartées pour la présente étude car elles auraient demandé un investissement en temps trop important.

B – Études de cas : les modalités concrètes d’adaptation



Après avoir abordé la macrostructure du marché de l’édition de bandes dessinées adaptées de jeux vidéo, il semble logique de poursuivre la démarche en se penchant sur sa microstructure en abordant quelques cas concrets. À travers l’examen de deux séries de format différents, produits par des éditeurs différents et originaires de studios de jeux différents, nous pourrions voir plus-avant quels ont été les acteurs de ces adaptations, les résultats en terme de rentabilité et de qualité (perçue) des œuvres, et les dispositifs mis en œuvre dans le processus d’adaptation lui-même.

1) Étude de cas : *Assassin’s Creed: Awakening*

Assassin’s Creed est une franchise appartenant à Ubisoft, dont le premier jeu vidéo est sorti en novembre 2007 et qui compte plusieurs suites, développant la même histoire mais se situant à des époques différentes. De type « action-aventure » et « infiltration » en monde ouvert, il met en scène un affrontement millénaire entre la faction des Assassins, défenseurs du libre-arbitre, et la guilde des Templiers, partisans d’un contrôle des masses pour défendre l’ordre.

Le jeu a connu une adaptation en film, sortie en décembre 2016, en roman avec 8 titres écrits par Olivier Bowden et publiés originellement par Penguin Books (Milady et Castelmor en France), en bande dessinée avec 6 tomes scénarisés par Éric Corbeyran et illustrés par Defali, publiés par Les Deux Royaumes, ainsi qu’une nouvelle série prévue en 2 tomes, par Guillaume Dorison et Jean-Baptiste Hostache également publiée par Les Deux Royaumes,

plusieurs mini-comics et romans graphiques, et enfin une série manga en 2 tomes publiée par Shueisha (Ki-Oon en France). C'est sur cette dernière adaptation que nous allons concentrer notre analyse, en nous fondant sur une interview de Xavier Guilbert, responsable IP Development au département éditorial d'Ubisoft et qui s'est chargé de la coordination et de la supervision du manga, sur les données de ventes disponibles, sur des avis de lecteur en ligne et sur une comparaison méthodique entre le jeu d'origine et son adaptation en manga.

a) Le contexte autour de la publication

Assassin's Creed IV: Black Flag appartient à la lignée des jeux *Assassin's Creed*, développés et édités par Ubisoft. Sorti le 29 octobre 2013 sur PlayStation 3 et Xbox 360, il a été adapté par la suite pour la Wii U (22 novembre 2013), la Play Station 4 (29 novembre 2013 en Europe), la Xbox One (22 novembre 2013 en Europe) pour les consoles, et pour Windows pour l'ordinateur (22 novembre 2013 en Europe).

Un manga adapté de ce jeu, intitulé *Assassin's Creed: Awakening*, scénarisé par Yano Takashi et dessiné par Kenji Oiwa, a été prépublié dans le magazine Jump Kai appartenant à l'éditeur japonais Shueisha entre le 10 août 2013 et le 7 juillet 2014⁴², avant d'être publié en deux volumes par ce même éditeur le 10 mars 2014 et le 10 septembre 2014⁴³, respectivement. La version française est parue directement sous forme de livres, le 12 juin 2014 et le 23 octobre 2014⁴⁴ chez Ki-Oon.

Plusieurs remarques peuvent être formulées à partir de ces quelques faits.

Tout d'abord, il apparaît que le manga a commencé à être prépublié un peu plus de deux mois avant la sortie officielle du jeu, démontrant par là que le manga participait d'une stratégie ménageant un effet d'attente pour le jeu – au Japon tout du moins. À raison d'une parution mensuelle⁴⁵, les lecteurs avaient pu anticiper l'esprit du nouvel opus d'*Assassin's Creed* en découvrant 3 des 12 chapitres composant le manga avant la sortie du jeu. L'éditeur

⁴² <http://www.animenewsnetwork.com/news/2014-06-10/assassin-creed-iv-black-flag-manga-to-end-in-july/.75391>.

⁴³ http://books.shueisha.co.jp/CGI/search/syousai_put.cgi?isbn_cd=978-4-08-879766-3 et http://books.shueisha.co.jp/CGI/search/syousai_put.cgi.

⁴⁴ <http://www.ki-oon.com/mangas/tomes-620-assassin-s-creed-awakening.html> et <http://www.ki-oon.com/mangas/tomes-655-assassin-s-creed-awakening.html>.

⁴⁵ Une parution le 10 de chaque mois, jusqu'à la fin de la parution du magazine en octobre 2014 : <http://www.manga-news.com/index.php/magazine/Jump-Kai>.

Shueisha et les auteurs Yano Takashi et Kenji Oiwa ont donc collaboré en amont avec les studios d'Ubisoft, ce qu'a confirmé Xavier Guilbert au cours de l'entretien mené pour cette étude, en affirmant qu'il s'est rendu à plusieurs reprises au Japon pour discuter du projet avec les auteurs⁴⁶. Ce travail en commun a permis de respecter la trame de l'histoire, l'identité et la personnalité de certains protagonistes et même de reproduire certains visuels tirés du jeu. D'emblée, le projet s'est posé comme une adaptation fidèle même s'il a nécessité des aménagements, ce qui se vérifiera dans la suite de cette étude.

La collaboration autour du manga *Assassin's Creed: Awakening* répondait à une démarche stratégique de la part d'Ubisoft, visant à accroître sa présence au Japon. Pour preuve, le magazine Jump Kai ciblait un lectorat « *jeune et masculin, mais [touchant] également le cœur des jeunes femmes* », en « *[proposant] des bandes dessinées travaillées et plus "pures"*⁴⁷ ». Avec des histoires allant de la romance à l'action, du thriller à la « tranche de vie », de l'horreur au fantastique, tous les titres qui y ont fait leur apparition appartiennent à la catégorie « Seinen » traditionnellement destinée aux jeunes (hommes) adultes de 15 à 30 ans environ. Or, l'industrie du jeu vidéo touche une population plutôt jeune ; en France, en 2015, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels et de Loisirs (SELL) estimait que la moyenne d'âge des joueurs était de 35 ans⁴⁸, une moyenne également de mise aux États-Unis en 2016, où 56% des joueurs ont moins de 35 ans⁴⁹. Pour peu que cette moyenne soit également valable au Japon, le lectorat ciblé par Jump Kai se trouvait donc être une tranche de la population particulièrement sensible au domaine du jeu vidéo. À partir de ce constat, il semble clair que pour Ubisoft, en collaborant avec un éditeur local pour prépublier cette adaptation, l'enjeu était d'acquérir de la visibilité pour dynamiser un marché à fort potentiel, davantage que de s'inscrire dans le paysage des licences qui fournissent un nombre considérable de produits dérivés en tous genres pour les fans du pays. Ce constat est d'ailleurs confirmé par Xavier Guilbert : « *..Au Japon [...] le jeu était moins connu ; le fait d'être dans une revue de manga permettait de toucher des jeunes sensibles au jeu vidéo, permettait d'élargir ce marketing, c'est d'ailleurs pourquoi le manga était lié au jeu qui allait sortir*⁵⁰ ».

⁴⁶ Voir l'interview de Xavier Guilbert en annexe 5, p. 191.

⁴⁷ Voir la fiche de présentation sur le site *manga-news.com* : <http://www.manga-news.com/index.php/magazine/Jump-Kai>.

⁴⁸ D'après l'article de Audrey Éillet du 9 février 2016 « Jeux vidéo : l'âge moyen du joueur français est de 35 ans » sur *clubic.com* : <http://www.clubic.com/mag/jeux-vidéo/actualite-795226-jeux-vidéo-age-moyen-joueur-français-35-ans.html>.

⁴⁹ D'après l'article « Age breakdown of video games players in the United States in 2016 » sur le site *statistica.com* : <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>.

⁵⁰ Voir l'interview de Xavier Guilbert en annexe 5, p. 193.

Il convient également de souligner la relative rapidité d'adaptation du manga en France, premier pays étranger à le publier, 3 mois après la version japonaise pour le tome 1, à peine plus d'un mois après pour le tome 2. Cette adaptation rapide s'explique par le fait que les éditeurs ont souhaité profiter de l'engouement pour le jeu, moins d'un an après sa sortie, et fournir aux amateurs du jeu des produits dérivés dans le but de maximiser les chances du manga de trouver son public.

Autre élément d'importance, les choix des éditeurs qui ont publié le titre dans chaque pays. Au Japon, Shueisha est connu pour être l'éditeur des séries à succès *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, *Yu-Gi-Oh*, qui entretiennent toutes un lien très fort avec l'univers du jeu vidéo puisqu'elles ont donné lieu à de nombreuses adaptations vidéoludiques. On peut aisément supposer que forte de son expérience, la maison d'édition s'est imposée comme un partenaire logique pour Ubisoft, alors que ce travail d'adaptation d'un jeu vidéo à un manga exige respect de l'univers d'origine, rapidité d'exécution et coordination optimale pour respecter les délais de sortie du jeu.

En France, Ki-Oon a été choisie pour publier la série, malgré une expérience encore modérée dans le domaine des adaptations de jeux vidéo à ce moment-là. En effet, en juin 2014, la maison d'édition avait déjà publié quelques adaptations, des mangas dérivés de licences détenues par Square Enix (une société japonaise qui édite des mangas et surtout des jeux vidéo, tels que les célèbres séries des *Final Fantasy*, *Dragon Quest* et *Kingdom Heart*) avec laquelle Ki-Oon entretenait des relations privilégiées⁵¹. L'éditeur français avait alors déjà publié *Tales of Symphonia* (6 tomes entre 2009 et 2010), *Breath of Fire IV* (5 tomes en 2010), et commencé la publication de *Dragon Quest: Emblem of Roto* (21 tomes entre 2014 et 2016). Même si cette tendance s'est poursuivie par la suite, avec la publication de *Final Fantasy Type-0 : Le Guerrier à l'épée de glace* (5 tomes entre 2015 et 2016) et *Final Fantasy Type-0* (2016), le choix de Shueisha de céder les droits français à Ki-Oon tient peut-être au fait que la maison se posait alors en France comme un acteur extrêmement dynamique, s'imposant depuis 2010 dans le paysage de l'édition française comme le plus important des éditeurs

⁵¹ Voir l'interview de Cécile Pournin et Ahmed Agne, fondateurs des éditions Ki-Oon, réalisée en juin 2009 par Ramza : <http://www.paoru.fr/2010/04/04/deux-decennies-de-manga-les-editeurs-ont-la-parole/>.

indépendants de manga⁵². Il convient par ailleurs de souligner que Ubisoft avait lancé sa propre maison d'édition en 2009, Les Deux Royaumes, chargée de transposer les franchises de ses jeux vidéo en bandes dessinées, mais que cette maison reste ancrée dans le format franco-belge, ce qui explique le fait qu'elle n'ait pas acquis elle-même les droits de publication du manga.

En dehors du Japon et de la France, *Assassin's Creed: Awakening* a été publié numériquement sous forme de chapitres disponibles en ligne sur Comixology et sur Kindle en Angleterre par Titan Comics⁵³, une filiale de Titan Books créée 2013. Titan Books est un éditeur qui s'est notamment spécialisé dans les adaptations de jeux vidéo, de films et de séries télévisées en livres⁵⁴ ; il publie ainsi des adaptations de licences aussi populaires que *Terminator*, *Star Wars*, *Sherlock Holmes*, *The Simpsons*, *World of Warcraft*, *Resident Evil*... Une publication du manga en deux volumes est prévue, le premier tome devant sortir le 15 août 2017⁵⁵. Ce choix d'éditeur prouve que l'ancrage de la maison dans la culture populaire vidéoludique et cinématographique peut être un critère important pour pouvoir porter ce type de livre, à la fois parce que cet acteur est clairement identifié auprès du public cible et parce que le livre bénéficie de l'expérience de l'éditeur dans la promotion et dans l'édition de cette adaptation.

Enfin, nous mettrons en lumière un dernier élément : le scénariste du manga, Yano Takashi, a travaillé sur de nombreuses novélisations de jeux vidéo, telles que *Tekken – The Dark History of Mishima*, *Sengoku Basara 3*, *Street Fighter The Novel*... Quant au dessinateur, Kenji Oiwa, il a dessiné une adaptation en manga du roman *Bienvenue dans la NHK*, qui traite notamment de problématiques liées au monde du jeu vidéo (otakuïsme, *hikikomori*, etc.). Les deux auteurs sont donc *a priori* déjà familiers de l'univers du jeu vidéo,

⁵² « Après un spectaculaire + 50% sur le nombre de nouveautés en 2010, le plus important éditeur de mangas indépendant [Ki-Oon,] a édité 88 mangas cette année », d'après Ramza dans une analyse du marché français pour 2011 publiée le 22 janvier 2012 : <http://www.paoru.fr/2012/01/22/manga-premiere-analyse-du-marche-francais-pour-2011/> ; « ces dix titres [les séries les plus vendues en 2013] sont portés par seulement cinq éditeurs que l'on identifiera sans surprise comme faisant partie des premiers groupes éditoriaux du secteur : Glénat, Pika, Kana, Ki-oon et Kurokawa », d'après Simon Rocchia publiant un état des lieux du marché du manga en France le 1^{er} septembre 2014 : <http://mondedulivre.hypotheses.org/1929>.

⁵³ Publication mensuelle en 5 parties, le 9 novembre 2016 , le 21 décembre 2016, le 11 janvier 2017, le 8 février 2017, le 8 mars 2017 puis le 12 avril 2017 : <http://titan-comics.com/c/917-assassins-creed-awakening/>.

⁵⁴ Pour en savoir plus sur la ligne éditoriale et l'évolution de Titan Books, voir <http://titanbooks.com/footer/about-us> ; pour Titan Comics, voir <http://titan-comics.com/about/>.

⁵⁵ https://www.amazon.fr/Assassins-Creed-Awakening-Takeshi-Yano/dp/1785858580/ref=sr_1_2?s=english-books&ie=UTF8&qid=1489167968&sr=1-2&keywords=assassin%27s+creed+awakening.

ses problématiques et ses enjeux, en faisant des partenaires expérimentés pour réaliser cette adaptation.

b) Bilan des ventes et de la réception

Le jeu *Assassin's Creed IV: Black Flag* a été un succès indéniable, tant en termes de chiffres de vente que de reconnaissance du jeu. Dépassant les 10 millions d'exemplaires vendus dans le monde le 10 février 2014⁵⁶, les 11 millions le 15 mai 2014⁵⁷, il est classé 6^e des meilleures ventes de jeux vidéo de 2013 en France (avec 425 000 exemplaires écoulés dans le pays⁵⁸), malgré une sortie dans le dernier trimestre de l'année. La série *Assassin's Creed* elle-même, la plus grosse franchise des studios Ubisoft, s'est écoulée à plus de 96 millions d'exemplaires dans le monde, tous jeux confondus⁵⁹. La firme s'enorgueillit également d'une évaluation très positive du jeu, dont le score oscille entre 83/100 et 88/100 (selon le support de jeu) d'après le site Metacritic⁶⁰, qui établit une moyenne des appréciations d'autres sites spécialisés, et une note de 7,7/10 à 8,1/10 selon ses propres membres joueurs.

Devant les bons résultats de vente et d'évaluation du jeu, l'adaptation en manga a-t-elle rencontré un succès comparable ? Le tableau de données analysé plus haut nous informe que le total des ventes des deux tomes de la série a été de 16 988 exemplaires, avec une moyenne de vente à 8 494 exemplaires, ce qui est légèrement inférieur à la moyenne de vente des formats manga, établie à 9 708 exemplaires ; en revanche, la médiane des ventes de cette série, toujours à 8 494 exemplaires, est très supérieure à la médiane de vente du format manga sur le marché, à 4 381 exemplaires, et encore plus par rapport à la médiane de vente tous formats confondus, à 3 966 exemplaires. Au vu de cela et bien que les ventes de la série représentent à peine 0,42% des ventes pour les adaptations en manga (et 0,32% des ventes totales), celles-ci semblent très correctes, d'autant plus que cette série est très courte. En revanche, par rapport à d'autres séries adaptées de la même franchise, le bilan de ces ventes semble plus mitigé : la série *Assassin's Creed* publiée par Les Deux Royaumes a écoulé 139 857 exemplaires en 6 tomes, avec une médiane à 19 835 exemplaires, et la nouvelle série *Assassin's Creed Conspirations* s'est vendue à 18 706 exemplaires avec un seul tome paru à

⁵⁶ <http://www.gameblog.fr/news/41093-10-millions-de-ventes-pour-assassin-s-creed-iv-black-flag>.

⁵⁷ <http://ca.ign.com/articles/2014/05/15/assassins-creed-4-ships-11-million-copies>.

⁵⁸ <http://www.gamekult.com/actu/ventes-francaises-les-chiffres-de-2013-A128535.html>.

⁵⁹ http://www.afjv.com/news/6402_ubisoft-les-chiffres-cles-et-les-studios.htm.

⁶⁰ <http://www.metacritic.com/search/all/assassin%27s%20creed%20IV%20Black%20Flag/results>.

l'heure actuelle. *Assassin's Creed Templars* (1 973 exemplaires vendus pour deux tomes) et la seconde série *Assassin's Creed des Deux Royaumes* (9 306 exemplaires sur 3 tomes) remportent toutefois moins de succès qu'*Assassin's Creed: Awakening*. Notons aussi que la série passe de 10 636 exemplaires vendus pour le premier tome à 6 352 pour le second tome. Le phénomène de tassement des ventes au fur et à mesure de l'allongement des séries est bien connu, pour autant le décrochage ici opéré semble relativement marqué, puisque les ventes diminuent de 40% entre le premier et le second tome.

Quant à la réception de la série, en se basant sur 5 avis⁶¹ recueillis sur trois sites différents, *manga-sanctuary.com*, *manga-news.com* et *9emeart.fr*, il ressort que les tomes ont été jugés acceptables, sans toutefois rencontrer l'enthousiasme que l'on aurait pu attendre face à ses chiffres de vente et au soin apporté à la transposition du jeu, qui sera étudié plus loin. Trois éléments en particulier sont fréquemment critiqués.

Tout d'abord, le parti pris du manga de modifier l'un des deux versants de l'histoire mis en place par le jeu vidéo (un axe tourné vers le passé, un autre vers le présent) est loin de faire l'unanimité, probablement parce que ce choix avait été fait pour plaire à un public spécifique, le lectorat japonais, une démarche qui a trouvé peu d'échos positifs pour les lecteurs français. Alexlecoq affirme ainsi, concernant la trame narrative « présent » : « *Pas inintéressante, celle-ci ne respire pas l'originalité pour autant.* ». Erkael suit cet avis en assurant que « *les passages avec Masato se révèlent assez mous et sans grand intérêt* ». Kiraa7 développe également son argumentation :

Cette volonté de recentrer l'histoire autour d'un personnage japonais, clairement de l'ethnocentrisme, est à mon sens une erreur qui nuit à la crédibilité de l'histoire. Passons sur le fait que le jeune Masato n'ait rien de commun avec son ancêtre, mais mettre ainsi en avant un adolescent, sans doute une nouvelle fois pour que le lecteur puisse d'identifier, ramène le titre à n'importe quel autre shonen classique qu'on peut trouver.

Un autre reproche formulé à l'encontre de la série concerne le rythme narratif, jugé trop rapide, et qui induit un traitement incomplet et trop simplifié de l'histoire : « *Pour ce qui*

⁶¹ L'avis de Alexlecoq, rédigé le 12 juin 2014 sur *9emeart.fr* : <http://www.9emeart.fr/post/critique/manga/assassin-s-creed-awakening-la-critique-2217> ; les avis rédigés par Lelouch le 16 septembre 2014, et par BFrei, le 27 janvier 2016, sur *manga-sanctuary.com* : <http://www.manga-sanctuary.com/bdd/manga/37514-assassin-s-creed-awakening/> ; et les critiques de Kiraa7 et Erkael, publiées le 15 juillet 2014 sur *manga-news.com* : <http://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Assassins-Creed-IV-Awakening/vol-1>.

est de l'histoire, c'est extrêmement raccourci, modifié et assaisonné à la sauce shônen », d'après BFrei. Kiraa7 estime que « sans surprise le tout s'enchaîne bien trop vite et devient clairement un genre de résumé du jeu plutôt qu'une histoire complète à part entière » ; Lelouch, enfin, considère que « ça va vite, trop vite, laissant le scénario d'un jeu complexe à l'état, ici, de petite histoire, de résumé simplifié au possible avec une fin qui se voudrait grandiose sans y parvenir ». Il ajoute même en conclusion « L'histoire se conclut, certes, mais de façon trop rapide, surfait, sans vraiment nous embarquer dans le navire de Kenway, ou l'ambition de Masato. On reste à quai, voyant passer une aventure trop précipitée pour nous emballer ».

Le dernier défaut décelé par les lecteurs critiques se rapporte au graphisme. Alors que celui-ci était un point fort du jeu, dont les paysages notamment ont été encensés, le dessin du manga est généralement considéré comme décevant. Erkael déplore ainsi ce décalage : *« Le dessin est assez pauvre et ne rend pas du tout hommage à la série qui nous proposait d'explorer des univers vastes et magnifiques, ici les décors sont simplistes, peu existants et ne participent pas à l'immersion, ce qui est tout de même un comble pour ce titre »*. BFrei, trouvant les graphismes trop classiques, concède qu'*« un soin a été apporté aux tenues des pirates et les combats sont dynamiques. Mais les expressions sont trop exagérées par moments et il y a peu de décors qui accrochent l'œil. »*. La déception est en revanche complète, du point de vue de Kiraa7 :

Les combats de navires sont minimes et pas franchement impressionnants, idem pour les combats armés et enfin toute la beauté de l'océan et des villes que l'on pouvait admirer sur l'écran n'est absolument pas retranscrite ici. Pire même, le dessin est assez gras et manque clairement de finesse, c'est dommage, car dans le fond ce n'est pas moche, mais nous sommes en mesure de nous demander si le dessinateur n'a pas été pressé pour devoir sortir ses planches plus tôt.

En dépit de ces points d'insatisfaction, les avis semblent diverger quant au respect du matériau de référence de l'adaptation. En effet, BFrei affirme que le manga ne peut être comparé avec le jeu d'origine : *« Alors, autant être clairs dès le début, Assassin's Creed Awakening n'a rien à voir avec le jeu. Les mangakas ont pris les bases de Black Flag, et cela ne va pas plus loin »*. Au contraire, pour Erkael, les divergences entre le manga et le jeu n'empêchent pas une fidélité visible à l'esprit d'*Assassin's Creed* :

Si les éléments communs sont nombreux, il s'agit bel et bien d'une adaptation prenant quelques libertés avec l'œuvre originale. (...) On retrouve donc bien l'univers de la série, et si on aurait peut-être préféré une adaptation revenant aux origines de la saga, l'univers de la piraterie est suffisamment séduisant pour nous tenir en haleine.

Finalement, *Assassin's Creed: Awakening* est-il une adaptation réussie ? Les avis sont mitigés, reconnaissant des mérites à l'œuvre sans faire abstraction de défauts pénalisants. Kiraa7 résume ainsi : « *Ce manga révèle son intérêt surtout si vous avez fait le jeu, autrement vous passerez à côté de tout le développement du scénario (...) Si l'on repart d'un point positif, ce n'est pas non plus mauvais sur tous les points, on sent la volonté des auteurs à satisfaire avant tout les fans du jeu* ». Un bref commentaire résume également bien le statut ambivalent d'un joueur lecteur du manga, partagé entre satisfaction et déception : « *Un bon spin-off à Black Flag sans plus. Le manga ne m'a pas laissé sur ma faim mais ne m'a pas donné ce que j'attends non plus. Un bon divertissement, tout simplement*⁶² ».

c) Les modalités d'adaptation

Quel est le concept ici proposé par la licence ? Comme dans les opus précédents de la franchise, le joueur alterne entre deux personnages, l'un évoluant à l'époque actuelle (également appelée « méta-histoire »), l'autre vivant dans une période antérieure et un lieu différent. Le premier utilise une machine, l'Animus, qui lui permet de se projeter dans les souvenirs du second et de les revivre. Dans les deux époques, le joueur se trouve mêlé au combat millénaire que se mènent les Assassins, qui défendent le libre-arbitre, et les Templiers, qui soutiennent l'ordre et le contrôle de l'esprit des masses.

Dans le cas de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, le joueur revisite la vie d'Edward Kenway, père de l'un des personnages principaux du jeu précédent ; Edward s'est engagé dans la piraterie dans la mer des Caraïbes, au début du XVIIIe siècle, afin de faire fortune et retrouver sa femme en Angleterre, la tête haute. Alors qu'il tue un Assassin, traître à sa cause, qui l'attaquait, Edward décide de prendre sa place et de se rendre chez les Templiers pour leur vendre des informations. Ces derniers sont à la recherche d'un lieu nommé « l'Observatoire », qui permettrait de suivre les faits et gestes de n'importe quelle personne dont on détiendrait une goutte de sang. Démasqué par les Templiers, Edward s'enfuit et reprend sa vie de pirate,

⁶² Commentaire de JunKiyohata du 31 août 2017 sur *manga-news.com* : <http://www.manga-news.com/index.php/serie/avis/Assassins-Creed-Awakening>.

avant d'être confronté aux Assassins et, mesurant le tort qu'il leur a fait, de tenter de réparer ses erreurs tout en poursuivant sa quête de richesse. Il finit par trouver l'Observatoire et par traquer et éliminer les Templiers, mais il perd au cours de son aventure la plupart de ses proches et amis ; lorsqu'il apprend que sa femme est elle aussi décédée, lui laissant une petite fille, il abandonne sa vie de contrebandier des mers et retourne en Angleterre⁶³.

Il n'est bien évidemment pas possible pour un jeu vidéo et un livre de raconter la même histoire, ni de la même façon. Dans le premier cas, le joueur est « actif » et explore le jeu au gré de sa fantaisie, dans le second cas il est « passif » et subit la linéarité de la lecture. Le jeu comporte une trame principale mais une multitude de quêtes annexes y sont adjointes pour rallonger la durée de vie du jeu et permettre au joueur de visiter tous les recoins de la carte, d'inspecter plus exhaustivement l'univers qui lui est offert. Ainsi, dans une interview donnée par Ashraf Ismail, le directeur d'*Assassin's Creed IV: Black Flag*, celui-ci estime qu'« **une vingtaine d'heures est nécessaire pour faire toutes les missions qui concernent la trame narrative** », et plus extensivement, « **pour un joueur lambda il faudra environ 60 à 80 heures pour achever le titre à 100 %**⁶⁴ ». L'adaptation en manga n'est pas soumise aux mêmes impératifs ni aux mêmes possibilités que le jeu vidéo, par essence son temps de lecture n'est pas extensible ; les quêtes annexes du jeu pourraient être figurées par des histoires bonus en fin de tome, mais ce choix n'a pas été fait pour cette adaptation.

Pour mieux mesurer les différences de traitement de l'histoire entre le jeu vidéo et dans le manga, nous proposons de comparer quelques critères mettant en avant les libertés et impératifs propres à chaque support, dans une analyse disponible en annexe⁶⁵.

Quels ont été les procédés utilisés pour adapter *Assassin's Creed IV: Black Flag* ? Lorsqu'on en vient à l'analyse des similitudes et des différences entre le jeu originel et son adaptation en manga, plusieurs éléments sautent aux yeux.

⁶³ Pour plus d'informations sur le déroulement du jeu, voir en annexe 4, p. 179, le résumé détaillé du jeu, suivi par celui du manga.

⁶⁴ Extrait de l'interview traduite en français par Antoine Verselder sur le site <http://www.gameblog.fr/news/38577-assassin-s-creed-iv-black-flag-la-duree-de-vie-estimee> ; article d'origine (en anglais) par Hamza Aziz, <https://www.destructoid.com/assassin-s-creed-iv-will-take-at-least-50-hours-to-100--262687.phtml>.

⁶⁵ Voir annexe 3, p. 169.

Tout d'abord, la ressemblance visuelle frappante de certains éléments confirme l'hypothèse que le dessinateur a eu accès au jeu avant la sortie de celui-ci : des objets-clés de l'opus, tels que le casque d'Animus, les lames secrètes ou le dispositif de l'Observatoire sont des copies conformes de ceux observés dans le jeu, de même que le *chara design* de certains personnages. La légitimité du manga en termes d'adaptation fidèle s'en trouve renforcée ; les joueurs qui liraient le manga sauraient y reconnaître les références au jeu original.

Ensuite, et c'était prévisible, la trame historique qui se déroule dans les Caraïbes du temps de la piraterie prend le parti de se concentrer sur ce qui correspond à la « quête principale » dans le jeu. Tous les éléments qui contribuent dans le jeu à allonger sa durée de vie par des phases d'exploration du monde et de collecte d'éléments pour compléter des collections sont passés sous silence. Ceci pourrait se justifier par des raisons de place dans le manga, ou d'intérêt limité pour l'histoire. On aurait cependant pu imaginer mettre en scène, même brièvement, ces événements mineurs qui participent à l'esprit du jeu, à l'image de certains shōnen qui illustrent les phases d'entraînement de héros guerriers entre deux affrontements, en présentant des scènes choisies des exercices auxquels ils se prêtent : méditation, combat avec un partenaire, exercice physique, régime de vie strict... Tout ceci, dans un cadre restreint en place et qui laisse supposer une répétition de ces tâches, et qui permet une transition entre les moments de réel enjeu pour l'histoire. On aurait pu également imaginer de rajouter des histoires bonus en fin de tome, détachées de la trame principale, pour imiter ce qui dans le jeu relève à la fois de l'univers de la piraterie (exploration sous-marine, quête d'une carte au trésor...) ou de l'imaginaire des Assassins (mission d'infiltration, espionnage...). Dans le cas du manga *Assassin's Creed: Awakening*, l'absence de ces moments « creux » transitoires peut se justifier par plusieurs éléments.

Tout d'abord, l'histoire du pirate Edward Kenway n'est pas continue dans le temps ; lorsque le lycéen Masato Yagyû revient dans le présent, puis se projette à nouveau dans les souvenirs de son ancêtre, il peut sauter à chaque fois des mois, voire des années de la vie de celui-ci – ce que le jeu fait également, le paratexte de cinématiques présentant le lieu et la date de chaque nouvelle étape narrative franchie –, ce qui élimine la nécessité de présenter les « étapes intermédiaires » qui peuvent être conséquentes pour le joueur, mais non pour un lecteur qui voit l'intrigue se concentrer exclusivement sur la recherche de l'Observatoire par Edward. Si les transitions dans l'histoire sont principalement assumées par l'alternance entre

le présent et le passé, toute présentation des activités des « quêtes annexes » devient plus superflue.

Autre hypothèse, les auteurs du manga ont moins souhaité mettre l'accent sur l'expérience vécue par le joueur, pour se concentrer sur le rapport difficile entre le passé et le présent vécue par le lecteur/Masato Yagyû. Si le jeu en lui-même met principalement en lumière l'histoire d'Edward Kenway, la trame narrative du présent pouvant être relativement brève si l'on omet les quêtes annexes (moins d'1/10^e du jeu environ est constitué de l'arc narratif « présent »⁶⁶), le livre établit un rapport plus équilibré entre passé et présent. En effet, le manga compte environ⁶⁷ 268 pages dédiées à l'histoire d'Edward, et 100 consacrées à celle de Masato Yagyû, soit un peu plus d'1/4 de l'histoire consacré à l'arc narratif « présent ». Pourquoi ce poids est-il accordé à l'arc narratif du présent ?

Si la partie consacrée à l'époque actuelle dans le manga est si conséquente, c'est parce que celui-ci prend le parti de modifier drastiquement ce volet de l'histoire. C'est en effet là que se pose l'enjeu essentiel de l'adaptation dans le cas d'*Assassin's Creed IV: Black Flag*. Dans le temps présent du jeu vidéo, trois des personnages principaux (auxquels s'ajoutent Desmond Miles, le Sujet 17, qui n'est pas présent mais qui est mentionné, et Junon, une représentante d'une civilisation disparue qui cherche à se réincarner), Shaun Hastings, Rebecca Crane et John Standish, permettent de créer un lien avec les opus précédents, puisque tous les jeux *Assassin's Creed* s'inscrivent dans la même trame narrative⁶⁸. Si le jeu peut s'apprécier sans connaissance des opus précédents, un certain nombre de références ne fait sens que pour les joueurs qui ont suivi le déroulement de l'histoire à travers tous les épisodes de la série.

Le manga, lui, s'inscrit dans une trame narrative intégralement indépendante de celle du jeu pour le temps présent. Alors qu'*Assassin's Creed IV: Black Flag* se passe dans les locaux d'Abstergo à Montréal, *Assassin's Creed: Awakening* se déroule dans ceux de la firme

⁶⁶ En termes de temps de jeu, en se concentrant uniquement sur la trame narrative principale, le rapport du temps passé dans le présent par rapport à celui dans le passé est inférieur à 1/10^e du total (après expérience personnelle, soit environ 2h de « présent » contre 21h de « passé »).

⁶⁷ Les chiffres sont approximatifs car certaines pages servent de transition entre passé et présent, d'autres les superposent brièvement, ce qui les rend plus difficile à attribuer à l'un ou à l'autre des deux arcs narratifs. Les pages d'illustration de chapitres ne sont pas prises en compte.

⁶⁸ Pour avoir un résumé des intrigues du jeu dans le temps présent, à travers tous les opus de la série, voir <http://blog.ubi.com/assassins-creed-the-present-day-story-so-far/>.

au Japon ; si Edward Kenway reste bien un protagoniste occidental et relié au personnage Masato Yagyû de par sa mère Christine, ce dernier est un lycéen japonais. Aucun des personnages du présent dans le jeu n'est présent dans le manga, effaçant ainsi tout lien avec les jeux précédents ; le seul personnage qui fait le lien entre le passé et le présent dans le jeu, le Sage Bartholomew Roberts/John Standish, est réduit dans le manga à sa seule identité de Sage au XVIIIe siècle dans le manga. Outre les lieux et les personnages, les explications quant au principe de l'Animus ou de l'affrontement des Templiers et des Assassins sont également reprises à zéro pour introduire les concepts à l'origine de la saga des *Assassin's Creed*.

En résumé, tout est fait pour faciliter l'identification du lectorat japonais jeune – en témoigne l'identité de lycéen du protagoniste – à l'histoire du temps présent, le familiariser avec une licence qu'il ne connaît pas nécessairement, en pariant sur une histoire autonome et qui explique les enjeux de la série vidéoludique, un personnel proche des habitudes du lectorat japonais, et un arc narratif s'appuyant sur la piraterie (un sujet porteur, comme en témoigne le succès du manga *One Piece*, qui est actuellement le manga le plus vendu au Japon et dans le monde⁶⁹). Bien que le manga puisse s'adresser à des joueurs habitués à la série, il semble plutôt calibré pour des lecteurs non-joueurs, et participerait donc plutôt à une entreprise d'incitation, visant à élargir le public de joueurs au Japon. La seule réelle originalité du manga, qui serait également une nouveauté pour un joueur, serait la conclusion de l'histoire, lorsque Masato choisit de combattre à la fois les Templiers et les Assassins pour mettre un terme à leur affrontement néfaste, proposant la possibilité d'une « troisième voie » dans un jeu qui jusqu'ici mettait en avant une opposition très binaire.

Pour conclure, le manga *Assassin's Creed: Awakening* se veut être une adaptation à la fois fidèle à l'une des trames narratives de l'histoire mais très calibrée pour un public ciblé, et une simplification de l'histoire pour introduire le lecteur dans un univers sans lui révéler tous ses secrets. Sans pouvoir mesurer l'impact de cette stratégie en termes économiques au Japon, on peut dire que les ventes du manga en France ont été bonnes, à défaut d'être remarquables. Perçue comme un condensé assez fidèle mais un peu trop précipité et convenu vis-à-vis du jeu, cette adaptation n'a visiblement pas pu dépasser le cadre d'un lectorat de joueurs curieux ayant un haut niveau d'attentes pour cette série. Ces derniers espéraient peut-être un

⁶⁹ Voir par exemple <https://www.kanpai.fr/one-piece>, ou https://fr.wikipedia.org/wiki/One_Piece.

développement plus original autour de la vie d'Edward Kenway, ou un traitement graphique plus à la hauteur de la qualité saluée du jeu, notamment pour ses décors.

2) Étude de cas : *Angry Birds tome 1 : Opération Omelette*

Angry Birds est une franchise appartenant à Rovio Entertainment, une entreprise finlandaise de développement et distribution de jeux vidéo, et dont le premier jeu de la série est sorti en décembre 2009. La série compte plusieurs épisodes ; initialement développée pour les appareils mobiles (smartphones et tablettes tactiles), la licence s'est diversifiée en se déployant sur d'autres plateformes, les consoles de salon, les consoles portables, le PC, les réseaux sociaux... L'application, de type « casse-tête », demande au joueur de lancer des oiseaux à l'aide d'un lance-pierre sur des cochons verts, ou des structures qui les abritent, afin de les détruire.

Le succès de la série a été tel que la licence a été exploitée via de nombreux supports. Outre 6 jeux liés à la série principale, *Angry Birds* a donné lieu à 8 jeux dérivés (flipper, puzzles, jeux de rôle, jeu de course, jeu d'action), 4 jeux croisés avec d'autres licences (*Rio*, *Star Wars* et *Transformers*), et des produits dérivés. Parmi ceux-ci, on compte des jouets, trois parcs à thème, un long-métrage d'animation sorti en 2016, une série télé d'animation en 3 saisons avec 104 épisodes, et des bandes dessinées. Les bandes dessinées elles-mêmes se subdivisent en plusieurs séries : la première, *Angry Birds*, compte 6 albums (5 en réalité, le premier tome ayant été publié par Hachette Jeunesse) ; la seconde, *Stella*, en comporte actuellement 2 ; et enfin, la troisième, *Les nouvelles aventures des Angry Birds*, basée sur le film d'animation, 3 albums. C'est la première de ces séries que nous étudierons, et plus particulièrement le tome 1 *Opération Omelette* (paru en novembre 2013), à partir notamment des données de vente disponibles, d'avis de lecteurs en ligne et d'une analyse de la méthode employée pour transposer l'univers du jeu en bande dessinée.

a) Le contexte autour de la publication de la série

Le premier jeu *Angry Birds* a été rendu disponible en novembre 2009 sur Maemo (une plateforme de développement pour les appareils mobiles, créée par Nokia) et iOS, puis sur

Android en octobre 2010. Parmi les autres jeux directement issus de ce premier jeu, *Angry Birds 2*, paru en juin 2015 sur Android et iOS, en est la suite directe.

La licence a d'abord été adaptée en bande dessinée par Hachette Jeunesse, avec un premier tome (rétro-numéroté « tome 0 ») paru en septembre 2013, mais la série a été rapidement reprise par Le Lombard. Paru le 8 novembre 2013, *Angry Birds tome 1 : Opération Omelette* compte 48 pages. Les tomes suivants ont été publiés globalement avec 6 mois d'intervalle à chaque fois, jusqu'au tome 5 paru en novembre 2015. Utilisant un format franco-belge court, un graphisme simple, rond et coloré, et jouant sur le comique de situation et des mots (la quatrième de couverture mentionne ainsi une « œufventure exceptionnelle »), la série rejoint la ligne éditoriale des éditions du Lombard aux côtés d'œuvres humoristiques et populaires, telles que *Léonard*, *L'élève Ducobu* ou *Les Schtroumpfs*. La maison d'édition n'étant pas familière des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées, c'est davantage son poids sur le marché de l'édition, sa reconnaissance (notamment auprès d'un public jeune) et son expérience de la gestion de séries populaires qui ont dû motiver l'accord d'adaptation.

La maison d'édition a fait appel à différents scénaristes et dessinateurs pour les divers tomes, mais aussi pour les différents épisodes à l'intérieur même de chaque bande dessinée. Dans le cas d'*Opération Omelette*, Paul Tobin, Jeff Parker, Janne Toriseva et Pascal Oost se sont répartis la scénarisation des 8 épisodes, quand Paco Rodriques, Audrey Bussi, Isa Python, Cesar Ferioli, Oscar Martin et Comic Up Studio ont pris en charge le dessin. Ces auteurs aux nationalités diverses (américaines, françaises, espagnoles, finlandaises...) viennent d'horizons variés, mais aucun d'entre eux n'était particulièrement relié au monde du jeu vidéo. Parmi les dessinateurs, Cesar Ferioli est connu pour avoir dessiné des bandes dessinées liées à Mickey et à l'univers Disney, ce qui correspond en effet bien à la rondeur du trait inhérent à la chartre graphique d'*Angry Birds*. Quant aux scénaristes, Jeff Parker (*Aquaman*, *Hulk*, *Les Avengers*, *Deadpool*, *Spiderman*) et Paul Tobin (*Captain America*, *Spiderman*) sont plutôt renommés pour avoir participé aux comics édités par Marvel ; Paul Tobin a par la suite scénarisé l'adaptation en bande dessinée de *Plants Vs Zombies*, un jeu de *tower defense* édité et développé par Electronic Arts, et *The Witcher*, à l'origine un roman dont a été tiré un jeu contribuant à faire connaître son univers. De tous ces auteurs, ce dernier est celui qui s'est par la suite le plus spécialisé dans l'adaptation de licences de jeux vidéo, mais *Angry Birds* lui aura permis de faire ses premières armes en la matière. Le choix de ces scénaristes américains déjà connus dans leur pays pourrait se justifier par une stratégie

marketing intéressante, dans le cas d'une adaptation aux États-Unis – ce qui a été en quelque sorte le cas, IDW Publishing publiant effectivement des histoires courtes d'*Angry Birds*, mais qui ne sont pas les adaptations directes de la série du Lombard.

Fruit d'une collaboration internationale entre auteurs, rassemblés autour du projet par une maison d'édition spécialisée dans la gestion de licences populaires, la série *Angry Birds* dispose *a priori* d'atouts valables pour se faire connaître sur le marché éditorial français. Cependant, *a contrario*, le manque de connections avec l'univers du jeu vidéo, aussi bien de la part de la maison d'édition que de ses auteurs, peut constituer une faiblesse rédhibitoire dans la gestion de l'adaptation.

b) Bilan des ventes et de la réception

Lancé en décembre 2009, *Angry Birds* a atteint le milliard de téléchargements⁷⁰ (tous supports et versions confondus) en à peine deux ans et demi d'existence. En mars 2011, le studio Rovio estimait que la conception du jeu leur avait coûté environ 100 000 euros et rapporté quelques 50 millions d'euros⁷¹ ; en août 2015, le jeu *Angry Birds 2* était téléchargé 10 millions de fois quatre jours après sa sortie⁷². Outre son indéniable succès commercial, le jeu a été récompensé en raison notamment de sa bonne jouabilité. Cette reconnaissance s'est exprimée avec l'attribution des prix du « Best Game App » (« Meilleure application de jeu ») et « App of the Year » (« Application de l'année ») en avril 2011 lors des Appy Awards, et du prix du « Best Game for Handheld Devices » (« Meilleur jeu pour appareils portables ») aux Webby Awards en juin 2011.

Quant à l'évaluation de l'application par les joueurs, elle est globalement excellente. Sur l'Appstore, la plateforme de téléchargement d'applications pour Iphone et Ipad, le jeu *Angry Birds* est évalué à 4 étoiles et demie sur 5 pour 48 140 avis d'utilisateurs, toutes

⁷⁰ Voir l'article du 12 mai 2012 de Laurent Mauriac sur *nouvelobs.com* : <http://tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-pourquoi-ca-marche/20120512.RUE9974/angry-birds-plus-d-un-milliard-de-telechargements.html>.

⁷¹ Voir l'article du 7 mars 2011 de Tom Cheshire sur *wired.co.uk* (en anglais) : <http://www.wired.co.uk/article/how-rovio-made-angry-birds-a-winner> ou la reprise française de cet article par Minimec le 9 mars 2011 sur *iphonegen.fr* : <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.iphonegen.fr%2Fangry-birds-140000-euros-cout-70-millions-revenus-actualite-5453.html>.

⁷² Voir l'article du 3 août 2015 de Laure Renouard sur *frandroid.com* : http://www.frandroid.com/android/applications/jeux-android-applications/300786_angry-birds-2-vole-vers-records-de-telechargements

versions confondues⁷³. Le site Metacritic offre un panel plus nuancé, avec une évaluation à 80/100 du jeu, mêlant 12 avis positifs sur 13 de la part de critiques de jeux vidéo, et une note moyenne de 6,3/10 de la part d'utilisateurs du site (avec 138 avis exprimés)⁷⁴.

En ce qui concerne la série BD, les 6 tomes qui la composent se sont écoulés à 54 273 exemplaires en tout, avec une moyenne des ventes à 10 855 exemplaires. Cette moyenne est supérieure à celle de 9 822 exemplaires obtenue sur l'ensemble des ventes du marché ; elle dépasse encore plus largement la médiane des ventes sur ce même marché, située à 3 966 exemplaires. La série, qui représente 4,50% des ventes au format franco-belge ou comics (et 1,04% des ventes sur le total du marché), fait incontestablement partie des séries les mieux vendues sur le marché des adaptations de jeux vidéo. Cela est d'autant plus valable que le tableau de données sur lequel nous nous sommes appuyés n'a pas pris en compte le fait que le *tome 1 : Opération Omelette*, le tome le plus vendu de la série (20 366 exemplaires sur 54 273, soit 37,5% des ventes de la série), a également fait partie de l'opération « Été BD » en 2015⁷⁵. Pour cette occasion, quatre maisons d'édition (Dargaud, Dupuis, Le Lombard et Les Deux Royaumes) proposaient un million d'exemplaires, issus de 30 séries différentes, à 3 € le tome. Lors de cette opération, *Opération Omelette* s'est vendu à 19 719 exemplaires, qui s'ajoutent donc aux 20 366 exemplaires écoulés hors opération. Cela explique sans doute pourquoi le *tome 4 : Piggyland*, paru le 4 mai 2015, s'est mieux vendu que le tome précédent (8 517 exemplaires, contre 7 943 pour le *tome 3 : Petit Papa TERENCE*), provoquant une inversion temporaire de la tendance au tassement des ventes pour les séries.

Malgré ce succès visible dans des ventes honorables, l'examen de la réception de la série fait davantage état du dépit des lecteurs que de leur satisfaction. En examinant les avis développés par neuf personnes⁷⁶ sur Internet, on se rend compte que les avis les plus positifs

⁷³ Relevé effectué le 11 août 2017 sur le site d'itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/angry-birds/id343200656?mt=8>.

⁷⁴ Relevé effectué le 11 août 2017 sur le site *metacritic.com* : <http://www.metacritic.com/game/ios/angry-birds>.

⁷⁵ Voir l'annonce parue sur *echantillonsclub.com* : <http://www.echantillonsclub.com/62652-ete-bd-bandes-dessinees.html>.

⁷⁶ L'avis de Clémence, rédigé le 22 janvier 2014 sur *sceneario.com* : <http://www.sceneario.com/bande-dessinee/angry-birds/operation-omelette/20785.html> ; l'avis de Jean-Michel Baclet, le 15 juin 2014 pour *planetebd.com* : <http://www.planetebd.com/bd/le-lombard/angry-birds/le-paradis-des-piggies/23108.html> ; les avis rédigés par titiseb⁷⁷ le 13 janvier 2015, et par LeManegeDePsylook le 5 décembre 2015 sur *babelio.com* : <https://www.babelio.com/livres/Oost-Angry-Birds-tome-1-Operation-Omelette/564400> ; les avis postés par Mac Arthur le 17 juin 2014 et par Ro le 5 juin 2015 sur *bdtheque.com* : <http://www.bdtheque.com/main.php?bdid=13854&action=6> ; et enfin les avis Larieuse le 8 mars 2015, de MIMI le 11 décembre 2013 et de aitenal le 30 octobre 2014 sur *amazon.fr* : https://www.amazon.fr/Angry-Birds-1-Op%C3%A9ration-Omelette/product-reviews/2803633582/ref=dpx_acr_txt?showViewpoints=1.

(notamment sur la plateforme Amazon) émanent de parents ayant fait cadeau de la bande dessinée à leurs enfants, amateurs du jeu. Ceux-ci sont ravis de voir mêler un univers de jeu vidéo, avec lequel ils sont familiers, avec de la bande dessinée, qui plus est avec un vocabulaire très accessible. C'est d'ailleurs un point concédé par l'ensemble des critiques : la bande dessinée est très appropriée à un lectorat jeunesse... Mais seulement à lui (« *ce n'est pas destiné à un public autre que la jeunesse* », selon Ro ; « *Ce recueil d'histoires plus ou moins courtes s'adresse avant tout à un jeune public* », d'après Mac Arthur ; « *Le public visé est plutôt jeunesse* », pour Clémence ; « *La cible commerciale est évidemment nos chères têtes blondes (brunes et rousses)* », dit Jean-Michel Baclet). Le dynamisme et la lisibilité du dessin font l'unanimité, malgré un regret quant à la pauvreté du décor (« *Les cases paraissent cependant vides, il y a peu de détails dans les décors. (...) Le dessin bien que simple donne pourtant corps et expressions aux personnages* », d'après Clémence ; « *D'abord, le dessin est plutôt bon. Certes les décors sont assez vides, les couleurs informatiques sont froides et sans âme, mais le trait et l'encrage sont maîtrisés et les personnages sont expressifs* », selon Ro ; et « *Au niveau du dessin, c'est l'efficacité qui prime. Le trait est lisible et ne s'encombre pas de fioritures. Les personnages sont dynamiques et expressifs et les décors sont réduits au strict minimum* » de l'avis de Mac Arthur). Un des lecteurs exprime cependant un regret en estimant que l'homogénéité du dessin, malgré la pluralité des illustrateurs, appauvrit l'ensemble par une uniformisation fade : « *Quant aux caractéristiques du design des angry birds comme des piggies, ils sont si semblables qu'on ne devinerait jamais que c'est du collectif, sûrement la raison pour laquelle les illustrateurs ont été choisis* », estime LeManegeDePsylook.

Dans l'ensemble, les lecteurs admettent que la bande dessinée reprend bien l'esprit du jeu, mais que son apport et son originalité sont limités, les gags en particulier étant assez inégaux (« *Les gags en une planche, surtout, m'ont semblé faiblards tandis que les histoires plus longues offrent parfois de bons passages* » d'après Mac Arthur ; « *ça ne part pas dans tous les sens et c'est dommage, ça aurait dû être du grand délire mais ce n'est que lent et ennuyeux* » pour LeManegeDePsylook ; « *Les histoires restent simples, et les gags tombent parfois à plat (...) l'ensemble de l'album paraît un peu fade* », de l'avis de Clémence). Le bilan quant à la réception de l'album est finalement assez mitigé : fidèle au jeu, apprécié et appréciable des enfants, il reste très convenu et est perçu de manière marquée comme un simple produit dérivé commercial à l'intérêt limité.

Comment expliquer ce faible engouement? Ce résultat serait-il imputable à la faible expérience du Lombard dans le domaine de l'adaptation de jeux vidéo en bandes dessinées, ou au choix d'auteurs peu spécialisés eux-mêmes dans ce type d'adaptation ? Ou s'agit-il de la manifestation de la difficulté d'adapter ce type de jeu sur un autre médium ? Peut-on dans ce cas reprocher une supervision trop lâche, ou au contraire trop stricte, de la part de l'éditeur de jeux Rovio Entertainment ?

c) Les modalités d'adaptation

La série de jeux *Angry Birds* utilise un schéma récurrent de résolution de puzzles, où l'objectif est toujours le même. Le joueur est invité à utiliser l'écran tactile de son smartphone ou de sa tablette, pour envoyer à l'aide d'un lance-pierre des oiseaux ronds percuter des cochons verts tout aussi ronds, ou les structures qui les abritent, pour les détruire. Le jeu est fondé sur la réflexion et la balistique, la gestion correcte des lois de la physique permet de viser et d'estimer le point de chute des oiseaux ; les oiseaux eux-mêmes disposent de différentes capacités, permettant plusieurs stratégies. Leurs rangs se sont par ailleurs étoffés entre le premier jeu d'*Angry Birds*, et sa suite *Angry Birds 2*. Parmi eux, on compte notamment :

Red, l'oiseau rouge : oiseau emblématique de la série, il n'a pas de pouvoir spécial.

Chuck, l'oiseau jaune : très rapide, il est efficace contre les structures en bois.

Jay, Jake et Jim, les oiseaux bleus : ils se divisent en trois en plein vol, et sont efficaces contre la glace.

Bomb, l'oiseau noir : il explose à l'impact une fois activé, et est efficace contre la pierre.

Matilda, l'oiseau blanc : en plein vol, elle lâche un œuf qui explose à l'impact.

Quelques autres oiseaux ont encore d'autres effets (ils reviennent comme des boomerangs, gonflent comme des ballons, rebondissent...). Quant aux cochons, il faut leur infliger plus ou moins de dommages selon leur grade (leur taille) et leurs protections (des casques) pour les éliminer. En dehors des estafettes anonymes, leurs rangs comptent quelques personnages ayant une identité propre : le Roi cochon, le Contremaître, le Chef cuisinier, le Professeur... Ils n'ont pas de capacités spéciales, en dehors de leur endurance plus marquée, et servent souvent de boss à la fin d'un niveau. La trame narrative est également répétitive, puisque tout

au long des niveaux le joueur, incarnant les Angry Birds, cherche en permanence à récupérer les œufs volés par les cochons⁷⁷.

C'est à partir de ce concept basique que se sont construits les produits dérivés autour de la licence. Les seuls éléments narratifs présents étant l'opposition entre les oiseaux et les cochons, et les personnalités et caractéristiques des uns et des autres, les créateurs des adaptations disposaient de nombreuses possibilités d'exploitations. À partir de ces éléments, pouvaient être explorées des pistes biographiques (l'histoire de chaque personnage et l'origine de ses pouvoirs ou motivations), historiques (l'origine de l'adversité entre oiseaux et cochons), scientifiques (une vulgarisation des sciences de la balistique, des propriétés des matériaux, de l'évolution des espèces...), humoristiques (une succession de sketches autour des personnalités des oiseaux et des déboires des cochons), fictionnelles (des histoires parallèles mettant entre parenthèses un élément narratif de base, par exemple avec un affrontement contre une peuplade différente, des protagonistes différents)... Ces axes ne sont bien entendu pas exclusifs les uns des autres, mais généralement chaque médium adopte l'un d'eux comme ligne directrice. Si le film d'animation a voulu exploiter la piste historique en racontant la rencontre entre les cochons et les oiseaux, la série d'animation télévisée et la bande dessinée *Angry Birds* ont toutes deux opté pour l'axe humoristique. Ce faisant, elles ont privilégié un schéma à la *Tex Avery*, avec un enchaînement d'histoires courtes humoristiques basées sur les quelques informations données par le jeu. Ainsi, sur les 8 histoires courtes d'*Opération Omelette*, les intrigues s'étendent sur une page pour les plus brèves, 14 pages pour la plus longue. Ces variations induisent une situation qui peut être résumée en une phrase (« et si Bomb avait le hoquet ? », « et si les cochons devenaient énormes ? », « et si les oiseaux faisaient du surf ? », etc.), les scénarios ne laissant pas la place à de longs développements c'est le comique (un peu de mots, et surtout de situation) qui fait l'intérêt de ces histoires.

Quant à la chartre graphique de la bande dessinée (ainsi que de la série télévisée et du film d'animation), elle est calquée d'emblée sur celle du jeu, qui se fonde sur une trait très

⁷⁷ Pour se faire une idée du jeu, il est possible de trouver sur internet des vidéos de joueurs filmant leur expérience. Ainsi, on peut voir le cas du premier jeu *Angry Birds* dans un *playthrough* (type de vidéo où le joueur tente par défi de finir un jeu, dans un but de divertissement) posté par MrGogodew : <https://www.youtube.com/watch?v=NSK5rPgbmf0>, ainsi qu'un *Let's play* (vidéo *playthrough* où le joueur commente ses actions) posté par ZackScottGames sur le jeu *Angry Birds 2* : <https://www.youtube.com/watch?v=q71RaKHn-iw>.

simple, d'un style cartoonesque avec des personnages ronds aux couleurs vives, à l'aspect caricatural puisque tout leur corps est finalement réduit à leur visage.

La bande dessinée s'adresse avant tout aux joueurs et amateurs de la licence, comme en témoignent l'étiquette sur la couverture (« *la BD du jeu culte* ») et la quatrième de couverture (« *Vous les avez fait voltiger via votre téléphone portable...* »). Toutefois, l'ouvrage se veut universellement accessible, notamment grâce à une introduction (« rédigée » par Aigle Vaillant, le chef ermite des Angry Birds) qui explique les enjeux de cet univers, suivi d'une présentation des personnages sur deux pages, l'une consacrée aux oiseaux, l'autre dédiée aux cochons.

Par rapport au jeu, la bande dessinée offre l'avantage d'exploiter davantage la carte de l'humour, de donner un peu plus de relief à l'univers du jeu, et de rééquilibrer légèrement le rapport entre le clan des oiseaux et celui des cochons (dont on expose les plans farfelus pour s'emparer des œufs). La formule des gags reprend assez fidèlement la conception des niveaux qui se succèdent, et le graphisme respecte l'esprit insufflé par le jeu. Pour autant, l'adaptation en bande dessinée n'apporte pas beaucoup plus que la série animée télévisée à la licence, sa simplicité en fait une œuvre peu marquante et son humour ne fait pas l'unanimité auprès des lecteurs.

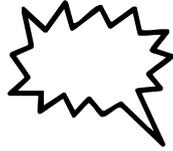
Pour conclure ces analyses microstructurelles d'adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées, il apparaît que le travail effectué, sans être perçu comme mauvais, rencontre dans l'ensemble peu d'approbation de la part des lecteurs. L'adaptation qui prend plus de libertés vis-à-vis de son matériau de référence augmente ses chances de faire réagir son public, et même de lui plaire ; il semble cependant difficile de conquérir des lecteurs non-joueurs malgré des appels du pied marqués et une orientation de la trame narrative en ce sens. Les lecteurs joueurs demandent pour leur part une originalité plus affirmée des adaptations, ou un travail de qualité sur au moins un élément (graphisme, humour...) si l'adaptation prend le parti de la fidélité au jeu.

II – Les enjeux pour les différents acteurs du marché



Plusieurs acteurs participent à la chaîne de ce marché spécifique, outre les imprimeurs, distributeurs, libraires ; parmi eux, les créateurs du jeu vidéo, les studios qui le produisent et en détiennent les droits, les maisons d'édition qui en achètent les droits d'adaptation, les auteurs qui réalisent l'adaptation en livre, et enfin les lecteurs. Les éditeurs et studios producteurs du jeu ont bien sûr en commun de vouloir valoriser leur production, en terme d'image et de rentabilité financière. Les lecteurs, eux, recherchent un bon divertissement. Pourquoi accepter une adaptation en bande dessinée est-elle intéressante pour un studio producteur de jeux vidéo ? Comment un éditeur de bandes dessinées peut-il cibler son lectorat ? Quelles sont les attentes de ce public ? Les intérêts de tous les acteurs sont conciliables, mais dans le cadre des adaptations, les acteurs doivent impérativement collaborer pour un résultat satisfaisant.

A – Pour un éditeur de jeux vidéo : le choix de l'objectif



Le poids économique de l'édition d'une adaptation est négligeable en comparaison du chiffre d'affaires réalisé sur un jeu vidéo¹. Outre la vente des droits d'adaptation de ses licences, voir un de ses jeux adapté en bande dessinée offre d'autres intérêts pour un éditeur de jeux vidéo, notamment en termes de visibilité et d'image de marque. Plus précisément, on peut relever trois intentions – ou visées – principales qui justifient la démarche d'adaptation, du point de vue du médium original.

1) L'attraction : proposer un récit synthétique, accessible et prenant

Tout d'abord, une bande dessinée adaptée d'un jeu suscite l'attraction, c'est-à-dire qu'elle donne de la visibilité au jeu auprès d'un public qui n'est initialement pas joueur, ni même connaisseur, mais qui pourrait être incité à jouer si l'univers présenté dans le livre lui en donne l'envie. Dans cette optique, le livre adapté doit éventuellement se plier à une simplification de la trame narrative du jeu, à une condensation de certains épisodes, à une synthèse des explications ; celles-ci peuvent être disséminées dans le jeu mais doivent être regroupées à l'attention de ceux qui ne sont pas familiers de l'univers. Tout doit être fait pour rendre accessible une histoire parfois complexe à des néophytes.

¹ Pour rappel, en 2015 le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo en France était de 2,87 milliards d'euros (http://www.afjv.com/news/5924_bilan-du-marche-francais-du-jeu-video-en-2015.htm), d'après le Syndicat des éditeurs de Logiciels de Loisirs ; pour la même année, le chiffre d'affaires de la bande dessinée française était de 261 millions d'euros (http://www.sne.fr/secteur_edit/bande-dessinee-2/) d'après le Syndicat National de l'Édition.

C'est exactement ce qui est fait dans le cas d'*Assassin's Creed IV: Black Flag*, adapté en manga dans *Assassin's Creed: Awakening*. Comme souligné dans l'étude dédiée plus haut à cette adaptation, le manga simplifie la trame narrative du volet « temps présent » en se détachant de toute référence aux opus précédents. Il redonne également des explications sur les enjeux de l'univers (l'Animus et l'affrontement entre Templiers et Assassins), et replace l'histoire dans un milieu plus parlant pour le lectorat-cible, à savoir le Japon, avec un héros lycéen japonais, et en utilisant un format familier.

D'après une enquête menée pour les besoins de ce mémoire, 15 répondants sur 65 (soit 23%)² ont déclaré avoir lu une bande dessinée adaptée d'un jeu qu'ils connaissaient peu ou pas du tout. Toutes proportions gardées, on peut estimer qu'une partie non négligeable du lectorat de ce type de bandes dessinées est susceptible de découvrir un jeu vidéo si la bande dessinée lui plaît, ou pour le moins, de rejoindre les rangs des « familiers » de l'univers du jeu vidéo. Adapter un jeu vidéo en bande dessinée, c'est rendre celui-ci plus accessible à un nouveau public potentiel, ce que souligne Stephen Kline dans *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* :

Cette synergie marketing des jeux interactifs implique une coordination de messages promotionnels pour saturer les diverses niches, elle suppose une considérable attention aux relations entre la fabrication du jeu et la publicité, et un entrelacement complexe de réseaux de marques, de produits culturels, de pratiques, et de signes qui créent différents points d'entrées pour le joueur-consommateur.³

Ici se pose par ailleurs la contradiction inhérente d'une bande dessinée qui veut s'adresser à des néophytes : elle se doit d'être fidèle au jeu autant que possible, respecter son esprit afin de ne pas donner l'impression à un futur joueur de l'avoir « trompé » si elle l'a incité à jouer ; dans le même temps, elle doit savoir ménager une certaine surprise, éviter de révéler tous les secrets du jeu pour ne pas créer l'illusion que lire la bande dessinée remplace de manière équivalente l'expérience du jeu. Dans cette optique, le manga *Assassin's Creed: Awakening* joue assez habilement avec ces deux attentes : il combine en effet fidélité à la trame narrative « passé » et réécriture de la trame narrative « présent » pour qu'elle fournisse des explications sur les enjeux de la série. Cette même réécriture permet d'éviter de tout

² Voir les résultats de l'enquête « Les adaptations BD / Jeux vidéo » en annexe 9, p. 216.

³ Kline S., Dyer-Witthford N., de Peuter G., *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 266.

révéler de la trame narrative « présent » du jeu, ménageant une part d'inconnu pour de potentiels joueurs.

2) Le *merchandizing* : offrir un objet de collection

Ensuite, ce type d'adaptation participe d'une stratégie de *merchandizing*, de production de *goodies*, de *fan-service*. La tendance à produire des objets dérivés de toutes sortes est particulièrement marquée dans le domaine de la culture populaire, qui cible un public jeune et influençable, sensible à la déclinaison d'un univers qu'il aime : « *Des cartes à collectionner jusqu'aux parcs de loisir, en passant par les pubs MTV, les professionnels du marketing ont peu à peu investi les moindres recoins de la culture enfantine et adolescente*⁴ », déclare Stephen Kline. Ainsi, les joueurs semblent avoir tendance à collectionner les biens liés à un jeu qu'ils apprécient (comme paraissent l'indiquer les innombrables produits dérivés autour des licences à succès, qui ont donné lieu à de véritables commerces dédiés à la culture populaire, tels que les sites Abystyle, Hitek Box, Kamehashop, Logo-store, Teeturtle...). Les joueurs fans d'une franchise semblent se plaire à accumuler les biens matériels reliés à un jeu qu'ils aiment, peut-être par besoin de matérialiser leur expérience vidéoludique, ou comme signe d'affirmation, de revendication de leur identité *geek*. Pour un éditeur de jeux vidéo, outre des revenus tirés de la vente des droits d'exploitation de la licence, cet enjeu est intéressant car il participe à la visibilité, à la présence de la marque et à son image, surtout si les produits dérivés sont de bonne qualité.

En prenant ce fait en compte, il paraît élémentaire d'un point de vue éditorial de travailler sur la qualité de l'objet-livre, afin d'en faire un bel objet, idéal pour un amateur-collectionneur. La démarche entreprise par les éditions Soleil autour de la série manga *The Legend of Zelda* s'inscrit tout à fait dans cette tendance.

En 2009, la maison d'édition a commencé à publier des adaptations des différents jeux sous forme de mangas brochés, concentrant chacun des jeux en un à deux tomes (11 tomes parus à ce jour, 1 tome annoncé pour fin 2017). Fin 2013, la maison a publié un livre hors-

⁴ *Idem*, p. 218.

série, intitulé *Hyrule Historia*, un épais volume relié et officiel contenant des *artworks*, une chronologie de la série, l'histoire du jeu, des interviews des créateurs et une histoire inédite. La couverture est une imitation de cuir vert (couleur emblématique du jeu), le titre et les symboles associés sont dorés et en relief, et les impressions intérieures de bonne qualité. L'ensemble de ces caractéristiques semble répondre parfaitement aux attentes des lecteurs, puisque les évaluations des acheteurs sont excellentes : sur le site de la Fnac, 32 avis sur 35 attribuent le maximum d'étoiles (5) au titre⁵, et sur celui d'Amazon cette évaluation optimale vaut pour 89 des 113 avis exprimés⁶. Sur les deux plateformes, les avis sont globalement des plus élogieux ; on relève sur le site de la Fnac des expressions telles que « *Bible de Zelda* » (Jess, jackburton62, Charlie P.), « *un indispensable pour tous les fans* » (Abadon), « *une véritable œuvre d'art* » (Lautteo), « *une merveille* » (nick), « *magnifique* » (Cynthia3363, Arockh) chez les évaluateurs de la Fnac, qui soulignent par ailleurs que le livre s'adresse avant tout aux « *fans* » (20 mentions), aux « *passionnés* » (4 mentions) et « *inconditionnels* » du jeu (1 mention). Chez Amazon, 73 avis signalent que le livre est idéal pour les « *fans* », « *amateurs* », « *adeptes* » de la franchise. Les principales critiques portent sur une qualité rédactionnelle parfois faible, et surtout sur la prédominance de *Skyward Sword* perçue comme mercantile, dernier jeu de la franchise au moment de la parution du livre. Ces défauts mis à part, le bon équilibre entre la qualité de l'objet et de son contenu semble bien avoir fait le succès de la stratégie du beau-livre pour séduire les fans de la licence, puisque l'*Hyrule Historia* s'est écoulé à plus de 25 000 exemplaires depuis sa parution fin 2013⁷.

Fortes de ce bon score et de la satisfaction du public-cible des fans de la licence, les éditions Soleil se sont lancées dans la réédition de la série manga, sous forme d'intégrales de luxe, en format relié, avec le même principe d'imitation cuir et de lettres en relief doré pour la couverture. Un tome est déjà paru en fin d'année 2016, deux autres sont parus au cours de l'année et un autre est annoncé pour fin 2017.

⁵ Relevé effectué le mardi 9 mai 2017 : sur 35 avis, 32 attribuent 5 étoiles, 3 attribuent 4 étoiles (<http://livre.fnac.com/a5760947/Zelda-Guide-officiel-de-Nintendo-The-legend-of-Zelda-Hyrule-historia-encyclopedie-de-The-legend-of-Zelda-Eiji-Aonuma>).

⁶ Relevé effectué le mardi 9 mai 2017 : sur 113 avis, 89 attribuent 5 étoiles, 17 donnent 4 étoiles, 4 accordent 3 étoiles, et 2 seulement notent 2 étoiles (https://www.amazon.fr/Zelda-Hyrule-Historia-Nintendo/dp/230203046X/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1494348478&sr=1-1&keywords=hyrule+historia).

⁷ D'après le site Édistat, à la date du 14/05/2017, le livre s'était vendu à 25 935 exemplaires en France, tous circuits confondus.

Les joueurs qui auraient déjà acheté les tomes de la première édition estimeront-ils que l'édition de luxe mérite de ré-investir dans la série ? Des amateurs habituellement non-lecteurs des adaptations (ou des bandes dessinées en général) se laisseront-ils séduire par ce qui est, que l'on s'intéresse ou non au contenu, un bel objet de collection ? La tactique de la réédition donnera-t-elle une nouvelle visibilité à la série, lui permettant d'attirer un nouveau public ? C'est un pari très raisonnable que semblent s'être lancé les éditions Soleil, et qui a toutes les chances de porter ses fruits au vu de la popularité de cette licence et des résultats encourageants obtenus par l'*artwork Hyrule Historia*.

3) L'expansion : aller au-delà de la seule adaptation d'un jeu

Enfin, les livres qui sont des adaptations de jeux vidéo permettent une expansion de l'univers virtuel. Ces œuvres visent à développer un élément qui est suggéré, survolé ou passé sous silence dans le jeu lui-même. Il s'agit le plus souvent de l'histoire (souvent le passé) de l'un des personnages, qu'il soit de premier plan ou secondaire, ou parfois d'une quête intermédiaire intercalée dans la chronologie du jeu. Ces épisodes ne sont pas indispensables du point de vue du jeu vidéo, qui se suffit toujours à lui-même, mais ils permettent de satisfaire la curiosité des fans, de participer à l'élaboration d'un univers plus complexe et de donner plus de crédibilité, de légitimité et de cohérence à son existence. Dans ce type d'adaptation officielle sur un nouveau support, les histoires développées sont normalement supervisées par les créateurs du jeu vidéo afin d'en respecter la logique et la cohérence, mais on peut dire qu'elles autorisent souvent une plus grande marge de créativité et d'originalité, puisque l'adaptation définit un cadre précis de déroulement de l'histoire – mais en dehors d'une trame de référence.

Les joueurs et éditeurs de jeux vidéo parlent de « *lore* » pour désigner l'univers du jeu, incluant son histoire, ses intrigues, sa géographie, ses légendes, ses populations... L'*Oxford Dictionary* propose cette définition : « *A body of traditions and knowledge on a subject or held by a particular group, typically passed from person to person by word of mouth*⁸ ». En

⁸ Nous pouvons traduire comme suit : « *Un ensemble de traditions et de connaissances sur un sujet qui peut être tenu par un groupe particulier, transmis traditionnellement par le bouche à oreille* ». Quelques synonymes : « *mythology, legends, stories, traditions, folklore, culture, beliefs, superstitions, oral tradition; knowledge, learning, wisdom* », voir <https://en.oxforddictionaries.com/definition/lore>.

un mot, tout ce qui a trait au monde dans lequel se déroule le jeu vidéo, et l'ancre dans une temporalité et une géographie unique, indépendante de la réalité, le rendant plus complexe et plus profond.

Dans « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », Vincent Berry étudie la logique transmédiatique qui fait circuler l'univers des jeux vidéo vers les produits dérivés livresques, en se penchant notamment sur le cas de *World of Warcraft*. Dans l'étude de cas qu'il mène, il relève qu'un premier jeu vidéo édité par Blizzard, *Warcraft*, sort en 1994 ; après la sortie triomphale de ses suites, le jeu de rôle en ligne (ou MMORP, *Massively Multiplayer Online Role-Playing*) *World of Warcraft* est présenté en 2004, destiné à la fois aux amateurs des jeux de la lignée et aux nouveaux venus. En parallèle, nombre de produits dérivés sont lancés pour accompagner le développement et la popularité du jeu sur divers supports, chacun avec un rôle bien déterminé :

Tout un ensemble de « produits dérivés » participent, chacun à sa manière, de la construction d'un même univers qui se complexifie ainsi au fur et à mesure non seulement des extensions et des évolutions du jeu vidéo mais également au travers de divers objets médiatiques. Le jeu de rôle sur table *World of Warcraft* détaille l'histoire des créatures du monde, les romans racontent des événements antérieurs ou postérieurs aux jeux vidéo, le jeu de cartes fait référence aux héros et figures importantes du MMORPG.⁹

En outre, les objets issus de l'univers originel y exercent une influence réciproque, puisque leur contenu original peut servir à son tour à nourrir l'histoire du jeu : « *Les romans reviennent sur les origines du monde, biographient des personnages du MMORPG, tandis que les jeux vidéo reprennent à leur compte des personnages créés dans les romans, les jeux de rôles, les jeux de cartes ou les bandes dessinées*¹⁰ ». Dans le cas précédemment évoqué des mangas adaptés de la série *The Legend of Zelda*, on peut mettre en lumière le cas du peuple des hommes-oiseaux, les Piafs. À la fin de l'adaptation de *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* tome 2, l'auteur, Akira Himekawa (en réalité deux autrices, S. Nagano et A. Honda, ayant pris un nom de plume), propose quelques histoires bonus n'ayant pas de rapport direct avec le jeu. Dans l'une d'entre elles, le héros, Link, rencontre un jeune garçon appartenant au peuple des hommes-oiseaux Watarara, qui s'est perdu et a besoin d'aide pour retrouver les siens. Dans une interview réunissant Akira Kimekawa et Eiji Aonuma, l'un des principaux

⁹ Vincent Berry, « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 516.

¹⁰ *Idem*, pp. 518-519.

créateurs de la série *The Legend of Zelda*, celui-ci reconnaît que cette histoire inédite a inspiré la création du peuple des Piafs dans l'opus *The Wind Waker*, par ailleurs repris dans le tout récent *Breath of the Wild* :

Aonuma : Dans *Ocarina of Time*, comme dans la plupart des *Zelda*, nous avons créé un grand nombre de tribus, comme les Gorons qui habitent dans les montagnes ou encore les Zoras, un peuple aquatique. Pour l'épisode *The Wind Waker*, quand nous avons choisi de situer l'action au beau milieu de l'océan, nous avons aussitôt senti la nécessité de créer un peuple pouvant se déplacer dans les airs. Pendant les longs voyages en haute mer du joueur, il nous fallait des personnages plus rapides capables de transmettre des informations à Link. C'est à ce moment-là que je me suis rappelé du clan Watalala, que vous aviez inventé pour l'adaptation de *Ocarina of Time*. J'aimais énormément ce passage ! Bref, je m'éloigne un peu du sujet initial mais nous nous sommes inspirés de votre travail pour donner naissance au peuple des Piafs, créatures mi-homme mi-oiseau pouvant se déplacer très rapidement grâce à leurs ailes.

Honda : En effet, nous avons inventé ce passage pour les besoins du manga. Mais ces personnages n'auraient jamais vu le jour ailleurs que dans l'univers de *Zelda*. Je pense qu'il nous aurait été impossible d'imaginer tout ça sans la grande richesse de la série. Quand nous avons pris la décision d'ajouter ce passage, nous voulions proposer une nouvelle race de protagonistes. Or, la seule caractéristique qu'il nous restait, c'était de les faire voler...¹¹

À travers cet exemple, l'interaction entre jeu vidéo et manga semble complémentaire, même si l'un d'entre eux est à l'origine de l'autre. En effet, le manga peut servir de laboratoire pour le jeu vidéo, étendre son horizon tout en proposant des histoires alternatives que les producteurs du jeu peuvent choisir d'intégrer ou non ; le support livresque peut amener des nuances, des histoires alternatives, dans une démarche de création qui rend à la bande dessinée sa légitimité en tant qu'art, en tant que médium unique avec ses propres caractéristiques et ses propres forces et faiblesses. Vincent Berry souligne par ailleurs la force de cet ensemble transmédiatique, qui se nourrit des forces de chaque médium :

Pour qualifier cette expansion et cette complexification d'un seul et même monde sur différents médias, on parle aujourd'hui de transmédiation, mais également d'univers étendus. Il ne s'agit pas seulement d'exploiter une œuvre, « mais de profiter de l'infinité d'options offertes par son univers [...] chaque support soumet les éléments de fiction à ses propres impératifs [...] selon des logiques à la fois autonomes et complémentaires¹² ». Cette notion d'univers étendu insiste ainsi, comme celle de transmédiation, sur l'idée de circulation sur différents supports d'un même monde fictionnel, à ceci près

¹¹ Akira Himekawa, *The Legend of Zelda : A link to the past*, Soleil, 2009, p. 188.

¹² Vincent Berry cite ici Dauphragne A., « Dynamiques ludiques et logiques de genre », dans Brougère G., dir., *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, 2008, p. 56.

qu'elle souligne la dimension constructiviste du processus de circulation : chaque produit contribue au développement d'un même univers et apporte de nouveaux éléments narratifs.¹³

Quelle conclusion tirer de ces différentes logiques qui prévalent dans le développement d'une adaptation d'un jeu vidéo en livre ? Bien entendu, ces fonctions d'attraction, de *merchandizing* et d'expansion ne sont pas exclusives les uns des autres, et sont souvent combinées car elles répondent à des logiques différentes et s'adressent à des publics différents – avec des potentiels différents. Si l'apport directement financier de ces adaptations est relativement négligeable pour les éditeurs de jeux vidéo, jouer le jeu des adaptations, quel que soit le support, offre un outil de promotion intéressant. La promotion indirecte, l'image de marque, la crédibilité de l'univers vidéoludique sont impactées et leurs retombées rendent légitime la démarche d'adaptation vers un autre support.

Cependant, de tous ces objectifs secondaires intéressants pour un éditeur de jeux vidéo, c'est sans doute le dernier évoqué, l'expansion de l'univers, qui est le plus enrichissant. Il permet en effet une circulation, une réinterprétation, une réappropriation des idées, quand l'attraction ou le *merchandizing* ne vont que dans le sens du jeu vers le livre et, du fait de leur appauvrissement, font des lecteurs des consommateurs plutôt que des passionnés.

¹³ Vincent Berry, « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », *Jeu vidéo et livre*, iBooks. 2016, p. 526.

B – Pour un éditeur de bandes dessinées : le paradoxe du lectorat ciblé



Le fait a déjà été souligné au cours de cette étude : le revenu généré par un livre tiré d'un jeu vidéo est très faible comparé à celui du jeu lui-même. Pour autant, un éditeur peut investir le champ des bandes dessinées adaptées de jeux vidéo de manière profitable, avec des ventes moyennes de 9 822 exemplaires par titres tous formats confondus. Cependant, cette moyenne cache de grandes disparités, puisque 6 séries seulement réalisent environ la moitié des ventes ; la médiane des ventes totales est d'ailleurs de 3 966 exemplaires par titre. Pour qu'une série rencontre le succès, beaucoup de paramètres sont à prendre en compte : popularité du jeu dont l'adaptation est tirée, visibilité auprès du lectorat potentiel, qualité de l'adaptation... Si un éditeur souhaite se démarquer dans ce secteur, il lui sera profitable d'observer un certain nombre de règles pour aider l'œuvre à trouver son public.

1) Se plier au rythme de l'actualité

Comme dans tout secteur commercial, il est souvent plus facile et profitable de suivre les tendances plutôt que de chercher à les imposer. Dans le secteur des adaptations de jeux vidéo, il s'agit même d'une règle incontournable, à double tranchant toutefois. En effet, les retombées économiques d'un livre adapté d'un jeu vidéo seront plus conséquentes si celui-ci sort en parallèle avec le jeu en question, dans une logique de *cross-marketing* ; cependant, les rythmes très différents de production d'un livre et d'un jeu vidéo rendent parfois la synchronie délicate, car ce sera toujours à l'adaptation en livre de se plier au planning de sortie du jeu vidéo.

Lorsque les éditeurs parviennent à travailler en amont avec les studios producteurs de jeux vidéo, ils peuvent négocier pour produire l'adaptation du jeu et la faire paraître autant que possible au moment de la sortie de celui-ci, afin de profiter au mieux de la logique de *cross-marketing* – les moyens des studios de jeux vidéo dévolus à la publicité excédant largement ceux des éditeurs¹.

Pour les jeux déjà parus, s'il n'est plus question de surfer sur la vague de la nouveauté et de la curiosité liée à l'inconnu, il est possible de s'appuyer sur l'actualité des *remakes*, des *reboots*, des *spin-offs*² et des suites. Certains jeux étaient en effet liés à des consoles obsolètes, mais ces jeux sont parfois remis au goût du jour par une adaptation (essentiellement d'ordre graphique) sur des consoles nouvelles ; ils peuvent également être partiellement repris (les personnages, notamment) dans des *cross-overs*³, être entièrement réécrits pour redémarrer la série, bénéficier d'une extension de l'histoire grâce à des DLC⁴... Il arrive même que des consoles soient spécialement produites pour permettre de revenir vers des jeux rétros, à l'image de la NES Classic Mini proposée par Nintendo et sortie le 12 novembre 2016, intégrant trente jeux qui étaient des classiques de la console NES sortie en octobre 1987 en France.

Même si elles sont parues avant ces multiples réactualisations d'un jeu, les bandes dessinées peuvent bénéficier du regain d'intérêt qu'elles suscitent. C'est par exemple le cas des mangas *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, et *The Legend of Zelda : Majora's Mask*. Les jeux originaux étaient sortis sur la Nintendo 64, respectivement en 1998 et en 2000 ; tous deux ont fait l'objet d'un remake sur Nintendo 3DS et Nintendo 2DS, le 17 juin 2011 pour le premier et le 13 février 2015 pour le second. D'autres remakes avaient eu lieu sur la Gamecube et la console virtuelle Wii, mais avec un succès moins marqué. Le remake

¹ Par exemple, le jeu *Assassin's Creed III* d'Ubisoft est sorti sur PS3 et Xbox 360 le 31 octobre 2012 en Europe ; l'*artbook Tout l'art d'Assassin's Creed III*, aux éditions Huginn & Muninn, est paru dans la foulée, le 15 novembre 2012.

² Ces termes sont explicités dans l'article de William Audureau du 16 juin 2015, « E3 : « remake », « reboot », « spin-off »... Comprendre le vocabulaire des annonces de jeux vidéo », paru sur le site internet du *Monde* : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/06/16/e3-remake-reboot-spin-off-comprendre-le-vocabulaire-des-annonces-de-jeux-video_4655530_4408996.html.

Arnaud Auer propose également une différenciation des types de reprises d'un jeu dans son dossier « Remaster, portage, remake, reboot : quelle est la différence ? » du 19 septembre 2016 sur *actugaming.net* : <http://www.actugaming.net/dossier-remaster-portage-remake-reboot-difference-48787/>.

³ *Idem*.

⁴ Un DLC, ou *Downloadable Content*, est un contenu téléchargeable en ligne permettant l'extension d'un programme.

d'Ocarina of Time sur Nintendo 3DS est actuellement la 11^e meilleure vente de cette console, avec 4,25 millions d'unités vendues dans le monde à la date du 31 mars 2017, et celui de *Majora's Mask* est la 25^e meilleure vente à la même date, avec 2,03 millions d'unités écoulées⁵. À titre de comparaison, *Ocarina of Time* s'est vendu sur sa console d'origine, la Nintendo 64, à 7,6 millions d'exemplaires dans le monde⁶, et *Majora's Mask* à 3,36 millions d'unités⁷. Quant à leur adaptation papier en France, à la date du 31 août 2016, le manga *Ocarina of Time* tome 1 s'était vendu à 43 389 exemplaires, *Ocarina of Time* tome 2 s'était écoulé à 39 211 exemplaires, et *Majora's Mask* à 33 750 exemplaires. Les deux tomes d'*Ocarina of Time* sont sortis simultanément le 14 octobre 2009 et le manga de *Majora's Mask* est paru le 13 décembre 2009.

⁵ Ces chiffres sont ceux donnés sur la page Wikipédia des meilleures ventes de jeux pour la 3DS (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_Nintendo_3DS_video_games), et se basent sur le top officiel établi par Nintendo (<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/3ds.html>). Le site *VGChartz.com*, consulté le 18 juin 2017, donne des chiffres légèrement différents : 4,81 millions d'unités à la date du 13 mai 2017 pour *Ocarina of Time* (<http://www.vgchartz.com/game/71321/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time/>) et 2,42 millions d'unités à la date du 13 mai 2017 pour *Majora's Mask* (<http://www.vgchartz.com/game/85055/the-legend-of-zelda-majoras-mask-3d/>).

⁶ <http://www.vgchartz.com/game/2399/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time/>.

⁷ <http://www.vgchartz.com/game/2398/the-legend-of-zelda-majoras-mask/>.

Tableau 1 : Ventes d'*Ocarina of Time* tome 1 par années (chiffres : Édistat, 18 août 2016)

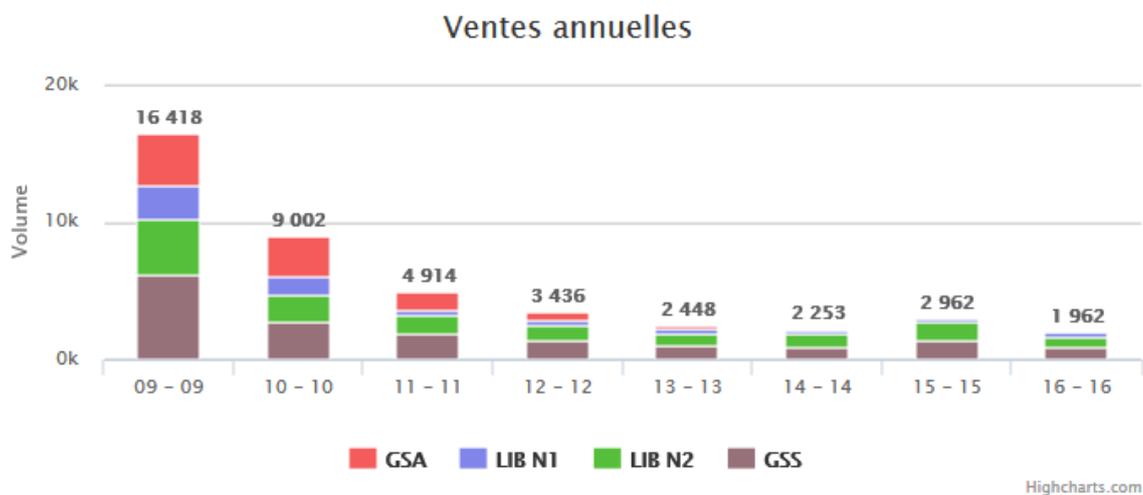


Tableau 2 : Ventes d'*Ocarina of Time* tome 2 par années (chiffres : Édistat, 18 août 2016)

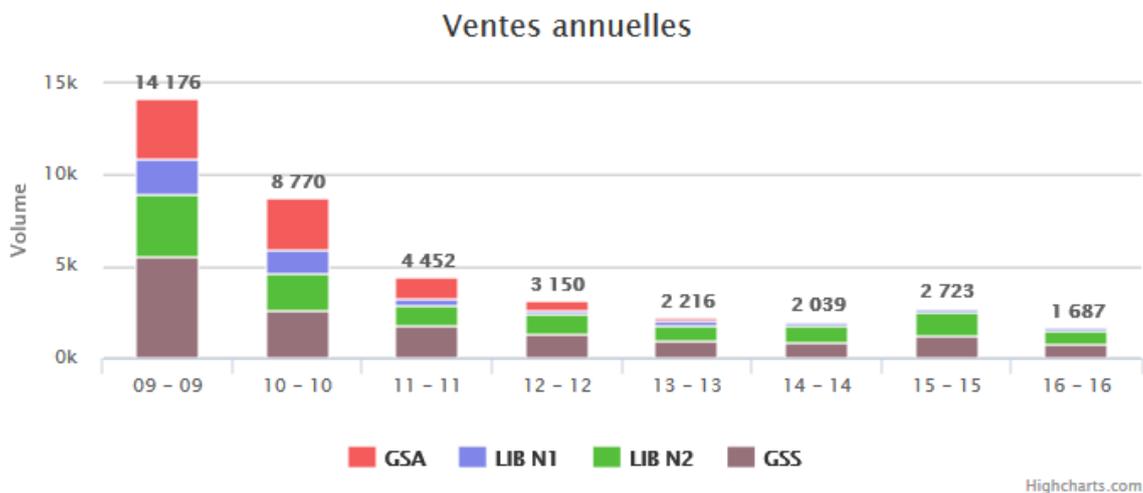
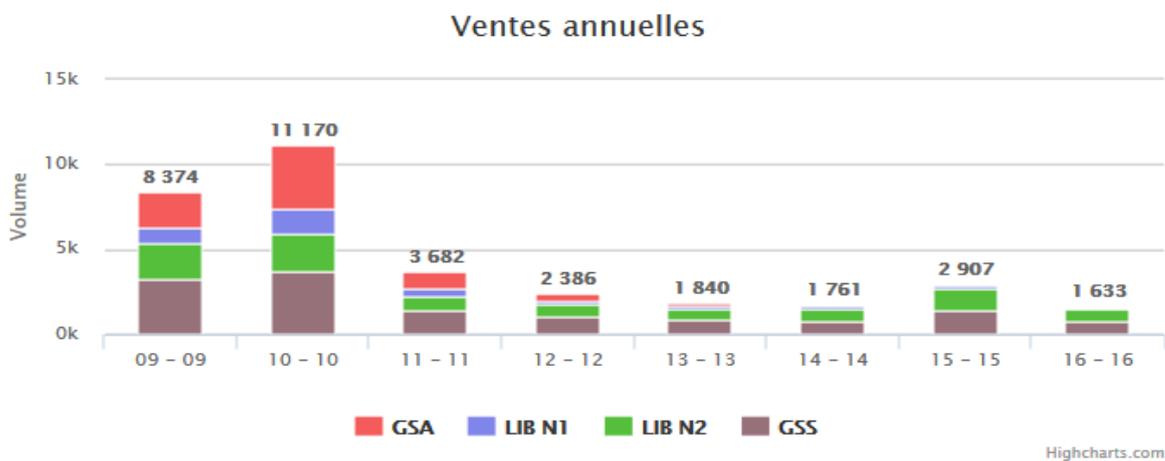


Tableau 3 : Ventes de *Majora's Mask* par années (chiffres : Édistat, 18 août 2016)



S'il ne semble pas que la sortie du remake 3DS d'*Ocarina of Time* impacte de manière visible les ventes des mangas éponymes un peu plus d'un an et demi après leur parution, en revanche la sortie du remake de *Majora's Mask* début 2015 semble avoir une conséquence positive sur les ventes du manga, cinq ans après sa sortie. En effet, après une dynamique descendante, les ventes du tome passent de 1 761 exemplaires en 2014 à 2 907 exemplaires en 2015, soit près de 65% d'augmentation en un an. Peut-être du fait de la proximité des deux jeux (*Majora's Mask* reprend les mêmes mécanismes de jeu et graphismes qu'*Ocarina of Time*, et s'inscrit dans la continuité de l'histoire du jeu susnommé), les ventes des mangas *Ocarina of Time* connaissent elles aussi un léger regain, avec des ventes cumulées des deux tomes à 5 685 en 2015, contre 4 292 en 2014.

Si l'édition de bandes dessinées (et romans) ne dispose pas d'un poids économique et médiatique suffisant pour contrebalancer l'actualité des jeux vidéo, elle peut s'appuyer sur cette dernière pour mettre en avant avec efficacité sa propre production.

2) Être repérable

Un enjeu d'importance pour un éditeur est de parvenir à s'adresser au public qu'il vise. L'environnement qui présente un livre le contextualise, lui impose une étiquette, et peut l'aider à trouver ce public – ou le desservir. Qu'il s'agisse de rayons, de stands ou de tables, de la couverture, de la PLV ou des notes apposées par des vendeurs, un ensemble d'éléments permettent de rendre un livre identifiable et d'orienter le choix du lecteur. Dans le cas qui nous intéresse, deux éléments principaux sont à prendre en compte : l'environnement physique qui facilitera l'identification de l'œuvre en tant qu'« univers étendu » d'un jeu vidéo, et les indices visuels inhérents au livre qui signaleront au joueur que celui-ci est rattaché à telle ou telle licence.

Les bandes dessinées tirées de jeux vidéo se vendent, comme la majeure partie des livres, dans les librairies de premier et second niveau, dans les grandes surfaces et espaces culturels, et sur internet. Hors du cadre particulier d'Internet, où « l'entourage physique » du livre est virtuel et mouvant, les adaptations sont mises en concurrence directe avec le flot des autres bandes dessinées. Pour rappel, en 2016, 5 305 bandes dessinées ont été publiées, dont 3

988 nouveautés⁸ – soit entre 77 et 102 livres par semaine en moyenne, selon le comptage ou l'exclusion des rééditions –, ce qui dessert évidemment la visibilité des adaptations (cette même année, seuls « 97 ouvrages dépendent de licences issues des dessins animés, films ou jeux vidéo⁹ » ont « été publiées »).

Seules les grandes surfaces et espaces culturels pourraient envisager de dédier un espace à ces seules bandes-dessinées ; des librairies de second niveau, spécialisées dans la bande dessinée peuvent également le faire, pour des périodes limitées, sur une ou plusieurs tables consacrées à des sélections thématiques¹⁰. Si elle semble à première vue désavantageuse, l'intégration des adaptations à la masse des autres types de bandes dessinées peut relever d'une forme de stratégie. En effet, si les livres visent un public de non-joueurs, le fait de ne pas chercher à se démarquer dans un espace physique d'exposition, de mêler les bandes dessinées d'adaptation au reste des livres d'une librairie peut être perçu comme une stratégie pour normaliser ce type d'œuvres, de les mettre à un pied d'égalité avec les autres.

Mais le plus souvent, dans le cas des livres adaptés de jeux vidéo, le lectorat-cible est celui qui sera potentiellement le plus intéressé par ses livres adaptés de jeux vidéo : les joueurs eux-mêmes. Dès lors, en dehors d'éventuelles et rares mises en avant physique des livres dans les rayons des librairies et grandes surfaces culturelles, il semblerait logique de mettre en avant les adaptations directement dans les lieux où les joueurs achètent leurs jeux vidéo, ou se rencontrent pour en discuter. Pourtant, les adaptations de jeux vidéo, en bande dessinée comme en roman, sont peu voire pas mises en avant au niveau des réseaux de la vente physique des jeux. Rachid, responsable du rayon Jeux vidéo à la FNAC Bellecour¹¹ à Lyon, explique qu'il est rare de proposer une offre groupée de produits autour d'un univers :

Nous n'avons que peu d'influence sur la mise en avant des produits dans nos rayons, tout est décidé en amont par la hiérarchie. Peut-être que la disposition des rayons dans notre FNAC [ndla : le rayon Jeux vidéo est au premier étage, le rayon Livres au second] n'aide pas non plus à effectuer des rapprochements. Mais il nous arrive quand même d'organiser exceptionnellement des « opérations transverses », surtout pour les sorties de

⁸ Chiffres tirés du rapport de l'ACBD 2016 par Gilles Ratier, intitulé « 2016 : l'année de la stabilisation », p. 4 : http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/12/Rapport-ACBD_2016.pdf.

⁹ *Idem*, p. 30.

¹⁰ Voir en annexe 10 le cas de la librairie Album, 84 boulevard Saint-Germain, 75005 Paris, p. 228.

¹¹ FNAC Bellecour, 85 Rue de la République, 69002 Lyon.

jeux de grosses licences, pendant lesquelles on regroupe avec les jeux des produits dérivés, les livres, les jouets...¹²

De la même façon, chez les chaînes et dans les magasins spécialisés dans la vente de jeux neufs et d'occasion, on trouve des livres sur l'histoire de licences, de consoles ou de studios créateurs de jeux vidéo, éventuellement des *artworks*, mais pas d'adaptations de jeux. Chez Gamespirit¹³, enseigne indépendante spécialisée dans les jeux rétro et d'arcade fondée en 2008, le co-fondateur Maxence Franquin explique :

Nous vendons des jeux neufs et d'occasion, des consoles, des figurines, et quelques livres ; nous n'avons pas vocation à être une librairie. Pour ce qui est des livres, nous privilégions ce qui a trait à l'histoire du jeu vidéo, nous préférons ce qui est pédagogique plutôt que ce qui est divertissant. (...) Nous proposons notamment des livres édités par Pix'n'Love, qui gèrent eux-mêmes leur distribution ; pour ce qui est des bandes dessinées, comme l'offre est encore limitée aux plus grosses licences, ça ne nous garantirait pas un volume suffisant de ventes pour que ce soit rentable. (...) C'est encore plus le cas pour d'autres magasins spécialisés, comme Micromania : ils mettront plus l'accent sur la vente de figurines que de livres sur les jeux vidéo, parce que c'est plus rentable.¹⁴

Avec un peu de recul, on comprend que les boutiques dédiées cherchent principalement à se distinguer des grandes surfaces culturelles spécialisées qui leur font le plus directement concurrence, sans compter les vendeurs sur Internet (tels qu'Amazon) et le développement de plateformes de jeux dématérialisés (comme Steam). Sébastien Moricard, responsable marketing chez Bragelonne, souligne cette nécessité des magasins spécialisés qui délaissent de ce fait les adaptations en livre de jeux vidéo :

Comme de toute façon les éditeurs de jeux ne touchent pas d'argent sur le monde de l'occasion, leur intérêt c'est de favoriser la nouveauté. (...) Pour tout un tas de raisons, le commerce du jeu vidéo est beaucoup moins florissant aujourd'hui qu'il ne l'était il y a 10 ans. Donc les points de vente comme Micromania, etc., cherchent à développer un chiffre d'affaire sur un autre pan que le jeu vidéo mais qui y reste lié, ça va être des *goodies*, des tasses à café, des calendriers, des manettes brandées, des choses comme ça. Et, ce qu'ils cherchent à faire, c'est se différencier. De faire en sorte que ce qu'on trouve chez Micromania, on ne le trouve pas à la Fnac. Du coup, un roman de jeu vidéo ne répond pas nécessairement à cette stratégie, sauf si c'est un bel objet, très collector et très cher.¹⁵

¹² Propos recueillis le vendredi 24 juin 2017.

¹³ Gamespirit, 23 quai Jean Moulin, 69002 Lyon.

¹⁴ Propos recueillis le vendredi 24 juin 2017.

¹⁵ Voir l'interview de Sébastien Moricard en annexe 8, p. 212.

Les bandes dessinées adaptées de jeux vidéo ne semblent donc pas prêtes à trouver une place dans les rayons des enseignes spécialisées dans les jeux vidéo. En ce qui concerne un autre lieu symbolique important qui regroupe le public des joueurs, les conventions, les livres commencent à trouver leur place, mais les adaptations restent largement en retrait. Parmi les nombreux événements liés à l'univers des jeux vidéo qui se tiennent en France¹⁶, quelques uns mettent en place une librairie thématique, par exemple à la *Paris Games Week*. Si les adaptations y sont mises en avant dans les premières éditions¹⁷ (le roman d'*Assassin's Creed: Black Flag*, la saga *Forerunner* adaptée du jeu *Halo*) aux côtés des guides, anthologies et autres livres pratiques ou historiques, ces derniers semblent prendre le dessus par la suite, du moins dans les stratégies de communication mises en place autour de l'événement¹⁸. Dans d'autres salons, comme la Japan Expo à Paris, les jeux vidéo sont regroupés avec d'autres secteurs de la culture populaire : les mangas, les animes, les séries télé... Dans ces cas, les librairies (notamment de mangas) peuvent proposer des adaptations de jeux vidéo, mais celles-ci sont mêlées aux autres types d'œuvres présentes.

Finalement, alors que certains lieux de vente pourraient être des marqueurs *a priori* plus efficaces pour participer à une entreprise de légitimation et d'identification des œuvres adaptées de jeux vidéo, ils ne semblent pas prêts à les accueillir, ni à leur ménager une place à part pour les mettre en valeur. Il serait pourtant intéressant de tester, dans l'un de ces milieux – magasin spécialisé ou salon –, l'accueil et l'impact d'un espace dédié aux seules adaptations.

De la même façon que l'entourage physique, « l'enveloppe » du livre, sa couverture, permet d'afficher ses liens avec le jeu qu'il adapte. On remarque que la bande dessinée se prête à cette occasion à un exercice sans doute plus intéressant que le roman, puisque la couverture est l'occasion d'afficher le choix graphique fait pour réinterpréter l'univers visuel du jeu quand les enjeux pour un roman sont limités à l'identification simple, la

¹⁶ Voir l'agenda des salons, conférences, compétitions et événements année par année sur le site de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV) : http://www.afjv.com/agenda_jeu_video/.

¹⁷ Par exemple en 2013, le site de l'AFJV mentionne quelques titres d'adaptations en livres : http://www.afjv.com/news/3027_la-librairie-du-jeu-video-revient-a-la-paris-games-week.htm.

¹⁸ Lors de la *Paris Games Week* de 2016, l'AFJV ne met en effet en avant que ce type de livres : http://www.afjv.com/news/6825_la-librairie-de-la-paris-games-week-fete-ses-5-ans.htm.

reconnaissance du jeu vidéo. Pour afficher la proximité entre le livre et le jeu, il existe plusieurs stratégies, qui ressortent à travers l'examen de quelques cas.

- La bande dessinée *World of Warcraft – T.1. En terre étrangère*, de Walter Simonson et Ludo Lullabi :

Les indices pointant vers le jeu vidéo : le nom de la licence est affiché en guise de titre, en haut au centre de la couverture, reprenant exactement le logo et la graphie du nom du jeu. Plus bas et en beaucoup plus petit apparaît le nom du tome. Le logo du studio producteur du jeu vidéo, Blizzard, est affiché de manière relativement discrète mais bien visible dans le coin inférieur gauche de la couverture.

Le choix de l'illustration : trois personnages occupent le centre de l'image dans une disposition pyramidale, une elfe de sang, un humain et un orc, tous armés et en posture de combat. L'illustration met bien en avant les enjeux de l'univers de *World of Warcraft* : la coexistence de plusieurs races humanoïdes, le fantastique, la logique guerrière de l'histoire.

- La bande dessinée *Angry Birds – T. 1 Opération omelette*, de Pascal Oost et Oscar Martin :

Les indices pointant vers le jeu vidéo : le nom de la licence est affiché en guise de titre, en haut au centre de la couverture, reprenant exactement le logo et la graphie du nom du jeu mais en inversant les couleurs pour gagner en visibilité sur le fond. Sur la couverture un autocollant a été ajouté, en forme de phylactère, précisant « *la BD du jeu culte* » avec le logo de la chaîne de télévision Gulli. Au dos, en bas, apparaît le logo de Rovio Books, la filiale de la compagnie à l'origine du jeu. Le texte de quatrième de couverture rappelle les origines de la bande dessinée : « *Vous les avez fait voltiger via votre téléphone portable, vous avez ri à en perdre toutes vos plumes en regardant leurs épisodes explosifs en dessin animé...* ».

Le choix de l'illustration : la couverture présente l'oiseau rouge Terence, emblématique du jeu, perché sur un piton rocheux pour guetter l'arrivée de cochons verts camouflés en contrebas. En arrière-plan, d'autres cochons ligotés et suspendus convoitent les œufs d'un nid protégé par des fils barbelés. L'image reprend clairement le principe d'opposition du jeu entre les oiseaux et leurs ennemis les cochons verts, mettant en scène un oiseau dominant craint et efficace. Le graphisme très cartoonesque correspond bien à celui utilisé dans l'album et à celui du jeu.

- Le manga *Assassin's Creed: Awakening T. 1*, de Yano Takashi et Oiwa Kenji :

Les indices pointant vers le jeu vidéo : le nom de la licence est affiché en guise de titre, en biais en bas de la couverture, occupant environ 1/3 de la surface disponible, reprenant exactement le logo et la graphie du nom du jeu. Le nom des auteurs est précédé de la mention « *Œuvre originale : Ubisoft* ». Sur la tranche, en bas, on retrouve l'emblème des Assassins et du jeu. Au dos, à la suite du résumé, la mention « *Découvrez l'adaptation manga d'Assassin's Creed ® Black Flag ™ et embarquez dans une aventure prodigieuse, aux côtés des plus grands Pirates de l'Histoire !* » se détache grâce à une couleur différente du texte résumant l'intrigue.

Le choix de l'illustration : Edward Kenway s'élance, en tenue d'Assassin, une lame secrète clairement apparente, sur un fond blanc d'où se détache la silhouette d'un bateau. L'image concentre les deux piliers du jeu, la continuité avec l'univers des Assassins et le milieu maritime de la piraterie spécifique à cet opus.

- Le manga *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, tome 1, d'Akira Himekawa :

Les indices pointant vers le jeu vidéo : le nom de la licence est affiché en guise de titre, en bas de la couverture, occupant environ 1/3 de la surface disponible, reprenant exactement le logo et la graphie du nom du jeu. La couverture porte une très discrète mention « *™ and ® are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo* ». Sur la tranche, en haut, est mentionnée la collection « J-Vidéo ». Au dos, en bas, un logo doré mentionne « *Original Nintendo Seal of Quality* ».

Le choix de l'illustration : Link enfant s'élance, épée et bouclier au poing (toutes les couvertures des mangas de la série le présentent d'ailleurs avec son épée, à l'exception du dernier tome paru, *Twilight Princess*), vêtu de sa tunique verte emblématique, la fée Navi à ses côtés. Le fond bleu, très discret, dessine la silhouette de l'arbre Mojo, qui est à la fois un personnage et le premier temple-tutoriel rencontré dans le jeu. L'image concentre à la fois le personnage le plus reconnaissable du jeu pour un néophyte, et une référence discrète aux connaisseurs de la série. Le caractère fantastique est très prégnant (présence de fées, nature elfique du personnage de Link soulignée par ses longues oreilles), de même que le principe de la quête et du parcours guerrier avec un personnage en mouvement vers l'avant et armé.

- Le roman *Diablo : La Loi du Sang*, de Richard A. Knaak :

Les indices pointant vers le jeu vidéo : le nom de la licence est affiché en guise de titre, en haut de la couverture, reprenant exactement le logo et la graphie du nom du jeu. Juste en

dessous, dans une police à peine plus petite, apparaît le titre du livre. Tout en haut, en petit, est mentionné « *un roman original d'après le célèbre jeu vidéo* ». La quatrième de couverture reprend le logo et la graphie du nom du jeu ; est également affiché en bas à gauche le logo de Blizzard.

Le choix de l'illustration : La couverture reprend le squelette encapuchonné, dans une image aux tons noirs et rouges, qui apparaît sur la jaquette du jeu *Diablo II* – l'histoire se déroule entre le premier et le second opus de la licence. La reprise de l'illustration du jeu fait signe vers les joueurs ; pour les non-joueurs, l'image suggère un univers démoniaque et malveillant, empreint de magie.

Le point commun à toutes ces œuvres est tout d'abord l'utilisation qui est faite du titre de la licence adaptée : le logo du nom du jeu, sa graphie, ses couleurs, sont repris systématiquement à l'identique, ou avec des aménagements infimes. Dans le cas de *The Legend of Zelda*, le titre de chaque opus du jeu sert directement de titre pour le manga, puisque chaque tome (ou ensemble de deux tomes) s'en veut l'adaptation. Cette reprise fidèle du titre/logo est sans doute l'élément décisif pour lier le livre au jeu, y compris lorsque le livre n'est pas l'adaptation directe du jeu mais une extension inédite de son univers, comme dans le cas du roman *Diablo – La Loi du Sang*. Cela est lié au fait que le nom du jeu fait écho à un ensemble de valeurs et d'appréciations, véhiculées par l'ensemble des produits de la licence, et participe à la perception globale de la marque ; ainsi, reprendre explicitement le logo d'un jeu vidéo, c'est associer sa réputation et sa renommée au livre, avant même qu'il ne soit ouvert. Xavier Guilbert, responsable des adaptations des licences en livres chez Ubisoft, souligne que le titre devient une marque, aussi bien pour une adaptation que pour la série vidéoludique elle-même :

(...) chaque élément participe à la perception de la marque ; ce qui fait la valeur, c'est la marque et non le produit. L'important, c'est l'idée d'*Assassin's Creed* ; évidemment, la vente du jeu vidéo rentabilise cette idée. Après, la bande dessinée ne vient que renforcer la marque. En fait, le jeu se vend autant parce que dessus il y a écrit « *Assassin's Creed* » et que c'est une belle marque, que les gens reconnaissent.¹⁹

Autre point d'importance, toutes les couvertures ont en commun de mettre en scène des éléments les plus caractéristiques du jeu, en particulier des personnages, soit pour résumer

¹⁹ Voir l'interview de Xavier Guilbert, en annexe 5, p. 195.

les enjeux du jeu (la piraterie et le combat pour *Assassin's Creed: Awakening*), soit pour faire un clin d'œil aux amateurs de la licence (l'arbre Mojo de *Zelda : Ocarina of Time*).

On remarque également un travail soigné autour des logos, notamment de ceux des studios de jeux vidéo. Ces rappels, plus ou moins discrets (le logo de Blizzard en bas de la couverture pour *World of Warcraft*, la mention « *Œuvre originale : Ubisoft* » sur la couverture d'*Assassin's Creed: Awakening*, le logo « *Original Nintendo Seal of Quality* » au dos du manga *The Legend of Zelda*) sont autant de signes de reconnaissance envers le livre de la part des studios de jeux vidéo, leur conférant un peu de leur aura, de leur qualité supposée.

Certains des éléments évoqués ci-dessus ont vocation à souligner le lien entre le livre et le jeu vidéo, mais semblent également faire signe discrètement vers des non-joueurs intéressés par l'univers du jeu. Ainsi, la phrase « *Découvrez l'adaptation manga d'Assassin's Creed ® Black Flag™ et embarquez dans une aventure prodigieuse, aux côtés des plus grands Pirates de l'Histoire !* » sur la quatrième de couverture de *Assassin's Creed: Awakening*, ne sert qu'à confirmer pour un non-joueur les indices qu'un connaisseur du jeu vidéo aura d'emblée décryptés (nom et logo du jeu, illustration de la couverture, éventuellement mention du studio producteur du jeu vidéo). La phrase permet à la fois d'assurer le lien avec le jeu vidéo, d'affirmer la reconnaissance officielle par le créateur de la licence et de résumer les enjeux de l'histoire. Autre exemple, la mention « *un roman original d'après le célèbre jeu vidéo* » en haut de la couverture de *Diablo – La Loi du Sang* souligne le fait que le roman s'inspire du jeu éponyme, mais est en même temps autonome (« *d'après* ») et différent (« *original* »), le rendant accessible à un néophyte et promettant une expérience nouvelle par rapport au jeu vidéo. Pour la bande dessinée *Angry Birds*, c'est directement un autocollant qui a été ajouté sur la couverture, en faisant le pari que la notoriété du jeu (« *la BD du jeu culte* ») serait un argument de vente de poids pour le livre. Le caractère dispensable de l'autocollant montre toutefois la volonté de ne pas « polluer » définitivement le visuel de couverture avec un argument mercantile, qui, au contraire d'un logo du studio de jeu directement imprimé et associé au livre, met la logique de *merchandizing* avant la stratégie de la qualité du contenu.

Au final, la stratégie de marketing du livre adapté d'un jeu vidéo est à double-tranchant. Les démultiplications d'appels du pied envers des lecteurs potentiels non-joueurs accroît l'aspect commercial du livre en insistant sur sa qualité de produit dérivé plutôt que sur

son originalité vis-à-vis de l'histoire d'origine ; mais se limiter à des signes reconnaissables uniquement par les joueurs implique de tourner le dos aux autres lecteurs-cibles.

3) Apporter une plus-value originale

Si la bande dessinée est parue au bon moment au regard de l'actualité du jeu vidéo, si elle parvient à se démarquer parmi d'autres livres, grâce à son emplacement ou à son aspect, il lui reste encore à convaincre le potentiel lecteur de céder à l'achat du livre. Que la bande dessinée s'adresse à un lecteur-joueur ou à un néophyte, il lui faut franchir des barrières de jugement, comme le suggère Xavier Guilbert :

Je pense qu'il y a un triple handicap symbolique. Non seulement il s'agit d'une bande dessinée, mais en plus elle est liée à un jeu vidéo, et en plus c'est une adaptation. C'est-à-dire que la bande dessinée donne moins de légitimité qu'un roman, elle est encore moins bien connotée aujourd'hui ; ensuite, pour les gens qui lisent de la bande dessinée, l'intérêt est limité parce que c'est un produit dérivé de quelque chose qui est vivement commercial ; enfin, pour les gens qui ne lisent pas de bande dessinée mais qui vont éventuellement être sensibles au succès commercial du jeu vidéo, le livre est perçu comme un produit dérivé...²⁰

Certaines œuvres vont chercher à mettre en avant la forme, d'autres le fond, parfois les deux en même temps. Si la forme est généralement revendiquée très clairement, les enrichissements sur le fond sont souvent plus discrets.

Ainsi, pour convaincre un acheteur, une bande dessinée pourra proposer des *goodies* : le tome 2 d'*Assassin's Creed: Awakening* s'orne par exemple d'un autocollant signalant la présence de cartes postales inédites détachables à l'intérieur du livre (« *Offert avec le manga – Deux superbes cartes postales inédites du jeu Assassin's Creed® IV Black Flag™* »). On pourrait imaginer nombre de produits dérivés fondés sur ce principe : des codes pour des *items* collecteurs ou des abonnements d'essai, pour des MMORPG par exemple (système qui nécessiterait en revanche une mise sous blister ou une remise du code par le libraire afin d'éviter des vols), des *artworks* exclusifs éventuellement détachables, des cartes (*maps* de mondes, cartes de jeu comme pour la licence *Pokémon*), des autocollants...

²⁰ Voir l'interview de Xavier Guilbert en annexe 5, p. 194.

D'autres bandes dessinées préféreront proposer une histoire inédite, pour l'intégralité de l'œuvre (l'indication « *un roman original d'après le célèbre jeu vidéo* », sur la couverture de *Diablo – La Loi du Sang* de Richard A. Knaak, souligne à la fois l'autonomie et la dépendance du roman par rapport au jeu vidéo, elle promet une histoire intégrée dans l'univers du jeu mais totalement inédite) ou pour quelques épisodes bonus, ou une interview de l'auteur ou du producteur du jeu, des croquis préparatoires et des *storyboards*...

Parfois, la nature du livre en tant que tel, à la manière des éditions de luxe du manga *The Legend of Zelda*, relève à la fois de la logique de forme en faisant du livre un bel objet de collection s'intégrant à l'esthétique de son univers d'origine, et de la logique de fond en offrant des pages couleurs, des interviews et des histoires supplémentaires.

4) S'imposer comme une référence pour les studios de jeux vidéo

Enfin, un éditeur qui choisit de s'investir dans le marché des adaptations entre dans un cycle qui peut être vertueux, à deux points de vue. D'abord, montrer son implication dans ce type d'œuvres permet, au fil des publications, d'avoir accès aux négociations d'achat de droits autour de licences plus importantes et plus rentables. Ensuite, se poser comme spécialiste sur ce secteur peut plus facilement pousser les éditeurs de jeux vidéo à accorder leur confiance à l'éditeur de livres pour lui passer commande d'une adaptation.

Il a été évoqué au début de notre étude le cas du manga *Assassin's Creed: Awakening*, publié par les éditions Ki-Oon ; à cette occasion, il a été fait mention du partenariat privilégié que cet éditeur entretenait avec le studio Square Enix, et du fait que le nombre de ses adaptations japonaises, publiées en France par Ki-Oon²¹, en faisait probablement un éditeur tout désigné pour lui confier la publication de cette nouvelle licence. Un éditeur qui connaît l'univers du jeu vidéo, qui sait ce que les fans peuvent attendre d'une licence et comment

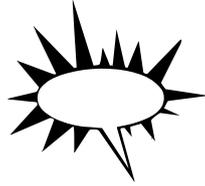
²¹ Pour rappel, en 2015 Ki-Oon avait déjà publié *Tales of Symphonia*, *Breath of Fire*, et *Dragon Quest: Emblem of Roto*. Par la suite, outre *Assassin's Creed: Awakening*, la maison a publié *Final Fantasy Type-0 : Le Guerrier à l'épée de glace* et *Final Fantasy Type-0* (2016).

s'adresser à eux, devient dès lors un partenaire logique et fiable lors de négociations autour d'achats de droits.

Cette logique est par ailleurs valable pour les auteurs de ces adaptations ; il a été relevé, dans les deux études de cas menées autour des licences *Assassin's Creed* et *Angry Birds*, que les auteurs avaient développé un parcours lié aux adaptations : le scénariste d'*Assassin's Creed: Awakening*, Yano Takashi, a travaillé sur plusieurs novélisations de jeux vidéo, et le dessinateur Kenji Oiwa s'était déjà fait remarquer pour une œuvre traitant de l'univers du jeu vidéo. Quant à Paul Tobin, après *Angry Birds*, il a scénarisé l'adaptation des jeux *Plants Vs Zombies* et *The Witcher*.

La logique qui prévaut pour les auteurs est celle de la commande : les studios de jeux vidéo peuvent se voir proposer un projet d'adaptation par des maisons d'édition – qui sont toutefois en position de faiblesse pour les négociations –, mais il est plus habituel que les studios soient ceux qui passent commande d'une adaptation à une maison d'édition, qui va elle-même faire appel à des auteurs susceptibles de mener à bien cette tâche, en se concentrant sur les œuvres précédemment faites, sur leur graphisme propre, sur leur réputation... Ouvrir une collection dédiée aux adaptations de jeux vidéo, ou développer une logique de publication autour de plusieurs jeux, permet donc à une maison d'édition de s'imposer comme un partenaire fiable et reconnu pour un éditeur de jeux vidéo.

C – Pour les lecteurs et les joueurs : la qualité et la fidélité à l'univers de référence



Si les éditeurs et les producteurs de jeux vidéo attendent bien entendu de leur production qu'elle leur apporte des retombées financières, qu'elle améliore leur image et qu'elle leur permette accessoirement d'exprimer leur créativité, les lecteurs ont également des attentes bien spécifiques, en particulier en ce qui concerne le marché des adaptations de jeux vidéo. Pour mieux juger de l'adéquation de l'offre et de la demande en la matière, il nous a paru utile de demander leur avis aux acteurs récepteurs de ces produits. Pour cela, nous avons mis en ligne un sondage à partir du 1^{er} août 2016, qui a été notamment partagé via Facebook, sur le forum de la plateforme de téléchargement de jeux vidéo Steam, ainsi que sur le forum du site BDGest qui s'adresse aux amateurs de bandes dessinées. À la date du 10 septembre 2017, 78 personnes ont répondu à ce questionnaire¹. Celui-ci porte d'abord sur les adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées, et interroge dans un premier temps les lecteurs et les non-lecteurs de ce type de bandes dessinées ; une seconde partie concerne les adaptations de bandes dessinées en jeux vidéo, et ne sera pas exploitée dans le cadre de la présente étude. Au vu du nombre de répondants, nous pouvons raisonnablement tenter d'en tirer quelques informations, tout en gardant à l'esprit les limites de ce sondage. Avec un partage accru du questionnaire et davantage de réponses, le profil global des répondants aurait pu s'avérer différent, aussi les résultats obtenus ne sont-ils pas nécessairement représentatifs de l'ensemble du public concerné.

Grâce aux informations obtenues pour ce sondage, nous pouvons déterminer un profil type des lecteurs les plus intéressés par ce marché. Parmi les répondants, nous comptons 68% d'hommes pour 32% de femmes, le lectorat concerné est donc *a priori* plutôt masculin ; 86%

¹ Voir les résultats de ce sondage en annexe 9, p. 216.

des participants ont moins de 36 ans, et 55% moins de 26 ans, les lecteurs sont donc assez jeunes, ce qui recoupe bien les informations relevées plus haut selon laquelle les joueurs sont eux aussi plutôt jeunes². Parmi les répondants, 72% sont au moins des joueurs réguliers (ils jouent au moins à 3 jeux vidéo différents par an, sur différents supports), et 51% sont même de gros joueurs (plus de 7 jeux vidéo différents par an). 70,5% des membres du panel sont au moins des lecteurs réguliers (ils lisent au moins 11 bandes dessinées par an, tous formats confondus), et 50% sont même de gros lecteurs (plus de 20 bandes dessinées par an). Nous obtenons donc un profil-type d'homme jeune, grand consommateur de biens culturels car en général gros joueur et gros lecteur.

Pour les lecteurs de bandes dessinées utilisant un jeu pour matériau de base, la production du marché à l'heure actuelle est-elle satisfaisante ? Quels sont les reproches et les attentes des lecteurs, des joueurs ?

Tout d'abord, parmi les 68 répondants qui déclarent lire des bandes dessinées adaptées de jeux vidéo, bon nombre d'entre eux ont eu l'occasion de lire certains titres ou séries que nous avons repérés comme faisant partie des adaptations les plus vendues. Parmi elles, *Pokémon* est connue de 30% des lecteurs ; *Assassin's Creed*, 25% d'entre eux ; *The Legend of Zelda*, 20%, *World of Warcraft* et *Les Lapins Crétins*, 17,5% ; *Dofus*, 15%... Les ventes élevées de ces séries correspondent donc bien à une réalité de popularité parmi les lecteurs des adaptations. Pourtant, parmi ces lecteurs, 23% d'entre eux déclaraient avoir lu une adaptation d'un jeu qu'ils ne connaissaient pas, ou dont ils connaissaient un peu l'univers sans y avoir joué ; cette donnée confirme que certains titres du marché réussissent bien à toucher un public de non-joueurs, même si, pour plus des $\frac{3}{4}$ des ventes, les lecteurs sont déjà familiers de la licence adaptée. Parmi les lecteurs, signalons que près de 45,5% des répondants (soit 55 personnes) déclarent avoir emprunté tout ou partie de ces bandes dessinées, à des amis ou en bibliothèque. S'il existe de multiples possibilités d'interprétations pour expliquer cette donnée, on peut citer parmi elles le fait que le lectorat, s'il est jeune, peut manquer des moyens financiers pour acheter ces titres ; on peut également supposer que les lecteurs n'ont pas nécessairement confiance en la qualité de ces titres, qu'ils soient joueurs ou non, et préfèrent les emprunter pour un coût moindre ou inexistant avant d'en envisager l'achat.

² Pour rappel, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels et de Loisirs (SELL) indiquait qu'en 2015, la moyenne d'âge de la population jouant aux jeux vidéo était de 35 ans. Voir l'article rédigé par Audrey Œillet le 9 février 2016 « Jeux vidéo : l'âge moyen du joueur français est de 35 ans » sur *clubic.com* : <http://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-795226-jeux-video-age-moyen-joueur-francais-35-ans.html>.

Parmi les raisons qui poussent les lecteurs à se pencher sur le titre, viennent en premier lieu la curiosité (61,5% des personnes), l'attachement au jeu de référence (52%), l'attrait pour le graphisme de la bande dessinée (34,5%) et le conseil de la part d'un tiers (25%).

Dans l'ensemble, il semblerait que l'expérience de lecture du panel ait été satisfaisante, en particulier pour les lecteurs qui sont aussi des joueurs et comparent les livres par rapport aux jeux. Du point de vue des lecteurs d'adaptations de jeux en bandes dessinées, la fidélité au jeu ou en tout cas le respect de son univers font partie des qualités les plus appréciées ; les graphismes sont également un critère fondamental à l'appréciation de l'œuvre. Aux questions « *avez-vous aimé ces titres et qu'avez-vous apprécié les concernant ?* » et « *quels sont pour vous les qualités et défauts des BD adaptées de jeux vidéo en général ?* », les réponses sont très diverses et apportent nombre d'arguments intéressants, tant en faveur des adaptations qu'à leur encontre. Si l'écrasante majorité des répondants mentionnent leur attachement à la fidélité au jeu en tant que critère indispensable pour faire une bonne adaptation, beaucoup d'entre eux mentionnent, parfois en parallèle, leur souhait de voir ces adaptations faire preuve d'imagination, qu'elles apportent quelque chose de nouveau par rapport au jeu, qu'elles étendent son univers. Relevons quelques-uns de ces commentaires : « *Savoir respecter l'univers du jeu sans faire un copier-coller de l'histoire est une qualité et créer une BD qui gâche l'univers ou fait un bête copier-coller de l'histoire et n'apporte rien de plus à l'univers est un défaut* » ; ou encore « *La qualité principale réside dans le fait que la BD inspirée de jeux vidéos reprend le scénario de celui-ci. Ce faisant, on peut critiquer le manque d'originalité (...)* », et enfin « *Le respect du matériel original doit être une qualité et ne doit pas faire défaut à l'adaptation. Il ne s'agit pas de faire un copier coller mais de conserver l'essence de l'histoire et des personnages développés dans le jeu vidéo, quitte à faire une BD spin-off ou racontant des événements antérieurs/postérieurs à ceux du jeux vidéos* ».

Face à ce paradoxe, quelle attitude adopter ? Il est bien sûr impossible de produire une œuvre satisfaisant l'ensemble du public, mais ici la dichotomie entre reprise de la trame du jeu et contournement du copié-collé, entre originalité et hors-sujet, semble particulièrement insoluble. Des combinaisons des deux sont pourtant envisageables, et même nécessaires, pour être satisfaisantes, quelques réponses donnant des indices dans ce sens : « *j'ai trouvé que cela donnait un éclairage différent tout en ayant un grand respect pour l'œuvre original* » ; « *Oui pour la fidélité. Oui aussi car l'œuvre peut être re visitée différemment sur un support*

différent ». L'équilibre à trouver est donc particulièrement délicat, et les attentes des lecteurs/joueurs peuvent sembler inconciliables à première vue. Un éditeur souhaitant publier une adaptation de jeux vidéo en bandes dessinées devrait donc mettre l'accent sur le respect de la trame narrative du jeu, et sur le soin apporté aux graphismes, s'il souhaite réaliser de bonnes ventes ; pourtant, un éditeur qui souhaiterait prendre des risques et parier sur l'originalité, tout en restant dans la conformité de l'esprit de l'univers de référence, aurait sans doute plus de chances de marquer les esprits et de faire évoluer positivement la considération de ce marché. En effet, lorsqu'on demande aux personnes qui ne lisent pas de bandes dessinées adaptées de jeux vidéo ce qui pourrait les faire changer d'avis, « *proposer une histoire originale* » recueille 54% des voix exprimées, alors que la proposition « *proposer une histoire fidèle au déroulement du jeu* » n'en recueille que 24%. Proposer une histoire « *compréhensible même sans avoir joué au jeu d'origine* » est également un critère important pour 40,5% des membres du panel. Enfin, 43% des participants non-lecteurs d'adaptations envisagent le fait qu'une adaptation d'un jeu qu'ils aiment particulièrement pourrait leur faire revoir leur approche du marché.

Quel que soit le cas de figure, certains reproches et certaines demandes formulés par les participants au sondage donnent un aperçu des solutions pour mener à bien un projet. Parmi les conseils qu'on peut en tirer, il serait nécessaire de bien prendre le temps de développer une histoire, car même les connaisseurs d'une franchise aiment prendre leurs marques dans un univers (réinterprété) qu'ils connaissent bien. De même, les lecteurs reprendront plus facilement des repères si les créateurs sont eux aussi familiers du jeu, il faudrait donc faire travailler sur les adaptations des passionnés du jeu pour éviter les incohérences. Il serait également intéressant de proposer un projet de ce type à un auteur connu, dont le grand public (au-delà des joueurs) serait familier, afin de laisser ce créateur réinterpréter à sa manière l'univers du jeu, à la manière de ce que tente de proposer Ubisoft/Les Deux Royaumes avec la série *Assassin's Creed Conspirations* de Guillaume Dorison et Jean-Baptiste Hostache. Certains répondants mentionnent la difficulté, voire l'impossibilité à restituer l'expérience du jeu, les efforts fournis, la réflexion parfois nécessaire, les interactions et choix demandés, l'ambiance – musicale, par exemple – ; mais d'autres mentionnent également le potentiel de la bande dessinée et leur souhait de voir ses spécificités bien employées pour compenser ces manques. Dernier point notable de ce cahier de doléances : les répondants préconisent d'éviter à tout prix ce qu'ils considèrent comme étant du *fan service*, le *merchandizing*, au sens d'une production bâclée et purement

mercantile qui ne trompe pas les lecteurs et menace surtout de les détourner du marché à l'avenir.

S'ils se méfient souvent des adaptations, les amateurs d'adaptations nourrissent visiblement un sentiment d'affection particulier pour les extensions d'univers qu'ils apprécient, puisqu'ils envisagent nombre de jeux en tant que candidats au portage sur le support bande dessinée. Parmi les souhaits émis, figurent quelques licences dont une adaptation existe déjà (*Professeur Layton, Mirror's Edge, Gears of War, The Last of Us, Silent Hill, Dark Souls...*). On peut donc supposer que ces bandes dessinées n'ont pas eu la visibilité nécessaire pour toucher leur public potentiel, ou qu'elles n'ont pas été suffisantes pour combler les espérances des joueurs. Nombre de licences de jeux vidéo sont proposées de la part de joueurs souhaitant en voir une adaptation. Si la majorité des franchises proposées sont particulièrement connues et populaires, certains jeux plus atypiques émergent également dans ces propositions : *Okami, Child of Light* ou *Trine*, par exemple. On pourrait imaginer que de telles œuvres, moins cataloguées « adaptations de jeux vidéo » car moins connues, pourraient attirer un nouveau public, ou proposer une histoire originale avec des risques moindres quant au reproche d'infidélité à l'univers de la part des fans. En revanche, notons que l'adaptation la plus fréquemment demandée porte sur l'univers des *Elder Scrolls* (*Oblivion* et *Skyrim* en particulier), des jeux au *lore* riche et qui dispose d'un important public de joueurs ou connaisseurs.

Une étude plus approfondie des relations qu'entretiennent les lecteurs et joueurs avec les adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées aurait ici toute sa place. Cependant, un tel travail, non content d'être fastidieux, reprendrait en grande partie les informations obtenues par le biais du sondage analysé ci-dessus. Quiconque souhaiterait toutefois creuser davantage cette question pourrait commencer par détailler quelques critiques de lecteurs autour d'adaptations, disponibles en ligne, afin de poursuivre le travail déjà amorcé en première partie de ce mémoire, avec les cas du manga *Assassin's Creed: Awakening* et de la série *Angry Birds*³. Quoiqu'il en soit, les joueurs constituent en général un public relativement sûr pour quiconque veut publier une adaptation d'un jeu, pour la seule raison de leur amour et de

³ Proposons, par exemple, la chronique de Guillaume Clavières du 23 août 2013 sur *planetebd.com*, à propos de *Lost Planet* : <http://www.planetebd.com/bd/glenat/lost-planet/-/20606.html> ; une analyse de la série *World of Warcraft* par Jérôme Cognet, le 15 mars 2011 sur *otakia.com* : <http://www.otakia.com/25721/produit/bd/world-of-warcraft-la-bande-dessinee/> ; ou une critique du même Jérôme Cognet sur *otakia.com*, le 3 octobre 2011, à propos des romans *Diablo* : <http://www.otakia.com/35046/produit/les-livres/livres/diablo-tome-1-la-loi-du-sang-legacy-of-blood-knaak/>.

leur attachement à cet univers. Sébastien Moricard, responsable marketing aux éditions Bragelonne et conseiller pour la branche Gaming, résume ce fait dans une interview :

Si on est amateur de bonne fantasy, (...) en choix de lecture, on a (...) tout un horizon d'auteurs à découvrir qui sont incontestablement excellents et qui font partie de la culture du genre, des classiques de cette culture. Donc pourquoi irait-on lire le roman de *Mass Effect* si on n'est pas à la base un joueur de *Mass Effect* ? Ça n'est pas le parcours le plus direct, les romans de *Mass Effect* vont avant tout être achetés par les fans de *Mass Effect*, pour deux raisons bien distinctes. Pour prolonger leur immersion dans l'univers de *Mass Effect* d'une part, et parce que c'est un *goodies* de la licence d'autre part. Il y a certaines personnes, j'en suis sûr, qui achètent les romans comme ils achèteraient des mugs, parce que c'est brandé *Assassin's Creed*, sans pour autant les lire.⁴

⁴ Voir l'interview de Sébastien Moricard en annexe 8, p. 210.

III – Forces et faiblesses du marché



À l'évidence, le marché des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées est dynamique, complexe et surtout en pleine évolution. Si quelques succès ou échecs peuvent donner des indices intéressants sur des approches plus ou moins efficaces, les changements technologiques et la popularisation des jeux vidéo vont accroître la demande sur les prochaines années. Afin de mieux anticiper les possibles développements de ce marché, nous pouvons d'ores et déjà pointer quelques faiblesses qui grèvent parfois le potentiel des œuvres, et suggérer des pistes d'exploration qui pourraient constituer des axes intéressants pour tous les acteurs.

A – Un système lourd et peu flexible



Un système d'adaptation implique par nature plus d'interactions que lors du processus d'une création originale. S'il est naturel et important que les studios de jeux restent attentifs à la qualité de la production éditoriale, il serait peut-être bénéfique de tenter d'alléger les démarches, et d'impliquer des créateurs des deux bords ou des partenaires particulièrement au fait des enjeux du jeu vidéo et de l'adaptation.

1) Un rapport de force déséquilibré entre les acteurs qui complique les démarches

Il a déjà été mentionné à plusieurs reprises dans ce mémoire que l'économie du marché de l'édition de bandes dessinées était largement inférieure à celle du marché des jeux vidéo⁵, à plus forte raison en ne considérant que les adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées. Cette inégalité implique donc une domination de la part des studios de jeux vidéo sur les maisons d'édition, et ce d'autant plus qu'ils ont évidemment un droit de regard sur le travail de portage réalisé. Il est naturel qu'un éditeur de jeux vidéo souhaite s'assurer de l'image de sa licence qui sera véhiculée sur le papier et porte donc une attention particulière à la qualité des choix narratifs, textuels et graphiques effectués. Cette attention est d'ailleurs un gage de qualité plutôt effectif, du moins dans le cas des romans adaptés de jeux vidéo, comme en témoigne Sébastien Moricard à propos de la collection Gaming de Bragelonne :

⁵ Rappelons à nouveau qu'en 2015, le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo en France était de 2,87 milliards d'euros (http://www.afjv.com/news/5924_bilan-du-marche-francais-du-jeu-video-en-2015.htm), d'après le Syndicat des éditeurs de Logiciels de Loisirs ; pour la même année, le chiffre d'affaires de la bande dessinée française était de 261 millions d'euros d'après le Syndicat National de l'Édition (http://www.sne.fr/secteur_edit/bande-dessinee-2/).

Globalement, je trouve qu'il y a quand même un travail très sérieux fait de la part des éditeurs de jeux vidéo, de surveillance et de protection de leur licence. Par exemple, l'auteur qui écrit les romans *Assassin's Creed*, Olivier Bowden, est à la base un auteur qui écrit des romans historiques. Donc, ils n'ont pas choisi un mercenaire lambda pour faire ces romans, ils ont veillé à choisir un auteur qui à travers son style, sa plume et ses connaissances, était très bien qualifié pour arriver à restituer l'ambiance d'une Venise au XVIII^e siècle, ou ce genre de choses. (...) De toute façon, quand une maison est réputée sérieuse, en général ses romans sont très bons (...) Ce sont des gens qui ont les moyens et les connaissances, et la protection de leur image, la sauvegarde de leur *branding* les intéresse, forcément ils sont très vigilants. Donc, souvent, la promesse est tenue. Quand on achète un livre basé sur un jeu vidéo, on attend de rentrer en immersion dans son univers, les codes sont respectés... C'est une production plutôt qualitative à mon sens.⁶

En revanche, tous les studios ne font pas montre de la même exigence vis-à-vis de ces adaptations, ni du même désir de contrôle de ces livres. Ainsi, si certains points sont traditionnellement vérifiés par tous – Domitille Vimal de Monteil, traductrice dans la collection Gaming des éditions Bragelonne, souligne que « *le strict minimum, ce que demande tout le monde, c'est d'avoir l'approbation sur la couverture, et l'approbation sur les premières pages, là où apparaît le copyright*⁷ » –, d'autres studios demandent une inspection plus systématique et complète, qui ralentit considérablement le processus d'adaptation.

La démarche d'adaptation peut être d'autant plus compliquée que les intermédiaires sont nombreux. Domitille Vimal de Monteil explique dans son interview le fonctionnement classique de la chaîne d'adaptation d'un livre inspiré d'un jeu vidéo :

Il y a tout un processus autour du livre : il appartient à la licence, qui vend le droit de faire le livre à une maison d'édition, américaine par exemple, qui produit le livre ; souvent, la maison américaine va avoir un agent, qui va traiter avec la major française, qui va ensuite traiter avec nous.⁸

Le processus engage donc nombre d'acteurs : le studio réalisateur du jeu, la maison d'édition étrangère, la maison d'édition française, éventuellement l'agent de la maison étrangère (même s'il joue sans doute un rôle mineur une fois les droits vendus)

⁶ Voir l'interview de Sébastien Moricard en annexe 8, pp. 212-213.

⁷ Voir l'interview de Domitille Vimal de Monteil en annexe 7, p. 204.

⁸ *Idem*.

et la branche française du studio de jeux, sans compter les auteurs de part et d'autre. Pour peu que le studio ayant commis le jeu veuille donner son aval sur la majeure partie de l'adaptation traitée, le temps d'aller et retour de l'information augmente en fonction du nombre d'agents intervenants, de même que la difficulté à répondre aux injonctions de chacun. La volonté de maîtrise du studio et le nombre d'intermédiaires, qu'il s'agisse d'une adaptation en roman ou en bande dessinée, peuvent donc induire un processus lent et complexe d'adaptation, rendant le calendrier de publication relativement incertain et le résultat, même s'il est conforme aux attentes du studio producteur du jeu, risque d'être très édulcoré et standardisé. Ce résultat était par exemple celui attendu par certains lecteurs à propos de la bande dessinée *Angry Birds* traitée plus haut, même si l'album n'en réchappe que de peu. Un des lecteurs détaille ainsi :

A vrai dire, je m'attendais à bien pire avec cette série. J'y voyais déjà un goody, une grosse bouse commerciale destinée aux rayons de supermarché pour que les enfants adeptes de jeux vidéos demandent à leur maman de leur acheter, quelque soit la qualité du contenu. Et en terme de contenu, j'imaginai du gros remplissage vide et moche, réalisé par un studio qui recycle des idées stupides juste pour faire de la page. (...) Bon, ça se lit très vite et ça ne marque pas du tout la mémoire, mais ça aurait pu être pire dans le genre BD publicitaire tiré d'un jeu à succès.⁹

Dans le cadre d'une maison qui souhaiterait publier une adaptation d'un jeu qui va paraître, même dans une chaîne réduite mettant en scène un studio de jeux français et un éditeur français, cette lourdeur du système désavantage bien entendu la maison d'édition, qui est en outre pénalisée par certains délais incompressibles tels que le temps nécessaire à l'impression des exemplaires, et celui de leur acheminement. Alors que la maison d'édition travaille logiquement plus tard sur le projet que le studio de jeux qui l'a initié, elle ne bénéficie pas de la même souplesse de calendrier ni de la même flexibilité dans les procédés. En effet, un jeu qui sera par exemple rendu disponible sur Internet ne souffrira pas de délais de distribution et pourra sans conséquences modifier sa date de sortie. Il pourra même procéder ultérieurement à des corrections sur le jeu, à travers des patches¹⁰, ou à des ajouts avec du contenu téléchargeable, des DLC. Un éditeur, lui, travaillant sur un matériau moins

⁹ Voir la critique de Ro sur le site *bdtheque.com*, postée le 5 juin 2015 : <http://www.bdtheque.com/main.php?bdid=13854&action=6>.

¹⁰ Un patch est une section de code ajoutée à un logiciel, pour apporter des modifications mineures.

malléable, ne peut rivaliser avec la réactivité du studio de jeux. C'est sans doute en partie pour palier à ces problèmes de contrôle et d'intermédiaires que deux des principaux studios producteurs de jeux vidéo français, Ubisoft et Ankama, ont tous les deux créé leur propre filiale dédiée à la publication de leurs titres imprimés (respectivement, les maisons d'édition Les Deux Royaumes et Ankama). Ainsi, créateurs du jeu et créateurs du livre peuvent éventuellement discuter directement de leurs attentes et besoins, quand ils ne sont pas tout simplement la même personne (ce qui est par exemple le cas d'Anthony Roux, alias Tot, qui est à la fois concepteur du jeu vidéo *Dofus* et scénariste de son adaptation en série manga éponyme).

La question de la traduction cristallise assez bien l'un des problèmes fréquemment rencontrés dans le processus d'adaptation, en particulier dans le cas des romans dont la proportion de texte est évidemment largement supérieure à celle des bandes dessinées. Beaucoup de licences sont issues de jeux vidéo américains, en particulier dans le cadre d'adaptations sous forme de romans¹¹, et nécessitent donc une transposition d'une langue à l'autre puisque les droits sont achetés d'abord à une maison d'édition anglophone. Lorsqu'une maison d'édition française veut faire paraître une adaptation d'un jeu qui va sortir, afin de coller à son actualité et de bénéficier du *cross-marketing*, la question des délais de traduction est souvent cruciale. Or, quand les studios de jeux veulent contrôler davantage que les seules couvertures et premières pages, il faut compter à la fois le temps pour la maison d'édition française de faire la traduction, et le temps pour le studio de re-traduire ce nouveau texte dans la langue d'origine, même s'il peut faire appel à ses propres traducteurs, déjà spécialistes dans l'univers concernés, plutôt qu'à des prestataires externes.

Le travail de traduction en tant que tel est délicat, car il nécessite de veiller à la fois à la cohérence du texte dans son ensemble, et à la cohérence avec l'univers préexistant du jeu. S'ajoutent parfois à ces spécificités la volonté de respecter les éventuelles autres adaptations déjà publiées – du moins celles produites au sein de la même maison d'édition –, ainsi que celle de respecter le style de l'auteur, en particulier quand celui-ci est connu. Quant aux modalités de traduction, il arrive parfois que les studios collaborent au travail en fournissant

¹¹ Domitille Vimal de Monteil estime dans son interview que « *les jeux sont rattachés à des licences, et neuf fois sur dix ce sont des Américains ou des Anglais qui les détiennent, d'où la nécessité de traduction* ». Voir son interview en annexe 7, p. 203.

un lexique, une liste du vocabulaire spécifique à l'univers, mais les traducteurs doivent souvent s'appuyer sur les doublages français des jeux ou sur des sites de joueurs spécialisés. On compte en général entre un et trois mois pour réaliser la traduction, et la vérification du texte final ; il arrive cependant que ce délai soit trop court pour suivre et accompagner la sortie du jeu vidéo, et que le texte à traduire soit divisé entre plusieurs traducteurs pour gagner du temps. Cette méthode demande cependant une harmonisation de l'ensemble des traductions une fois celles-ci finies, ce qui limite le gain de temps.

Cette question de la traduction est encore compliquée par le fait que l'information quant à l'existence d'un roman devant sortir en même temps qu'un nouveau jeu demeure longtemps confidentielle. Les éditeurs français ne peuvent que réagir tard, dans la précipitation, afin de réaliser les opérations juridiques et techniques autour du livre. La logistique en elle-même est également bousculée, puisqu'ordinairement les diffuseurs sont prévenus six mois avant la parution en librairie de la publication d'un livre. Cette notion d'« embargo », telle que la définit Sébastien Moricard, est d'ailleurs selon lui la problématique majeure dans l'édition de romans adaptés de jeux vidéo :

Un jeu est sous embargo. Par exemple, imaginons qu'un jeu va sortir bientôt, mettons *Assassin's Creed* ; l'éditeur qui aura la chance de réaliser le roman autour de ce jeu va signer un accord de confidentialité, il ne doit en parler à personne. Donc forcément, le roman n'est pas sur la place des échanges internationaux. Très souvent, ce qui se passe, c'est qu'on apprend vraiment très tard qu'un roman accompagne la sortie du jeu, et le problème c'est que stratégiquement, en termes de techniques de commercialisation, il est impératif que le roman sorte en même temps que le jeu. S'il sort après, il y aura des ventes de perdues. (...) Donc c'est extrêmement important de sortir son roman au moment où le jeu sort en nouveauté, et le problème, c'est que comme le titre est sous embargo, les éditeurs reçoivent le manuscrit très très tard pour pouvoir le traduire, pour s'assurer qu'il n'y ait pas de fuite, et du coup on est souvent obligés d'utiliser des subterfuges, avec des traductions faites par trois traducteurs différents en même temps qui travaillent sur le même livre en se le répartissant, derrière un éditeur-trice va devoir veiller à l'unification du style, des noms, etc. C'est très, très compliqué, c'est le point noir de l'édition de romans de jeux vidéo.¹²

Au final, le système se présente dans son ensemble comme complexe de part ses nombreuses interactions, déséquilibré de part ses inégalités face aux délais de traitement des tâches et potentiellement rigide, de part le contrôle parfois strict exercé sur le travail d'adaptation. Souvent, entre garantie du respect de l'univers du jeu et risque d'une

¹² Voir l'interview de Sébastien Moricard en annexe 8, p. 211.

réinterprétation, qui peut potentiellement se révéler ou désastreuse ou enrichissante, la première option semble la plus sûre. Mais comme évoqué dans le cas des attentes des lecteurs, une combinaison des deux serait sans doute plus profitable, bien que délicate à réaliser. L'interview menée avec Xavier Guilbert sur le cas du manga *Assassin's Creed: Black Flag* et évoquée plus haut faisait état d'un travail d'accompagnement satisfaisant du projet de la part d'Ubisoft, pour un résultat à la fois conforme aux attentes des créateurs et adapté au marché ciblé. Il pourrait être intéressant de pousser davantage ce type de travaux, et de laisser davantage de liberté aux maisons d'édition, ou de promouvoir une collaboration plus directe et simplifiée, afin de susciter davantage d'originalité dans les projets d'adaptations.

2) La situation des auteurs : un travail de jonglage face aux multiples contraintes

Il est apparu dans nos recherches que certains auteurs étaient particulièrement proches de l'univers des jeux vidéo, en particulier dans les adaptations en mangas réalisées au Japon. Certains auteurs travaillent en effet dans l'industrie des jeux vidéo, à l'instar de Aki Shimizu, auteure de l'adaptation *Suikoden III* et *chara-designer* de jeux vidéo ; ils peuvent aussi être spécialisés dans les adaptations, comme Yano Takashi, scénariste du manga *Assassin's Creed: Awakening* et auteur de plusieurs novélisations autour des jeux *Tekken* et *Sengoku Basara* ; ou ils peuvent simplement être déjà connus du grand public, à l'image de Hiro Mashima, auteur de l'adaptation *Monster Hunter Orage* et de la très populaire série *Fairy Tail*¹³. Tous ces éléments concourent à assurer une certaine qualité aux jeux adaptés, probablement parce que ces auteurs sont des joueurs eux-mêmes qui comprennent les attentes des autres joueurs fans.

En dehors du Japon, la mise en avant d'auteurs déjà familiarisés avec l'univers des jeux vidéo semble également progresser. On peut penser à Anthony Roux, l'un des créateurs du jeu *Dofus* et également scénariste pour la série manga du même nom ; à Guillaume Dorison, qui a scénarisé une adaptation en bande dessinée du jeu *Devil May Cry* et *Lost Planet* avant de s'occuper de l'adaptation *Assassin's Creed Conspirations* ; ou à Paul Tobin,

¹³ Un article de Hugo-Pierre Gausserand et Chloé Woitier mis à jour le 19 janvier 2016 sur [lefigaro.fr](http://www.lefigaro.fr) indique les chiffres de vente en 2015 en France d'après l'institut GFK : « *Fairy Tail*, aux éditions Pika, 930.000 exemplaires vendus » (<http://www.lefigaro.fr/bd/2016/01/18/03014-20160118ARTFIG00109-les-cinq-mangas-les-plus-vendus-en-2015.php>).

qui après avoir travaillé sur les bandes dessinées *Angry Birds* et *Plants vs. Zombies* a pris en charge *The Witcher*. On assiste vraisemblablement à une certaine spécialisation de la part des auteurs, qui est probablement encourageante dans la mesure où ces créateurs connaissent déjà les jeux en tant qu'amateurs et peuvent mieux en respecter l'univers, ce qui correspond justement à une des attentes des lecteurs.

Pour autant, ces auteurs sont ceux qui risquent de subir le plus de contraintes, à la fois de la part des maisons d'édition et des studios de jeux vidéo, car ces instances peuvent souhaiter calibrer la production pour correspondre à leurs propres objectifs, menaçant d'en réduire l'originalité. C'est par exemple cet appauvrissement qui était dénoncé par un des lecteurs de la bande dessinée d'*Angry Birds* abordée en première partie de notre étude, puisqu'il assurait que le fait d'avoir plusieurs dessinateurs était masqué par l'uniformisation appliquée à l'ensemble de l'album : « *Quant aux character design des angry birds comme des piggies, ils sont si semblables qu'on ne devinerait jamais que c'est du collectif, sûrement la raison pour laquelle les illustrateurs ont été choisis*¹⁴ ». Les auteurs portent donc la délicate charge de réaliser une œuvre fidèle à l'univers de référence que cherchent les joueurs, assez originale pour l'enrichir, et suffisamment accessible pour rester abordable par des néophytes. L'uniformisation du dessin, l'appauvrissement de l'univers, un affadissement sommes toutes, est un risque encouru pour une licence qui n'aurait à l'esprit qu'une logique commerciale de production d'une série dérivée.

Jean-Baptiste Hostache, dessinateur de la nouvelle série bande dessinée *Assassin's Creed Conspirations*, nous a expliqué dans une interview les tenants et aboutissants principaux d'une adaptation du point de vue de l'auteur. Il estime ainsi que l'aspect financier d'une commande compte évidemment, mais que c'est surtout grâce au prestige de la licence que les adaptations sont intéressantes, pour se distinguer au sein d'une production démesurée : « *Une licence comme Assassin's Creed, qui arrive à 80, 90 millions de jeux vendus (tous jeux cumulés) a un pouvoir de communication, de fédération et d'impact que n'a pas une nouveauté*¹⁵ ». Une telle œuvre part donc avec un avantage certain, alors que le contexte économique actuel de la bande dessinée exige d'avoir au moins un auteur connu ou un concept particulièrement porteur pour parvenir à se faire remarquer. Dans le cas de maisons

¹⁴ Avis rédigé par LeManegeDePsylook le 5 décembre 2015 sur *babelio.com* : <https://www.babelio.com/livres/Oost-Angry-Birds-tome-1-Operation-Omelette/564400>.

¹⁵ Voir l'interview de Jean-Baptiste Hostache en annexe 6, p. 200.

d'édition qui se dédie à ce type de livre, comme Les Deux Royaumes, Ankama ou Mana Books, la production limitée et spécialisée offre même un supplément de visibilité, puisque les moyens de communication et de marketing de l'entreprise sont tout entiers tournés vers cette seule production. Outre cet atout financier et marketing, les auteurs peuvent choisir de s'investir dans ces projets par passion, même si les contraintes inhérentes au genre limitent drastiquement la liberté de réécriture : de l'avis de Jean-Baptiste Hostache, « *"faire de la licence" relève d'un appauvrissement de la création* ». Selon la politique du studio de jeux et de la maison d'édition, cet appauvrissement n'est cependant pas exempt d'un potentiel propre à la bande dessinée pour proposer une autre vision d'un univers. Ainsi, si Les Deux Royaumes et Ubisoft ont encadré de près la réalisation d'*Assassin's Creed Conspirations*, un pouvoir certain a été accordé aux auteurs. Le scénariste Guillaume Dorizon a par exemple pu proposer une trame narrative inédite, se déroulant lors de la Seconde Guerre Mondiale, ce qui n'avait jamais été fait dans les jeux de la franchise et ne le sera probablement jamais, notamment du fait d'une difficulté à concilier esprit de l'univers (infiltrations, assassinats, espionnages...) et technologies du XXe siècle. Grâce à cette permissivité de la part des studios, les auteurs ont pu apporter une touche personnelle à la licence *Assassin's Creed* : « *[nous avons pu l']enrichir, sans prétentions, sans se dire que nous allons révolutionner quoi que ce soit, car nous savons que la portée d'une BD par rapport à celle d'un jeu est ridicule. Mais nous avons cherché à créer une toute petite fenêtre, quelque chose de très périphérique au jeu, à proposer une piste de direction*¹⁶ ». On peut donc imaginer qu'à l'avenir, grâce à des auteurs déjà au fait des exigences et attentes du marché et à des studios attentifs mais ouverts à la nouveauté, le profil des bandes dessinées inspirées de jeux vidéo évoluera vers davantage de fidélité à l'esprit du jeu, synonyme de qualité pour les lecteurs, et d'originalité, conférant un véritable intérêt au marché.

¹⁶ *Idem*, p. 201.

B – Une communauté de fans dynamique et créative



À l'heure actuelle, nombre d'œuvres de la culture populaire ont leurs fans, qui manifestent leur attachement par divers moyens : histoires ou films dérivés de l'histoire originelle, forums et associations de discussion, jeux de rôles, figurines, *fan arts*¹⁷, *cosplays*¹⁸... À l'image d'autres types d'œuvres, les jeux vidéo entretiennent un rapport privilégié avec les joueurs, en particulier dans l'espace d'Internet, à la fois support de jeux et lieu d'échange et de partage. Nous pouvons d'abord voir comment ces interactions sont gérées dans d'autres domaines que les jeux vidéo, et nous concentrer particulièrement sur le cas le plus proche de l'édition, à savoir l'écriture de *fanfictions*. De là, nous montrerons que ce mode de rapport est très prégnant dans de la culture des jeux vidéo. Cela nous permettra enfin d'imaginer comment cette relation particulière pourrait être encadrée et valorisée dans le domaine éditorial des adaptations en bandes dessinées.

1) Une frénésie d'interactions

Des œuvres devenues des incontournables de la culture populaire s'appuient aujourd'hui sur leur communauté de fans pour continuer à faire vivre leur univers, l'élargir, et poursuivre l'agrandissement de leur base d'adeptes : par exemple, tous les ans se tient le *Star Wars Fan Films Awards*, qui récompense les meilleurs courts-métrages d'amateurs de la licence¹⁹, tandis que Wookieepedia²⁰, le wiki²¹ dédié à l'univers créé par George Lucas,

¹⁷ Le *fan art* est une œuvre réalisée par un fan, en s'inspirant ou en reproduisant des personnages, scènes ou lieux tirés d'une œuvre préexistante.

¹⁸ Le *cosplay* est un mot-valise anglais (« *costume* » et « *play* ») ; c'est un loisir consistant à créer un costume et à jouer le rôle d'un personnage de série, de dessin animé, de jeu, etc.

¹⁹ Voir sur le site dédié à Star Wars : <http://www.starwars.com/star-wars-fan-film-awards>.

compte à ce jour plus de 135 000 pages, alimentées régulièrement par des fans, foisonnant d'explications sur les films, les adaptations, les créatures, la technologie, la chronologie, etc., de cet univers complexe. L'univers créé par J.R.R. Tolkien et popularisé avec la trilogie du *Seigneur des Anneaux* a donné lieu à un véritable *fandom*²², où les amateurs des œuvres de l'écrivain sont appelés *tolkienites* (ou *tolkiendili*, lorsqu'ils sont également férus des langues élaborées par l'auteur pour les besoins de cette fiction), et même à une science de l'œuvre de l'auteur, la *tolkienologie*²³. La célèbre saga de J.K. Rowling, *Harry Potter*, compte nombre de websites, officiels ou non²⁴, qui permettent de poursuivre l'expérience de la lecture dans le monde des sorciers. Les fans y sont invités à échanger autour de la série, mais aussi à prendre part symboliquement à cet univers, par exemple en répondant au test du Choixpeau magique sur le site officiel *pottermore.com*, qui permet de découvrir à quelle maison de l'école de sorcellerie ils appartiennent. Même l'auteure de la série reconnaît sa fierté de voir l'investissement de ses fans se matérialiser à travers le cas des nombreuses *fanfictions*²⁵ qui fleurissent sur Internet. Alice Boucherit, dans son mémoire *Harry Potter selon ses fans : approche d'une communauté Internet et de ses fanfictions*²⁶, recense quelques interviews de l'auteur qui laissent transparaître cette reconnaissance vis-à-vis du travail de ses fans :

• *Yahooligan_Ana : Bonjour, je voudrais savoir si vous lisez des fanfictions Harry Potter sur le web.*

jkrowling_bn : J'en ai lues et j'ai été très flattée de voir à quel point les gens s'absorbent dans cet univers.

• *Carrie: Qu'est-ce que ça fait de savoir que des milliers de fans écrivent des fanfictions basées sur vos livres et les postent sur Internet ?*

²⁰ Voir le site : http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page.

²¹ Un wiki est une application web qui permet la création, la modification et l'illustration collaborative de pages sur un site, dédié à un sujet donné ; tout le contenu est édité par ses usagers. L'exemple le plus connu du genre est Wikipédia.

²² Le *fandom*, ou fanbase en français, est un mot-valise anglais réunissant *fanatic* et *domain*, qui désigne une sous-culture propre à un ensemble de fans autour d'une œuvre, d'un phénomène, d'une personnalité.

²³ Certaines universités proposent en effet des conférences, des cycles d'études ou des options « Tolkien », que recense le *figaro.fr* dans un article publié en septembre 2013 par Lucile Quillet : <http://etudiant.lefigaro.fr/les-news/actu/detail/article/des-cours-pour-etudier-tolkien-fleurissent-a-l-universite-2650/>.

²⁴ Un wiki recense d'ailleurs quelques uns de ces sites officiels et officieux les plus notables, anglophones et francophones : http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Liste_des_sites_Harry_Potter.

²⁵ Une *fanfiction*, ou *fanfic*, est un récit proposé par des fans autour d'une œuvre ou d'une célébrité, permettant de prolonger ou de modifier l'histoire initiale.

²⁶ Alice Boucherit, *Harry Potter selon ses fans : approche d'une communauté Internet et de ses fanfictions*, Paris, 2011, disponible en ligne via le lien suivant : <https://drive.google.com/file/d/0BzZhSPOr7qqZNzg5YmM5NDMtYjQ0YS00ZTNkLWFiZWVtODgyOTRmZTA2ODdj/view>.

*J.K. Rowling : C'est magnifique... J'aime écrire plus que tout au monde, et l'idée que Harry ait pu donner l'inspiration à d'autres personnes et les pousser à écrire me rend très heureuse.*²⁷

En dehors du cadre d'Internet, nombre de fans se retrouvent lors de conventions, à l'image de la Japan Expo à Paris en juillet, de la *Comic-Con* de San Diego aux États-Unis en été, de l'*Electronic Entertainment Expo* à Las Vegas, également aux États-Unis en été... Il arrive souvent que des visiteurs viennent en *cosplay*, en proportions plus ou moins importantes selon le type de salon (les conventions dédiées aux animes, aux comics ou aux jeux vidéo sont particulièrement concernées), afin de rendre hommage à une œuvre, et plus particulièrement à un personnage qu'ils affectionnent. Les œuvres les plus populaires y côtoient des références moins connues, mais ces déguisements sont souvent un moyen pour les fans de s'identifier et de se regrouper par affinités pour des licences.

Plusieurs cas montrent donc la popularité des démarches qui fédèrent les communautés de fans et leur donne une reconnaissance officielle, souvent initiées par le créateur de l'œuvre originelle ou pour le moins réalisées avec leur aval. Il est bien dans l'intérêt de ces séries, de ces licences, d'encourager leurs fans à partager, s'approprier et enrichir l'univers de base, ne serait-ce que pour une question d'image et des considérations financières. En effet, grâce aux apports des fans qui font parfois le buzz, l'œuvre peut maintenir sa présence dans le fil des actualités (notamment dans le cadre d'Internet), conservant ainsi une visibilité propre à attirer un nouveau public et à entretenir l'intérêt des autres fans. Lorsque leurs contributions sont mises en avant, l'enthousiasme récompensé des fans ne peut qu'entretenir cette dynamique positive.

2) Des reprises légalement problématiques

En partant des constats précédents, on pourrait penser qu'un créateur qui voudrait poser des restrictions à ses fans pour contrôler leur relation avec une œuvre prendrait le risque de leur déplaire, de les offenser et de les voir à terme se détourner de lui. Pourtant, il semble inconcevable qu'il abandonne son œuvre et ses personnages à son public, car les dérives de leur reprise peuvent nuire à la fois à l'œuvre et au créateur. L'exemple le plus récent en est le

²⁷ *Idem*, Annexe II, pp. 107-108.

débat autour de Pepe the Frog, un personnage de la série *Boy's Club* créé par Matt Furie en 2005. En effet, en 2015, l'image de Pepe – devenu un mème²⁸ sur Internet – a été reprise par des groupes d'extrême droite, et a échappé à l'autorité de son auteur, au point qu'en 2016 l'*Anti-Defamation League* a inscrit l'image du batracien à la base de donnée des symboles de haine. En réponse à cette dérive de l'utilisation de son personnage et pour tenter d'en reprendre le contrôle, Matt Furie a mis en scène en mai 2017 la mort de Pepe. La force d'Internet est cependant telle que même cet ultime recours pour l'auteur pourrait s'avérer vain.

Le risque de reprise n'est pas seulement d'ordre moral ou éthique ; il est également d'ordre financier, lorsque les fans proposent des produits susceptibles de faire concurrence à ceux du créateur. Nintendo a ainsi fait pression pour que le jeu *Pokémon Uranium*, mis en ligne en août 2016 et développé pendant neuf ans par des fans de la licence, soit retiré des plateformes de téléchargement. Le jeu en question était pourtant gratuit, proposant un bestiaire, des personnages et une carte entièrement renouvelés, il introduisait même un type élémentaire inédit (le type radioactif) et un système novateur d'échanges en ligne. C'est le principe de l'univers même de *Pokémon* que l'entreprise a défendu dans ce cas, mais elle est de manière générale connue pour son intransigeance vis-à-vis de la protection de ses œuvres²⁹. Les réactions des fans sont souvent partagées entre colère et déception car ils ne se sentent pas considérés, et résignation et compréhension devant la nécessité légale et économique de la restriction³⁰.

Il y a donc un équilibre délicat à trouver, entre permissivité pour laisser aux fans exprimer leur passion pour une œuvre et soutenir une dynamique marketing avantageuse, et contrôle pour empêcher le détournement d'une œuvre, ou le profit et la concurrence d'imitations.

D'un point de vue légal, l'un des problèmes de taille concerne le cadre national de la loi, et souvent sa lenteur d'application, face à la mondialisation de l'Internet et à sa réactivité

²⁸ Un mème est un élément ou phénomène repris et diffusé en masse sur Internet, notamment des images ou vidéos.

²⁹ Plusieurs autres jeux créés ou recréés par des fans ont subi le même bannissement après l'intervention de Nintendo : ces cas sont abordés dans l'article « Pokémon Uranium et autres victimes de la propriété intellectuelle » rédigé par Aurablade, posté sur le site *pokemontrash.com* le 20 août 2016 : <http://www.pokemontrash.com/2931-pokemon-fangame-uranium-nintendo-propriete-intellectuelle.html>.

³⁰ Voir par exemple les réactions des lecteurs en bas de l'article mentionné ci-dessus.

instantanée. Nous allons nous concentrer à présent plus spécifiquement sur le cadre des *fanfictions*, sous forme de romans ou de bandes dessinées, publiées sur Internet³¹. Pour ces cas énoncés et dans le cadre de la loi française, trois lois entrent en jeu : la législation sur le droit d'auteur, celle concernant la liberté de la presse et celle sur la protection des mineurs.

La première de ces législations est la plus importante dans le cadre qui nous occupe. Elle repose sur le Code de la propriété intellectuelle, dont l'article 111-1 stipule que « *L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous*³² ». Ce droit de propriété inclus lui-même deux types de droits, les droits moraux et les droits patrimoniaux. Les articles L 121-1 à L 121-9 régissent les attributs des droits moraux ; ils affirment en premier lieu que « *L'auteur jouit du droit au respect de son nom, de sa qualité et de son œuvre, que ce droit est attaché à sa personne, qu'il est perpétuel, inaliénable et imprescriptible [et qu'il est transmissible à cause de mort aux héritiers de l'auteur]*³³ ». Ils exposent ensuite les quatre prérogatives liées à ces droits : le droit de divulgation, le droit à la paternité, le droit au respect, le droit de repentir. Droit de divulgation : l'auteur peut choisir quand et comment livrer son œuvre au public. Droit à la paternité : toute publication ou citation de l'œuvre doit indiquer le nom de son auteur, même s'il s'agit d'un pseudonyme. Droit au respect : l'auteur peut s'opposer à toute modification susceptible de dénaturer son œuvre (ce qui est tout à fait le cas de la *fanfiction*). Droit de repentir : l'auteur peut décider de faire cesser l'exploitation de son œuvre ou des droits qu'il a cédés, contre indemnisation au cessionnaire s'il lui porte préjudice ce faisant. Outre les droits moraux, l'auteur jouit de droits patrimoniaux (qu'il peut céder à un tiers, un éditeur par exemple), qui lui confèrent « *sa vie durant, [le] droit exclusif d'exploiter son œuvre sous quelque forme que ce soit et d'en tirer un profit pécuniaire*³⁴ ».

Rappelons par ailleurs qu'« *est (...) un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en*

³¹ Tout le développement suivant s'appuie notamment sur un article d'Alixe75, « La fanfiction est-elle légale ? (en France) », publié le 16 décembre 2009 : <http://alixe75.livejournal.com/36942.html>.

³² Article L 111-1 du Code de la propriété intellectuelle : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414&idArticle=LEGIARTI000006278867&dateTexte=&categorieLien=cid>.

³³ Article L 121-1 du Code de la propriété intellectuelle : https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=284167917F30DB6D82C8FD8C8BC44380.tpdila11v_1?idArticle=LEGIARTI000006278891&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20170616.

³⁴ Article L 123-1 du Code de la propriété intellectuelle : https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=284167917F30DB6D82C8FD8C8BC44380.tpdila11v_1?idArticle=LEGIARTI000006278937&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20170616.

violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi³⁵ ». Des exceptions s'opposent à cette interdiction de reproduction, représentation ou diffusion de l'œuvre. Les principales exceptions sont :

1° Les représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille ;

2° Les copies ou reproductions réalisées à partir d'une source licite et strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective (...)

3° Sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source : [Les analyses et courtes citations (dans un cadre critique et pédagogique), les revues de presse, la diffusion à titre d'information d'actualité des discours publics, etc.]

4° La parodie, le pastiche et la caricature, compte tenu des lois du genre (...)³⁶

Les *fanfictions* sont diffusées par Internet, et par conséquent accessibles à un public plus large que le cadre familial ; les reproductions partielles de l'œuvres d'origine sont destinées de même à une utilisation (et plus précisément une lecture) collective ; les reprises n'ont lieu ni dans un cadre pédagogique et critique, ni dans des lieux d'information. La seule exception qui pourrait s'appliquer pour les *fanfictions* est celle de la parodie, du pastiche et de la caricature, mais elle ne s'applique pas à toutes les œuvres. Une *fanfiction* basée sur un jeu vidéo, transcrivant par écrit un récit vidéoludique, ne fait que rarement parti des exceptions susnommées. Elle est donc une contrefaçon par nature, et une potentielle violation au droit au respect inclus dans les droits moraux détenus par un auteur.

Après ce point essentiel sur les droits d'auteurs, il convient de mentionner que les publications sur Internet tombant sous le régime de la presse, elles sont soumises à ses droits mais aussi à ses exigences. La loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse affirme avant

³⁵ Article L 335-3 du Code de la propriété intellectuelle :

https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=284167917F30DB6D82C8FD8C8BC44380.tpdila11v_1?idArticle=LEGIARTI000020740345&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20170616.

³⁶ Article L 122-5 du Code de la propriété intellectuelle :

https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=284167917F30DB6D82C8FD8C8BC44380.tpdila11v_1?idArticle=LEGIARTI000033219336&cidTexte=LEGITEXT000006069414&dateTexte=20170616.

tout le principe de la liberté d'expression, mais elle impose également un certain nombre de restrictions. Les articles 23 à 41-1 de cette loi, réunis dans le « Chapitre IV : des crimes et délits commis par la voie de la presse ou par tout autre moyen de publication »³⁷, listent les interdictions qui font exception à la liberté d'expression. Il est tout d'abord interdit : d'inciter à commettre des atteintes volontaires à la vie ou à l'intégrité de la personne, à voler, extorquer, détruire, dégrader, de se livrer à des activités terroristes ; il est proscrit de faire l'apologie de crimes, crimes de guerre, crimes contre l'humanité ; il est défendu de provoquer à la haine, à la discrimination ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personne en raison de leur ethnie, de leur religion, de leur orientation sexuelle. Sont également punissables par la loi l'offense au Président de la République et la diffusion de fausses informations pouvant troubler l'ordre public. L'injure et la diffamation sont de même répréhensibles. Ces rappels posés, on remarque cependant que les *fanfictions* tombent très rarement sous le coup de ces cas de figure.

La dernière loi qui importe d'être évoquée, et qui concerne peut-être plus directement les *fanfictions* que les restrictions posées par la loi sur la liberté de la presse, est l'article 227-24 du Code pénal qui stipule que :

Le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent, incitant au terrorisme, pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine ou à inciter des mineurs à se livrer à des jeux les mettant physiquement en danger, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur.³⁸

Les *fanfictions* qui se fondent sur un jeu vidéo (ou toute autre œuvre) pour en proposer une interprétation violente ou pornographique doivent donc avertir explicitement leurs lecteurs de leur contenu avant leur lecture (conventionnellement, les auteurs de *fanfictions* pornographiques utilisent ce qu'ils appellent des *lemons*³⁹), et prendre toutes les mesures nécessaires pour s'assurer que le contenu ne soit pas accessible à des mineurs.

³⁷ Loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse :

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000006070722>.

³⁸ Article 227-24 du Code pénal :

https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do?sessionId=59E588A97DCBB1522E018670B04096DB.tpd.ilal1v_1?idArticle=LEGIARTI000029759773&cidTexte=LEGITEXT000006070719&dateTexte=20170616.

³⁹ Un *lemon* est un terme utilisé dans les *fanfictions* afin d'avertir le lecteur d'une histoire à contenu sexuel explicite (*hentai*, *yaoi*, etc.).

Une fois ce cadre juridique posé, il apparaît évident que les *fanfictions*, sous toutes leurs formes, sont illégales du seul point de vue de la violation des droits moraux et patrimoniaux inhérents aux droits d'auteur. Même si ces œuvres dérivées ne sont pas monnayées, qu'elles ne violent pas les restrictions de la loi sur la liberté de la presse, qu'elles ne sont pas violentes ou pornographiques (ou du moins pas accessibles aux mineurs), elles ne sont par principe pas autorisées. Cependant, on estime tacitement que tant que les auteurs ne les interdisent pas explicitement, de telles œuvres peuvent être diffusées sur Internet ; si certains créateurs originaux s'opposent aux *fanfictions* issues de leurs œuvres, les sites qui les hébergent ont la responsabilité de refuser de les publier. Tout créateur voulant faire interdire des *fanfictions* dérivées de son travail serait en droit d'en faire interdire la diffusion, voire d'en exiger la destruction et d'obtenir réparation en cas de refus d'obtempérer. Toutes ces réglementations se retrouvent plus ou moins dans d'autres pays où la production des fans est plus importante, par exemple aux États-Unis avec la notion de *copyright*, et de *fair use*. Dans tous les cas, le droit n'a pas encore précisément statué sur le statut des *fanfictions*, qui restent dans un certains flou juridique même si elles sont généralement tolérées.

3) Un foisonnement de créativité... À canaliser ?

Dans le cadre des jeux vidéo, hormis quelques exceptions, les contributions des fans sont rarement de nature à concurrencer l'œuvre originelle sur son propre terrain (ce qui est plus facilement le cas des romans, voir des films), car la création d'un jeu demande beaucoup plus de moyens techniques et financiers.

En revanche, il est à la portée de tout un chacun de tenter, avec plus ou moins de talent, d'écrire sur l'univers d'un jeu vidéo. Les *fan arts* sont également légion ; on trouve aussi bon nombre de bandes dessinées, plus ou moins longues. Pour leur diffusion, les fans peuvent passer par des fanzines, mais la solution la plus simple et la plus efficace aujourd'hui est de passer par Internet, via des sites centralisant des *fanfictions* (un cas de figure plus utilisé pour les romans et nouvelles que pour les bandes dessinées) ou par des sites ou blogs individuels. Toutes ces œuvres témoignent d'un rapport intime des fans à un jeu qu'ils affectionnent tout particulièrement, d'un investissement personnel important et désintéressé (dans la mesure où leurs contributions ne sont pas monnayées et sont au service d'un univers et des autres fans). Alice Boucherit suggère de différencier, malgré leur proximité, la

fanfiction et la transécriture, qui est « *tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte*⁴⁰ ». Elle assure en effet que si tout texte est par nature une transécriture, la *fanfiction* a un statut à part :

La fanfiction n'est différente des autres genres qu'en ce qu'elle revendique sa transtextualité plus que n'importe quel autre (...) On doit, il me semble, distinguer la fanfiction des autres réécritures ou suites. L'auteur de la fanfiction n'est pas un auteur (ou un lecteur) comme les autres. C'est avant tout un fan, qui a un rapport très particulier à son œuvre favorite.⁴¹

Pour démontrer la richesse des réappropriations et réinterprétations de jeux vidéo par des fans, nous allons nous pencher sur le cas de l'une des licences les plus populaires de Nintendo : *The Legend of Zelda*. Divers types de reprises se distinguent : des vidéos (films et courts-métrages, sous forme de dessins animés⁴², de films d'animation⁴³ ou films en prises de vues réelles⁴⁴), des jeux de rôle⁴⁵, des *fan arts*⁴⁶, et surtout des *fanfictions*, sous forme de romans ou de bandes dessinées et qui seront ici étudiées.

Le site *fanfiction.net*⁴⁷ est l'une des plus grosses plateformes de *fanfictions* sur Internet, essentiellement pour des histoires en anglais (et parfois en espagnol). Le site distingue la *fanfiction* du *crossover*⁴⁸, et sépare les histoires en différentes catégories : Divers, Anime/Manga, Livres, Films, Dessins animés, Pièces de théâtre/Comédies musicales, Bandes dessinées, Séries Télé et Jeux vidéo. Cette dernière section concerne environ 1 395 jeux (ou

⁴⁰ Gérard Genette, *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p. 7.

⁴¹ Alice Boucherit, *Harry Potter selon ses fans : approche d'une communauté Internet et de ses fanfictions*, Paris, 2011, pp. 5-6.

⁴² Voir par exemple la parodie *The Adventures of Lunk* par le collectif d'auteurs Cyanide & Happiness (en anglais) : <https://www.youtube.com/watch?v=jVd8MrdWg5U>.

⁴³ Voir le *spin-off* (série dérivée) sur la vie du personnage Ganondorf, *Ganondorf Dragmire [3D Animation]* par RwanLink (en anglais) : <https://www.youtube.com/watch?v=uZliYTxl0c>, ou encore le court-métrage d'animation mettant en contexte le début du jeu *Majora's Mask*, *Majora's Mask – Terrible Fate*, par le studio d'animation EmberLab (en anglais) : <https://www.youtube.com/watch?v=vbMQfaG6lo8>.

⁴⁴ Voir par exemple le court-métrage *Link's Shadow (The Legend of Zelda)* posté par Corridor (en anglais) : <https://www.youtube.com/watch?v=X8yqwwYo5PA>, ou le film amateur *The Legend of Zelda: The Hero of Time – The Movie* posté par Sword of Space & Time : <https://www.youtube.com/watch?v=iAqW42tM5cQ>.

⁴⁵ Voir le cas du jeu de rôle en ligne *Hyrule's Journey* : <http://www.hyrulesjourney.com/>, ou le jeu *Banished – A Legend of Zelda RP* lancé en juin 2016 sur le forum *chickensmoothie.com* (en anglais) : <http://www.chickensmoothie.com/Forum/viewtopic.php?t=3091681>.

⁴⁶ Quelques exemples sur : <http://zelda-fanart.tumblr.com/>.

⁴⁷ <https://www.fanfiction.net/>.

⁴⁸ Le *cross-over*, ou incursion en français, est une production qui fait intervenir dans la même histoire des personnages appartenant normalement à des univers de fiction (séries, jeux vidéo, bandes dessinées, romans, films, etc.) différents.

licences, ou mythes liés au jeu vidéo comme Ben Drowned⁴⁹), couvrant aussi bien des jeux d'arcade que des jeux sur console, ordinateur ou smartphone. Sur tous ces jeux, 324 comportent au moins 100 *fanfictions* qui leur sont dédiées (et jusqu'à plus de 92 000 pour le plus populaire d'entre eux, *Pokémon*). La série des *Legend of Zelda*, tous les jeux étant regroupés dans un seul ensemble, se classe 5^e en termes de nombre de *fanfictions* dédiées, avec plus de 24 400 histoires⁵⁰.

En ce qui concerne les bandes dessinées réalisées par des amateurs, il n'existe pas de plateforme populaire qui regroupe de manière significative ce type d'œuvres. Ces bandes dessinées sont éparpillées sur Internet, éclatées entre les blogs des auteurs, des plateformes de microblogage⁵¹ (Tumblr), des communautés artistiques en ligne (DeviantArt), des réseaux sociaux (Pinterest)... Il y existe pourtant des travaux remarquables⁵², à la fois sur le plan scénaristique et sur le plan graphique. Leurs histoires, non contraintes par des exigences des studios des jeux ou des éditeurs, offrent souvent une créativité inégalée dans les adaptations officielles. En outre, ces œuvres sont réalisées par des fans, qui connaissent généralement assez bien l'univers du jeu qu'ils adaptent pour en respecter le *lore* et s'inscrire dans sa continuité ; enfin, les auteurs ne sont pas directement rémunérés pour ce travail, car ils rentreraient alors en conflit avec les droits patrimoniaux associés à un jeu, en se présentant comme des imposteurs tirant profit d'une création qui n'est pas la leur. Ne pouvant donc avoir recours à l'édition professionnelle, ces auteurs impriment eux-mêmes des exemplaires de leur histoire pour les vendre, ou des *fan arts* ; ils peuvent aussi faire appel à des plateformes de financement participatif comme Ulule, KissKissBangBang ou Patreon. Ainsi, des admirateurs peuvent reverser le montant qu'ils souhaitent aux artistes, occasionnellement ou régulièrement, en échange de leur travail. Tous ces éléments font que ces *fanfictions* en bandes dessinées sont particulièrement originales et soignées, travaux de qualité de la part de passionnés. Ils sont cependant fragiles, tant du fait d'une visibilité potentiellement moindre

⁴⁹ Ben Drowned est un *creepypasta* (une fiction étrange et inquiétante, diffusée par Internet, similaire à une légende urbaine) qui a commencé à circuler en septembre 2010, suite à une série de textes postés sur le site *4chan* par l'internaute Judusable, dans lesquels ce dernier prétendait être entré en possession d'une cartouche hantée du jeu *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.

⁵⁰ Ce relevé des 24 444 *fanfictions* sur l'univers de *The Legend of Zelda* a été effectué à la date du 22 juin 2017. Voir le site : <https://www.fanfiction.net/game/Legend-of-Zelda/?&srt=1&r=103&p=1>.

⁵¹ Le microblog est une version allégée et abrégée du blog, disposant des mêmes fonctions (archivage web, messagerie, etc.).

⁵² Citons par exemple, autour de la licence *The Legend of Zelda* de Nintendo, le superbe *A Tale of Two Rulers* de Lorraine Schleter : <http://figmentforms.tumblr.com/post/139806271367/a-tale-of-two-rulers-archive-post>, *The Demon Road* de Stephan McGowan et Hunter Bonyun : <http://demonroad.thewebcomic.com/archive/> ; *The Legend of Zelda Comic* de Adam Bryce Thomas : <https://adambrycethomas.deviantart.com/gallery/43473918/TLoZ-Comic>.

qu'en tant qu'objet physique dans des librairies, potentiellement relayé dans les médias, que d'une précarité financière qui pourrait mettre fin brutalement à leur projet.

Si ces auteurs travaillent avant tout pour leur propre plaisir, pour celui des autres fans, pour travailler leur technique et montrer leur savoir-faire (ces auteurs sont souvent des illustrateurs professionnels), certains d'entre eux rêvent aussi de reconnaissance, de la part du studio de jeux qu'ils affectionnent. En témoigne Julia Hutchinson, à propos de son projet d'adaptation du jeu *Final Fantasy VI* de Square Enix :

J'ai commencé cette bande dessinée sur Final Fantasy 6, mon rêve d'adolescence, en 2001. À ce moment-là, je me suis promis de me servir de ce projet comme d'un « laboratoire de bande dessinée » où je pourrais essayer de nouvelles techniques. (...) Quand je travaille sur ce projet, je ne vois pas le temps passer et je ne pourrais pas être plus heureuse. Je continue ce travail pour le plaisir d'adapter mon jeu vidéo préféré en bande dessinée, et pour les fans qui m'ont soutenue durant toutes ces années. (...) Je rêve qu'un jour Square Enix remarque mon projet et me passe commande pour le finir. Après tout, faire des adaptations de jeux vidéo en bande dessinée, ça s'est déjà fait ! Ce sont des pensées comme celles-ci qui me poussent à travailler dur pour m'améliorer...⁵³

En imaginant qu'une maison d'édition s'intéresse à l'une de ces *fanfictions* et souhaite en faire la publication officielle, avec l'accord du studio de jeux, le changement de statut des créateurs, passant de fans à professionnels chargés d'une commande, ne risquerait-il pas éventuellement de mettre fin aux éléments qui caractérisaient justement sa liberté et sa qualité ? Un compromis pourrait pourtant être envisagé : une maison pourrait soutenir un artiste avec un versement participatif régulier, même modeste, au même titre que d'autres lecteurs, avec une offre de publication au terme du projet sous réserve d'une approbation finale. Sans ingérence au cours de réalisation du projet, sans investissement trop important et avec un potentiel intéressant à l'arrivée, la maison d'édition pourrait réaliser une bonne opération. Bien entendu, publier une *fanfiction* demanderait une prise de risque à la maison

⁵³ Nous avons traduit ainsi à partir du texte suivant : « *The FF6 Comic started as my teenage dream back in 2001. Even back then, I promised myself to use this project as a sort of "comics lab" where I could try out new techniques. (...) When I work on this project, the time flies and I am at my happiest. I keep working for the fun of seeing my favorite video game as a comic, and for the fans who have encouraged me through the years. (...) I daydream about Square Enix picking up my project and commissioning the rest of the comic from me. After all, comic adaptations of video games have been done before! Thoughts like that keep me working hard to improve my craft...* ». Voir le site ff6comic.com de Julia Hutchinson : <http://ff6comic.com/aboutproject>.

d'édition (la bande dessinée plaira t-elle aux joueurs, séduira t-elle des non-joueurs ?) et au studio de jeux vidéo, qui pourrait accepter ou non le projet après lecture mais n'aurait eu aucun contrôle sur sa création.

Peut-on envisager une approche nouvelle qui valoriserait le travail des fans, qui cherchent une forme de reconnaissance, tout en servant les intérêts des studios et des éditeurs ? Certains éditeurs de jeux vidéo offrent déjà une possibilité de participation à leurs fans, à l'image du concours lancé par Valve depuis trois ans et qui propose aux fans de *Dota 2* (un jeu de type « MOBA », c'est-à-dire *Multiplayer Online Battle Area*, ou combat d'arène multijoueur en ligne) de réaliser une courte vidéo sur le thème de ce jeu afin de remporter un prix financier important⁵⁴. En 2013, les créateurs de *Dark Souls II* ont proposé un concours de design de boucliers, dont les exemplaires gagnants ont été réellement intégrés au jeu⁵⁵ ; de même, en avril 2017, les développeurs de *Pay Day 2* ont organisé un concours permettant aux participants de créer un personnage de bandit dont le gagnant deviendrait jouable⁵⁶. Grâce à ces concours, les éditeurs de jeux gagnent à la fois de la visibilité, de la gratitude de la part de fans qui se sentent reconnus, et des idées originales pour enrichir leur propre vision du jeu.

Les jeux en ligne entretiennent souvent des relations privilégiées avec leur communauté de fans, en les incitant à une participation active et en se mettant à l'écoute de leurs attentes, ce que nous verront par la suite avec l'exemple d'*Overwatch* ; d'autres types de jeux (de console, ou d'ordinateur) sollicitent leur communauté de fans bien plus rarement, et généralement avec une reconnaissance relativement limitée (en terme de récompense comme en terme de visibilité). Par exemple, Nintendo a mis en place un concours à l'occasion de la tenue de la Japan Expo 2017 à Paris, pour célébrer la venue d'Eiji Aonuma, Yusuke Nakano et Satoru Takizawa (respectivement producteur, illustrateur et directeur artistique de la série *The Legend of Zelda*). L'événement a pris la forme d'un concours de *fan arts* autour du dernier opus de la série, *Breath of the Wild*, les gagnants étant récompensés par des objets dédiés et d'une rencontre avec les trois personnalités⁵⁷. Ce type de participation proposé

⁵⁴ Voir le règlement du jeu concours pour plus d'informations : <http://fr.dota2.com/2017/06/concours-de-courts-metrages-dota-2-2/>.

⁵⁵ Voir l'article du 19 juillet 2013 par Ian Miles Cheong sur *gameranx.com* (en anglais) : <http://gameranx.com/updates/id/16184/article/dark-souls-2-shield-design-contest-winners-announced/>.

⁵⁶ Voir le règlement du concours (en anglais) : <https://steamcommunity.com/app/218620/discussions/8/135513421439257885/?ctp=10>.

⁵⁷ Voir le règlement du jeu concours pour plus d'informations : <https://www.nintendo.fr/News/2017/Juin/Reglement-Jeu-Concours-Fan-Art-The-Legend-of-Zelda-Japan-Expo-2017--1233667.html>.

aux fans d'une licence, pour intéressant qu'il soit, semble encore limité et mériter davantage d'approfondissement. Proposer un concours ou encourager la création de *fanfictions*, sous forme de nouvelles, de bandes dessinées ou autre, serait une démarche osée et probablement efficace en termes de communication et de retombées économiques.

C – Une stratégie de développement multimédia payante



Certains éditeurs de jeux vidéo ont fait le pari de lier intimement jeu et bande dessinée, parfois dès les origines du projet, et avec succès. Cependant, selon le type de jeu (MOBA, RPG, jeux de réflexion...) et la nature du support, l'exploitation faite du médium bande dessinée peut être radicalement différente. Les jeux sur internet, en particulier, ont développé des stratégies de développement multimédia spécifiques qui ont rencontré un grand succès, que cela se traduise en termes de satisfaction des joueurs/lecteurs ou de bénéfices financiers. Pour illustrer cet argument, nous allons nous intéresser aux cas de la bande dessinée envisagée comme complément au jeu pour des MOBA, et de la bande dessinée utilisée en supplément du jeu pour des RPG. Le premier cas relève d'une stratégie de communication autour du jeu via la bande dessinée, le second concerne plutôt une exploitation commerciale et parallèle de l'univers du jeu.

1) La bande dessinée pour approfondir l'univers des jeux de combat en ligne

Un exemple récent de stratégie de développement commun entre support bédéique et vidéoludique s'observe avec le jeu *Overwatch*, un FPS (*First-Person Shooter*, ou tir en vue à la première personne en ligne) multijoueur, développé par Blizzard Entertainment et sorti le 24 mai 2016. La société de développement et d'édition de jeux vidéo a déjà produit les séries des *Diablo*, *Warcraft*, *World of Warcraft*, *Hearthstone*, tous jeux qui ont déjà rencontré un succès considérable ; *Overwatch* a lui-même rapidement trouvé son public, puisqu'en octobre

2016 Blizzard revendiquait plus de 20 millions de joueurs⁵⁸ ; le 28 avril 2017, près d'un an après sa sortie, le studio annonçait sur Twitter comptabiliser 30 millions d'utilisateurs sur le jeu⁵⁹. Le jeu compte également investir prochainement la scène de l'*e-sport* grâce à l'*Overwatch League*, qui devra permettre la constitution d'équipes de joueurs professionnels et la tenue de tournois réguliers⁶⁰.

Le jeu en tant que tel propose à deux équipes de six joueurs de s'affronter jusqu'à l'accomplissement d'un objectif (capturer ou défendre un objectif, escorter ou stopper un convoi, tuer les adversaires). Les personnages jouables, aux armes et capacités uniques, appartiennent à différentes catégories (attaque, défense, tank et soutien), ce qui nécessite la coordination des membres d'une équipe pour suivre une stratégie. La réussite de missions est récompensée par divers trophées et options de personnalisation des personnages⁶¹.

Dès le 21 avril 2016, une première bande dessinée a été annoncée⁶² sur le site que Blizzard a dédié à son jeu, mettant en scène une histoire courte autour de l'un des personnages jouables. Ces bandes dessinées se distinguent par plusieurs particularités : leur format court (8 à 12 pages), leur changement constant de scénaristes et illustrateurs, leur gratuité et leur disponibilité en ligne⁶³. Si la cohérence de l'ensemble est assurée par la supervision de Robert Simpson et Cate Gary, la variété d'équipe travaillant sur chaque histoire assure à chacune une personnalité et un renouvellement marqués. À ce jour, 13 mini-histoires ont été publiées, développant aussi bien la trame d'une histoire principale que des épisodes plus indépendants et légers, notamment à l'occasion des fêtes (Halloween avec « Schakalstein », neuvième histoire publiée le 11 octobre 2016 et servant d'introduction à l'événement saisonnier « un Halloween terrifiant »⁶⁴, Noël avec « Réflexions », dixième histoire publiée le 20 décembre 2016 à l'occasion de l'événement saisonnier « la Férie

⁵⁸ Voir l'article du 11 octobre 2016 de Michael McWhertor sur *polygon.com* (en anglais) : <https://www.polygon.com/2016/10/11/13247156/overwatch-20-million-players-blizzard>.

⁵⁹ Voir l'article du 30 avril 2017 rédigé par Aseryth sur *millenium.org* : <http://www.millenium.org/overwatch/ow/actualites/overwatch-15-millions-de-joueurs-overwatch-ow-blizzard-recettes-joueurs-15-millions-500-millions-heros-mode-ps4-xbox-pc-147211>.

⁶⁰ Voir l'article du 10 août 2017 d'Epyon sur *jeuxvideo.com* : <http://www.jeuxvideo.com/news/695931/la-overwatch-league-continue-de-grandir.htm>.

⁶¹ Voir la présentation du jeu *Overwatch* sur *playoverwatch.com* : <https://playoverwatch.com/fr-fr/game/overview>.

⁶² Voir l'annonce faite le 21 avril 2016 sur *playoverwatch.com* : <https://playoverwatch.com/fr-fr/blog/20097245>

⁶³ Toutes les bandes dessinées sont consultables sur *comic.playoverwatch.com* : <https://comic.playoverwatch.com/fr-fr/mccree-train-hopper>.

⁶⁴ Voir l'annonce faite le 11 octobre 2016 sur *playoverwatch.com* : <https://playoverwatch.com/fr-fr/blog/20306499>.

hivernale »⁶⁵). La sortie de l'épisode « Réflexions » a d'ailleurs fait polémique car il y est dévoilé l'homosexualité de l'un des personnages, ce qui a entraîné l'interdiction de la parution de cette bande dessinée en Russie ; la communauté des joueurs semble quant à elle partagée entre satisfaction de voir le background des personnages évoluer en faveur de la diversité, indifférence pour la question et colère contre ce qu'ils considèrent comme une démarche marketing, ou déplacée.

La publication de la première bande dessinée, avant même la sortie du jeu, souligne bien le rôle médiatique et communautaire qu'entend donner le studio créateur à ce médium. Permettant de communiquer sur les événements internes au jeu (événement saisonnier avec « Schakalstein » ou « Réflexions », introduction d'un nouveau personnage comme Doomfist dans « Bas les masques »...), l'emploi de bandes dessinées participe à la stratégie multimédia de l'éditeur du jeu vidéo. Le jeu a bénéficié d'une couverture médiatique très importante avant même sa sortie⁶⁶, et la parution de visuels, de vidéos, de bandes dessinées a sans nul doute contribué à accentuer l'enthousiasme des joueurs.

Pour les jeux vidéo basés sur la répétition d'un même scénario, et qui ne permettent pas de développer leur univers, l'utilisation de bandes dessinées (ou de courts-métrages, par exemple) s'avère particulièrement efficace et populaire pour donner une histoire et des motivations aux personnages, un cadre aux affrontements, un attachement pour le monde mis en scène ; avant *Overwatch* de Blizzard, *Team Fortress 2*⁶⁷ et *Dota 2*⁶⁸ de Valve ou *League of Legend* de Riot⁶⁹ utilisaient déjà ces outils, particulièrement prisés de manière générale par les jeux multijoueurs en ligne.

⁶⁵ Voir l'annonce faite le 20 décembre 2016 sur *playoverwatch.com* : <https://playoverwatch.com/fr-fr/blog/20411766>.

⁶⁶ Voir l'article du 23 mai 2016 de Paul Tassi sur *forbes.com* (en anglais) : <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/05/23/why-overwatch-hype-is-different-than-all-other-hype/#1cdbabd39167>.

⁶⁷ Voir le wiki dédié au jeu : <https://wiki.teamfortress.com/wiki/Comics/fr>.

⁶⁸ Voir quelques histoires de personnages sur le site *dota2.com* : http://www.dota2.com/comics/are_we_heroes_yet/?l=french, <https://www.dota2.com/thesummoning/?l=french>, <http://www.dota2.com/newbloom/part2?l=french>.

⁶⁹ Voir quelques histoires de personnages sur le site *leagueoflegends.com* : <http://euw.leagueoflegends.com/fr/site/poppy-comic/>, <http://euw.leagueoflegends.com/fr/site/taric-comic/>, <http://euw.leagueoflegends.com/fr/site/ekko-comic/>.

2) La bande dessinée pour diversifier l'univers des jeux de rôle en ligne

Les bandes dessinées mentionnées précédemment permettaient de développer un univers impossible à exposer dans le jeu même qu'elles mettaient en scène. Leur caractère indispensable à la création d'un monde dépassant le seul loisir du jeu pour les joueurs amateurs a conduit les studios créateurs à les rendre gratuitement accessibles en ligne. Les histoires sont par ailleurs plutôt destinées à un public de connaisseurs du jeu, déjà au fait des pouvoirs et caractéristiques des personnages et qui souhaiteraient mieux connaître leur histoire personnelle.

D'autres jeux permettent au contraire de mettre directement en scène un univers avec sa genèse, sa cosmologie, sa chronologie ; dans ce cadre, le jeu comme la bande dessinée peuvent s'inscrire au sein d'un tout cohérent mais dans des trames relativement indépendantes. C'est par exemple le cas de *Dofus*, qui est à la fois le nom d'un jeu en ligne et d'une série manga (ou plus précisément manfra, une bande dessinée d'inspiration manga), créés par l'entreprise française Ankama.

Le trio fondateur d'Ankama a créé l'univers de fiction fantastique de Krosmoz, où se déroulent différents jeux vidéo, mangas, série télévision d'animation et film. *Dofus* est le premier et principal jeu créé par l'entreprise, et est sorti le 1^{er} septembre 2004 ; de type MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueur), il est un cas d'école tant il est rare qu'un jeu français prenne une telle ampleur. L'article consacré à Ankama sur le site de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo donne quelques dates clés pour illustrer ce succès : « 2005 : Déjà 450 000 joueurs ont téléchargé le jeu *Dofus*, un an après son lancement (...) 2008 : *Dofus* franchit le cap des 10 millions de joueurs (...) 2014 : Netflix acquiert les droits de diffusion de *Wakfu*, désormais diffusé aux quatre coins du monde⁷⁰ ». Le site *statofus.com*, qui donne des statistiques sur la fréquentation des serveurs de *Dofus*, nous apprend que le 1er août 2016, le jeu a compté jusqu'à 971 001 personnages actifs, ce qui est le maximum sur la période d'observation donnée sur le site⁷¹ ; au minimum, les serveurs ont attiré 611 320 joueurs, le 24 mai 2017.

⁷⁰ Voir l'article « Ankama » sur le site de l'AFJV : <http://www.afjv.com/societe/84-ankama.htm>.

⁷¹ Données disponibles sur la période du 30 avril 2016 au jour d'aujourd'hui, le 13 août 2017, date de la consultation du *statofus.com* : <https://statofus.com/fr/total>.

Mais la force du monde de Krosmoz proposé par Ankama n'est pas seulement lié à au nombre de joueurs qu'il fédère. Dans un article de L'Express en 2011, « *Comment Dofus a dépassé World of Warcraft en France* »⁷², Raphaëlle Karayan explique : « *Avec un modèle économique et système de jeu différent, Ankama s'est développé tous azimuts autour de l'univers de son jeu de référence, multipliant produits dérivés et déclinaisons cross-média*⁷³ ». Contrairement à ses concurrents, le jeu *Dofus* se démarque en effet en proposant un accès gratuit à sa version de base, un prix d'abonnement bas pour la version complète, un graphisme résolument manga et un système au tour par tour et non en temps réel. Surtout, l'univers de *Dofus* excède largement les limites du jeu :

L'activité jeux vidéo d'Ankama fournit la majeure partie du chiffre d'affaires de la société, qui s'est élevé à 40 millions d'euros en 2010. (...) A côté des jeux, Ankama s'est diversifié dans diverses activités : un studio d'animation, qui fait aussi bien de l'animation traditionnelle qu'assistée par ordinateur, et du stop motion ; de la presse et de l'édition : magazines (*Dofus Mag*, *IG Magazine*...), artbooks, BD (*Mutafukaz*), mangas (les 15 volumes du manga *Dofus* se sont écoulés à 1 million d'exemplaires)... ; un pôle événementiel (*Ankama Convention*) ; un pôle musique (labels...) ; un pôle médias (web TV, distribution de séries en VoD...) ; et bien sûr les produits dérivés (figurines, T-shirts, jouets...)⁷⁴.

Parmi les produits dérivés, donc, les mangas *Dofus*, qui ont connu un succès éditorial remarquable au sein du secteur des bandes dessinées adaptées de jeux vidéo, puisque nous avons remarqué dans notre analyse du marché que cette série avait suscité son essor. Comptant à l'heure actuelle 24 tomes, dont le premier est paru le 5 mars 2006, la série est rapidement devenue l'un des piliers de la branche éditoriale d'Ankama. En 2011 est annoncé le dépassement du cap du million d'exemplaires vendus⁷⁵, en 2016 le dépassement du million et demi⁷⁶ (des chiffres qui prennent probablement en compte l'ensemble des albums reliés à l'univers de *Dofus* et sa suite *Wakfu*, et non la seule série de manga *Dofus*). Un relevé effectué avec Édistat pour l'analyse du marché⁷⁷ donne un total de 857 375 exemplaires vendus pour les tomes de la seule série *Dofus*, avec une moyenne de 37 277 exemplaires par tome (avec de grandes disparités entre les premiers et les derniers tomes de la série, le premier tome s'étant

⁷² Voir l'article du 28 février 2011 de Raphaëlle Karayan sur le site de *lexpress.fr* : http://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/comment-dofus-a-depasse-world-of-warcraft-en-france_1372585.html.

⁷³ *Idem*.

⁷⁴ *Idem*.

⁷⁵ Voir l'article du 14 juin 2011 de Thomas Berthelon et Dominique Molinaro sur *actuabd.com* : <http://www.actuabd.com/Dofus-passe-le-cap-du-million-d>.

⁷⁶ Voir l'article du 2 février 2016 de William Audureau et Morgane Tual sur *lemonde.fr* : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/06/dofus-les-coulisses-d-un-succes_4860547_4408996.html.

⁷⁷ Voir le relevé des ventes en annexe 1, p. 142.

écoulé à 106 668 exemplaires contre 1 662 pour le tome 23), et une médiane à 30 805 exemplaires. La série a même été publiée en espagnol par Norma Editorial (des tomes 1 à 19, à partir d'avril 2009).

Que l'on se réfère à la moyenne de 9 822 exemplaires par titre ou à la médiane de 3 966 exemplaires, les ventes de *Dofus* sont exceptionnellement supérieures. Rappelons aussi que cette série, lancée en 2006, a probablement été un élément déclencheur de l'essor du marché, puisque c'est suite aux excellentes ventes des quatre premiers tomes sortis cette année-là que les parutions de titres et de séries adaptés de jeux vidéo se sont multipliées.

Comment expliquer le succès de ce manga ? L'engouement pour le jeu en ligne lui a bien évidemment offert une visibilité importante, mais ce seul facteur ne suffit pas à expliquer sa performance. Au contexte vidéoludique favorable s'ajoute un pari réussi sur le travail qualitatif de la série et une stratégie marketing appropriée.

Presque tous les tomes (à l'exception des tomes 13 et 14) ont été scénarisés par Tot, nom de plume d'Anthony Roux, l'un des trois membres fondateurs d'Ankama et créateur du jeu *Dofus*. De ce fait, le respect de la cosmogonie, de l'humour et des graphismes résolument manga, caractéristiques de l'univers de Krosmoz, est assuré, et fait de la série une œuvre complètement en phase avec l'esprit du jeu. Outre cet avantage qualitatif, les éditions Ankama s'appuient sur des trouvailles originales pour encourager les joueurs à suivre les mangas, en proposant par exemple des recettes de craft (ou « artisanat », c'est-à-dire la capacité d'un personnage à fabriquer des objets utiles dans un jeu) inédites applicables dans le jeu. Plus efficace encore : à partir du tome 6 de la série, des cartes sont vendues avec les exemplaires, contenant des codes permettant de débloquent des objets exclusifs dans le jeu⁷⁸. Les ventes passent d'ailleurs à cette occasion de 63 153 exemplaires pour le tome 5, à 79 275 exemplaires pour le tome 6, contrecarrant pour un temps la tendance naturelle au tassement des ventes au fur et à mesure de l'allongement d'une série.

Outre les chiffres de vente de la série manga initiale, l'univers de *Dofus* s'est démarqué par une diversification remarquable, puisqu'en comptant les séries issues du jeu *Wakfu*, dérivé de *Dofus*, on compte jusqu'à 13 séries différentes, plus ou moins longues, qui

⁷⁸ Cette stratégie marketing est mentionnée dans l'article du 14 juin 2011 de Thomas Berthelon et Dominique Molinaro sur *actuabd.com* : <http://www.actuabd.com/Dofus-passe-le-cap-du-million-d>.

viennent étoffer l'activité éditoriale du studio de jeu. On se retrouve donc, face à *Dofus*, à un cas d'école ; cependant, si son succès et ses stratégies éditoriales efficaces ont modelé le marché tel qu'il est aujourd'hui, il semble difficile de reproduire un coup d'éclat avec les mêmes moyens. Dans un monde où le statut du jeu vidéo est amené à évoluer et à être reconsidéré, l'adaptation en bande dessinée, pour se développer, va devoir inventer de nouveaux procédés.

Conclusion



Au cours de cette étude, nous avons cherché à répondre à un certain nombre de questions qui se posaient quant aux rapports entretenus entre les jeux vidéo et la bande dessinée. Rappelons quelles étaient les interrogations à l'origine de notre travail. Nous souhaitions savoir si les éditeurs avaient déjà conscience du potentiel d'un marché dédié aux adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées : il s'est avéré que si la réponse était affirmative, elle était nuancée par une concrétisation sur le marché relativement tardive, un essor des publications survenu presque par hasard, et une production à l'heure actuelle encore en deçà de ce qu'elle pourrait être. Mais de nouveaux acteurs commencent à investir le marché, la production continue de s'accroître, différents modèles sont proposés : notre mémoire a permis d'asseoir l'existence de ce marché et de montrer qu'il s'agissait d'un secteur d'avenir dans lequel il semble judicieux d'investir, en particulier pour des acteurs spécialisés et particulièrement attentifs aux problématiques du jeu vidéo. Plus international que jamais, résolument en phase avec les questions du numérique qui laissent planer beaucoup d'incertitudes sur le futur de l'édition, ce secteur se révèle être une branche réellement dynamique et innovante : un véritable laboratoire d'étude pour des éditeurs, qui mérite toute leur attention et gagnerait à oser s'engager davantage encore dans des voies inconnues.

Pour atteindre ce résultat, nous avons dû passer par des étapes permettant d'aborder le sujet progressivement, au travers de questions dessinant de plus en plus précisément la nature de ce marché, les raisons de son existence et des pistes d'évolution dans le futur. Pour réaliser cette progression, nous avons choisi de traiter trois angles d'approches différents, que nous abordions avec des problématiques formulées comme suit : comment se définit le secteur éditorial des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées ? Quels sont les différents intérêts en jeu pour les divers acteurs du secteur ? Quelles sont les dynamiques, les voies de

développement et les impasses de ce marché ? À l'issue de ce mémoire, il est temps de vérifier et synthétiser les informations rassemblées.

Tout d'abord, nous avons pu établir un bilan de l'état actuel du marché, en délimitant précisément la nature et le nombre d'œuvres qui se rapportaient au domaine éditorial que nous voulions définir. Ainsi, nous avons constaté la réalité du marché dont nous postulions l'existence, avec au moins 622 titres à son actif ; nous avons montré que l'histoire de ce marché commençait dans les années 1980, mais ne prenait vraiment son essor qu'à partir de l'année 2006, grâce à une série porteuse en particulier. Nous avons recensé les acteurs prenant part à ce marché et mesuré leur contribution, et prouvé que le format manga était à l'heure actuelle celui qui était à la fois le plus présent sur le marché et celui qui induisait le plus de ventes. Nous avons montré que quelques séries assuraient seules la majorité des ventes, et désigné les licences de jeux vidéo dont les adaptations ont été les plus fructueuses. En nous penchant plus précisément sur les modalités de transposition d'un jeu sur le format de la bande dessinée, nous avons relevé que ce processus pouvait relever d'une logique stratégique, avec le cas d'*Assassin's Creed: Awakening*, ou plus commerciale, avec *Angry Birds tome 1 : Opération Omelette*. Si la première a démontré le soin apporté à la démarche d'adaptation, la seconde a davantage fait état d'un processus pragmatique. Les deux cas étudiés se classent parmi les adaptations réussies au vu de leurs chiffres de vente satisfaisants, pourtant ils montrent aussi la circonspection des lecteurs, qui concèdent les vertus divertissantes des histoires mais déplorent clairement la superficialité du traitement opéré.

Ensuite, nous avons suggéré quels pouvaient être les intérêts de chacun des acteurs prenant part à ce marché, en prenant systématiquement appui sur des cas concrets. Cela nous a permis de constater que les studios de jeux vidéo pouvaient, grâce aux adaptations, attirer un nouveau public grâce à une présentation synthétique d'un univers, satisfaire le public qui existait déjà via un objet de collection supplémentaire, et plus intéressant encore, enrichir le *lore* d'un jeu vidéo avec un véritable apport graphique et/ou narratif de la part de la bande dessinée. Les éditeurs, quant à eux, doivent compter avec certains impératifs pour réaliser des ventes intéressantes, comme choisir à quel lectorat s'adresser et comment attirer son attention, profiter de l'actualité vidéoludique pour accroître sa visibilité, et s'imposer sur le marché pour devenir un partenaire crédible pour les studios de jeux vidéo. Enfin, les intérêts des lecteurs, par essence différents des deux premiers acteurs dont les intérêts économiques sont inhérents à leur identité, ont fait état d'attentes contradictoires. Si les lecteurs des titres du marché sont

bien majoritairement des joueurs, leurs souhaits oscillent entre respect de l'univers du jeu, et désir d'originalité.

Enfin, nous avons aspiré en dernière partie à désigner quelques pistes de réflexion pour les différents acteurs quant à l'évolution du marché pour les années à venir. Parmi les problèmes rencontrés dans le marché, se retrouve la nécessité des intermédiaires et des délais pour voir le processus d'adaptation aboutir ; bien qu'indispensable, ce fonctionnement mériterait d'être revu, qu'il se développe vers davantage de simplification ou plus de collaboration. En revanche, le marché des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées dispose de sérieux atouts qu'il pourrait chercher à faire valoir. Sans prétendre que cette potentielle ressource soit une solution aux attentes paradoxales des lecteurs, nous proposons que soit envisagée la prise en compte du travail des fans passionnés, exprimé à travers les *fanfictions* notamment. Cette suggestion ne dissimule évidemment pas les nombreuses difficultés soulevées, en matière de législation, de validation des œuvres créées, etc. Un autre axe de développement des relations entre jeux et bandes dessinées, déjà en cours de réalisation, constate qu'une véritable complémentarité est possible entre les deux médiums lorsque leur rapport est envisagé d'emblée, au lancement d'un projet.

Le travail effectué aura donc atteint un certain nombre de ses objectifs. Malgré ces réussites, notre étude fait aussi état de ses limites, qu'il serait profitable de repousser dans des travaux ultérieurs, plus aboutis et avec des moyens plus importants. Ainsi, il serait judicieux de reprendre le tableau de recensement des titres effectué en première partie, pour y adjoindre et y croiser de nouvelles données, telles que le chiffre d'affaire engendré ou les lieux des ventes ; analyser en détails davantage de titres pour déterminer s'il existe une typologie des procédés permettant l'adaptation, et chercher des corrélations entre les différents types de jeux et les différents types d'adaptations auxquelles ils se prêtent ; mener des entretiens approfondis avec des lecteurs et des joueurs pour mieux cerner leurs attentes et craintes quant aux titres du marché ; voir s'il existe d'autres utilisations de la bande dessinée par les studios de jeux vidéo pour promouvoir leurs jeux... Les possibilités sont multiples, et ce mémoire ne permet que d'entrevoir le potentiel d'un marché toujours en cours de construction.

Au-delà de l'amélioration de l'étude du marché que nous avons proposé, il serait également instructif d'en faire varier les limites et de se décaler légèrement vers d'autres domaines proches. Par exemple, nous avons mené cette recherche en nous concentrant sur les

bandes dessinées et en faisant intervenir, très rarement, quelques romans. Ceux-ci mériteraient une étude à part entière, similaire à celle qui a été menée par exemple pour le recensement des titres de bandes dessinées, afin de voir dans quelle mesure les acteurs et les dynamiques s'en démarquent. Une comparaison avec les modalités d'adaptations sur d'autres supports (films, théâtre, jouets...) pourrait également mettre en lumière des particularités propres à l'édition, ou au contraire des méthodes partagées. De même, l'étude menée ici s'est concentrée exclusivement sur la production francophone, et plus encore sur la consommation française. Un travail similaire mené sur les marchés anglophones et japonais, principaux fournisseurs de jeux et d'adaptations imprimées, ouvrirait des perspectives sans doute très enrichissantes.

En dehors du traitement du champ des adaptations des jeux vidéo vers les livres, il pourrait s'avérer profitable de s'ancrer dans une perspective inverse. Ainsi, dans une dimension opposée à celle que nous avons abordée, nous pourrions nous pencher sur les modalités d'adaptations des bandes dessinées en jeux vidéo. À quoi les éditeurs sont-ils attentifs lorsqu'une œuvre est transposée ? L'auteur du livre est-il impliqué dans le processus ? À quelles conditions peut-on respecter l'univers d'une bande dessinée ? Cet angle d'étude offrirait probablement de nouveaux débouchés pour les deux médiums.

En conclusion, avec ce bilan, nous avons une meilleure vision d'ensemble de ce qu'a apporté notre étude, et de ce qu'elle a laissé dans l'ombre, ainsi que les perspectives qu'on peut en tirer. Mais au regard de nos résultats, une foule de possibilités semblent s'ouvrir. Il nous reste donc à espérer que le travail ici mené encouragera la reconnaissance de ce marché et participera à son évolution, et amènera peut-être au développement de nouvelles analyses autour des thématiques abordées.

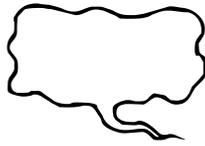
Table des matières



Remerciements	3
Introduction.....	5
I – État du marché	15
A – La dynamique du marché en quelques chiffres-clés	17
1. Les conditions de l’analyse	17
2. Les résultats de l’analyse.....	21
B – Études de cas : les modalités concrètes d’adaptation.....	35
1. Étude de cas : <i>Assassin’s Creed: Awakening</i>	35
a) Le contexte autour de la publication de la série.....	36
b) Bilan des ventes et de la réception	40
c) Les modalités d’adaptation	43
2. Étude de cas : <i>Angry Birds tome 1 : Opération Omelette</i>	48
a) Le contexte autour de la publication de la série.....	48
b) Bilan des ventes et de la réception	50
c) Les modalités d’adaptation	53
II – Les enjeux pour les différents acteurs du marché	57
A - Pour un éditeur de jeux vidéo : le choix de l’objectif.....	59
1. L’attraction : proposer un récit synthétique, accessible et prenant	59
2. Le <i>merchandizing</i> : offrir un objet de collection	61
3. L’expansion : aller au-delà de la seule adaptation d’un jeu	63
B - Pour un éditeur de bandes dessinées : les paradoxes du lectorat ciblé.....	67
1. Se plier au rythme de l’actualité.....	67
2. Être repérable.....	71
3. Apporter une plus-value originale	79
4. S’imposer comme une référence pour les studios de jeux vidéo.....	80
C – Pour les lecteurs et les joueurs : la qualité et la fidélité à l’univers de référence... 	83
III – Forces et faiblesses du marché	89

A – Un système lourd et peu flexible	91
1. Un rapport de force déséquilibré entre les acteurs qui complique les démarches	91
2. La situation des auteurs : un travail de jonglage face aux multiples contraintes	96
B – Une communauté de fans dynamique et créative à mettre en avant	99
1. Une frénésie d’interactions	99
2. Des reprises légalement problématiques	101
3. Un foisonnement de créativité... À canaliser ?	106
C – Une stratégie de développement multimédia payante	113
1. La bande dessinée pour approfondir l’univers des jeux de combat en ligne	113
2. La bande dessinée pour diversifier l’univers des jeux de rôle en ligne	116
Conclusion	121
Table des matières.....	125
Bibliographie/Sitographie	127
Annexes	141
Annexe 1 : Tableau de recensement des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées	142
Annexe 2 : Synthèse des résultats d’analyse du tableau	165
Annexe 3 : Tableau des comparaisons entre le jeu <i>Assassin’s Creed: Black Flag</i> et le manga <i>Assassin’s Creed: Awakening</i>	169
Annexe 4 : Synthèse de l’histoire du jeu <i>Assassin’s Creed: Black Flag</i> et du manga <i>Assassin’s Creed: Awakening</i>	179
Annexe 5 : Interview de Xavier Guilbert	191
Annexe 6 : Interview de Jean-Baptiste Hostache	197
Annexe 7 : Interview de Domitille Vimal de Monteil	203
Annexe 8 : Interview de Sébastien Moricard.....	208
Annexe 9 : Résultats du sondage sur les lecteurs d’adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées ..	216
Annexe 10 : Photos de tables de librairies sur le thème des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées	228

Bibliographie/Sitographie



I – Bibliographie

ALLARD, Jérôme-Olivier, « Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo », *Jeu vidéo et livre*, iBooks, 2016

BERRY, Vincent, « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », *Jeu vidéo et livre*, iBooks, 2016.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.

KLINE S., DYER-WITHEFORD N., de PEUTER G., *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003.

LALU, Julien, « Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel », *Jeu vidéo et livre*, iBooks, 2016

NAÉCO, Sébastien, *État des lieux de la BD numérique : enjeux et perspectives*, Villefranche de Lauragais, Numeriklivres, 2011.

PAOLUCCI, Philippe, dans « La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de *Comix Zone* et *XIII* », *Jeu vidéo et livre*, iBooks, 2016

SELLIER, Hélène, « Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls* », *Jeu vidéo et livre*, iBooks, 2016

TREMBLAY-GAUDETTE, Gabriel, et LA MANNA, Diego, « Quand la bande dessinée se prête au jeu (vidéo) », *Jeu vidéo et livre*, iBooks, 2016

II – Sitographie

A – Auteurs

AA, *statistica.com*, « Age breakdown of video games players in the United States in 2016 », consulté le 26/06/17

<https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>

ALEXLECOQ, *9emeart.fr*, 12/06/14, « Assassin's Creed Awakening, la critique », consulté le 05/05/17

<http://www.9emeart.fr/post/critique/manga/assassin-s-creed-awakening-la-critique-2217>

ALIXE75, *livejournal.com*, 16/12/09, « La fanfiction est-elle légale ? (en France) », consulté le 19/08/17

<http://alixe75.livejournal.com/36942.html>

ASHERYTH, *millenium.org*, 30/04/17, « Overwatch, 30 millions de joueurs », consulté le 07/09/17

<http://www.millenium.org/overwatch/ow/actualites/overwatch-15-millions-de-joueurs-overwatch-ow-blizzard-recettes-joueurs-15-millions-500-millions-heros-mode-ps4-xbox-pc-147211>

AUDUREAU, William, *lemonde.fr*, 16/06/15, « E3 : « remake », « reboot », « spin-off »... Comprendre le vocabulaire des annonces de jeux vidéo », consulté le 10/07/17

http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/06/16/e3-remake-reboot-spin-off-comprendre-le-vocabulaire-des-annonces-de-jeux-video_4655530_4408996.html

– , et TUAL, Morgane, *lemonde.fr*, 02/02/16, « Dofus : les coulisses d'un succès », consulté le 14/09/17

http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/06/dofus-les-coulisses-d-un-succes_4860547_4408996.html

AUER, Arnaud, *actugaming.net*, 19/09/16, « Remaster, portage, remake, reboot : quelle est la différence ? », consulté le 10/07/17

<http://www.actugaming.net/dossier-remaster-portage-remake-reboot-difference-48787/>

AURABLADE, *pokemontrash.com*, 20/08/16, « Pokémon Uranium et autres victimes de la propriété intellectuelle », consulté le 19/08/17

<http://www.pokemontrash.com/2931-pokemon-fangame-uranium-nintendo-propriete-intellectuelle.html>

BACLET, Jean-Michel, *planetebd.com*, 15/06/14, « Angry Birds T.2 », consulté le 08/08/17

<http://www.planetebd.com/bd/le-lombard/angry-birds/le-paradis-des-piggies/23108.html>

BERTHELON, Thomas, et MOLINARO, Dominique, *actubd.com*, 14/06/11, « Dofus passe le cap du million d'exemplaires vendus », consulté le 15/09/17

<http://www.actuabd.com/Dofus-passe-le-cap-du-million-d>

BFREI, *manga-sanctuary.com*, 27/01/16, « Assassin's Creed Awakening », consulté le 06/05/17
http://www.manga-sanctuary.com/fiche_serie_critique.php?id=37514&id_critique=10905&type_critique=volum e&type_auteur=2

BLACKSTAR, *justfocus.fr*, 10/06/17, « Mana Books : une nouvelle maison d'édition qui cible le jeu vidéo ! », consulté le 26/07/17
<http://www.justfocus.fr/jeux-video/mana-books-une-nouvelle-maison-dedition-jeu-video.html>

BOUCHERIT, Alice, *Harry Potter selon ses fans : approche d'une communauté Internet et de ses fanfictions*, Paris, 2011, consulté le 18/08/17
<https://drive.google.com/file/d/0BzZhSPOr7qqZNzg5YmM5NDMtYjQ0YS00ZTNkLWFiZWMtODgyOTRmZTA2ODdj/view>

CANAS, Bastien, *cocacolaweb.fr*, 30 avril 2010, « Les Lapins Crétins débarquent dans votre Coca-Cola Zero ! », consulté le 07/09/17
<https://cocacolaweb.fr/les-lapins-cretins-debarquent-dans-votre-coca-cola-zero/>

CHEONG, Ian Miles, *gameranx.com*, 19/07/13, « Dark Souls 2 Shield Design Contest Winners Announced » (en anglais), consulté le 03/09/17
<http://gameranx.com/updates/id/16184/article/dark-souls-2-shield-design-contest-winners-announced/>

CLAVIÈRES, Guillaume, *planetebd.com*, 23/08/13, « Lost Planet », consulté le 13/09/17
<http://www.planetebd.com/bd/glenat/lost-planet-/20606.html>

CLÉMENCE, *sceneario.com*, 22/01/14, « Angry Birds : Opération Omelette », consulté le 07/08/17
<http://www.sceneario.com/bande-dessinee/angry-birds/operation-omelette/20785.html>

COGNET, Jérôme, *otakia.com*, 15/03/11, « World of Warcraft : la bande dessinée », consulté le 14/09/17
<http://www.otakia.com/25721/produit/bd/world-of-warcraft-la-bande-dessinee/>
– , *otakia.com*, 03/10/11, « Diablo, tome 1 : La loi du sang (Legacy of Blood) », consulté le 13/09/17
<http://www.otakia.com/35046/produit/les-livres/livres/diablo-tome-1-la-loi-du-sang-legacy-of-blood-knaak/>

EPYON, *jeuxvideo.com*, 10/10/17, « La Overwatch League continue de grandir », consulté le 14/09/17
<http://www.jeuxvideo.com/news/695931/la-overwatch-league-continue-de-grandir.htm>

ERKAEL, *manga-news.com*, 15/07/14, « Assassin's Creed Awakening Vol. 1 », consulté le 06/05/17
<http://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Assassins-Creed-IV-Awakening/vol-1>

GAUSSERAND, Hugo-Pierre, et WOITIER, Chloé, *lefigaro.fr*, 19/01/16, « Les cinq mangas les plus vendus en 2015 », consulté le 18/09/17
<http://www.lefigaro.fr/bd/2016/01/18/03014-20160118ARTFIG00109-les-cinq-mangas-les-plus-vendus-en-2015.php>

GILLOSSEN, *elbakin.net*, 28/07/15, « The Witcher: Killing Monsters », consulté le 28/08/17
<http://www.elbakin.net/fantasy/bd/the-witcher-killing-monsters-4741>

GROENSTEEN, Thierry, *Neuvième art 2.0*, juillet 2011, « Lecture des genres de BD selon l'âge », consulté le 25/08/17
<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article593>

HUTCHINSON, Julia, *ff6comic.com*, « About the project », consulté le 25/08/17
<http://ff6comic.com/aboutproject>

JUNKIYOHATA, *manga-news.com*, 31/08/17, « Assassin's Creed Awakening », consulté le 02/09/17
<http://www.manga-news.com/index.php/serie/avis/Assassins-Creed-Awakening>

KARAYAN, Raphaëlle, *lexpress.fr*, 28/02/11, « Comment Dofus a dépassé World of Warcraft en France », consulté le 15/09/17
http://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/comment-dofus-a-depasse-world-of-warcraft-en-france_1372585.html

KIRAA7, *manga-news.com*, 15/07/14, « Assassin's Creed Awakening Vol. 1 », consulté le 06/05/17
<http://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Assassins-Creed-IV-Awakening/vol-1>

LARIEUSE, MIMI et AITENA, *amazon.fr*, 30/10/14, « Angry Birds », consulté le 08/08/17
https://www.amazon.fr/Angry-Birds-1-Op%C3%A9ration-Omelette/product-reviews/2803633582/ref=dpx_acr_txt?showViewpoints=1

LELOUCH, *manga-sanctuary.com*, 16/09/14, « Assassin's Creed Awakening », consulté le 06/05/17
http://www.manga-sanctuary.com/fiche_serie_critique.php?id=37514&id_critique=9778&type_critique=volume&type_auteur=2

MAURIAC, Laurent, *nouvelobs.com*, 12/05/12, « Angry Birds : plus d'un milliard de téléchargements », consulté le 02/08/17
<http://tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-pourquoi-ca-marche/20120512.RUE9974/angry-birds-plus-d-un-milliard-de-telechargements.html>

MCARTHUR, et RO, *bdtheque.com*, 17/06/14, « Angry Birds », consulté le 08/08/17
<http://www.bdtheque.com/main.php?bdid=13854&action=6>

MCGOWAN, Stephan, et BONYUN, Hunter, *demonroad.thewebcomic.com*, 23/06/10, « The Demon Road » (en anglais), consulté le 01/09/17

<http://demonroad.thewebcomic.com/archive/>

MCWHERTOR, Michael, *polygon.com*, 11/10/16, « Overwatch has more than 20 million players » (en anglais), consulté le 14/09/17

<https://www.polygon.com/2016/10/11/13247156/overwatch-20-million-players-blizzard>

MINIMEC, *iphonegen.fr*, 09/03/11, « Angry Birds : 140 000 euros de coût pour 50 millions de revenus », consulté le 02/08/17

<http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.iphonegen.fr%2Fangry-birds-140000-euros-cout-70-millions-revenus-actualite-5453.html>

MRGOGODEW, *youtube.com*, 06/07/11, « Angry Birds walkthrough Part 1 », consulté le 08/08/17

<https://www.youtube.com/watch?v=NSK5rPgbmf0>

ŒILLET, Audrey, *clubic.com*, 9 février 2016, « Jeux vidéo : l'âge moyen du joueur français est de 35 ans », consulté le 06/09/17

<http://www.clubic.com/mag/jeux-video/actualite-795226-jeux-video-age-moyen-joueur-francais-35-ans.html>

QUILLET, Lucile, *lefigaro.fr*, 02/09/13, « Des cours pour étudier Tolkien fleurissent à l'université », consulté le 12/09/17

<http://etudiant.lefigaro.fr/les-news/actu/detail/article/des-cours-pour-etudier-tolkien-fleurissent-a-l-universite-2650/>

RAMZA, *paoru.fr*, juin 2009, « Deux décennies de manga : les éditeurs ont la parole ! », consulté le 15/04/17

<http://www.paoru.fr/2010/04/04/deux-decennies-de-manga-les-editeurs-ont-la-parole/>

– *paoru.fr*, 22/01/12, « Manga : première analyse du marché français pour 2011 », consulté le 15/04/17

<http://www.paoru.fr/2012/01/22/manga-premiere-analyse-du-marche-francais-pour-2011/>

RATIER, Gilles, *acbd.fr*, décembre 2016, « 2016 : l'année de la stabilisation », consulté le 14/07/17

http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/12/Rapport-ACBD_2016.pdf

RENOUARD, Laure, *frandroid.com*, 03/08/15, « Angry Birds 2 vole vers des records de téléchargements », consulté le 02/08/17

http://www.frandroid.com/android/applications/jeux-android-applications/300786_angry-birds-2-vole-vers-records-de-telechargements

ROCCHIA, Simon, *mondedulivre.hypotheses.org*, 01/09/14, « Le marché du manga en France », consulté le 10/07/17

<https://mondedulivre.hypotheses.org/1929>

SCHLETER, Lorraine, *tumblr.com*, 03/05/15, « A Tale Of Two Rulers » (en anglais), consulté le 01/01/09

<http://figmentforms.tumblr.com/post/139806271367/a-tale-of-two-rulers-archive-post>

TAKATO, *manga-news.com*, 19/06/17, « Pokémon – la grande aventure Vol.1 », consulté le 22/08/17

<http://www.manga-news.com/index.php/manga/critique/Pokemon-la-grande-aventure/vol-1>

TASSI, Paul, *forbes.com*, 23/05/16, « Why Overwatch Hype Is Different Than All Other Hype » (en anglais), consulté le 14/09/17

<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/05/23/why-overwatch-hype-is-different-than-all-other-hype/#1cdbebd39167>

THOMAS, Adam Bryce, *deviantart.com*, 02/05/13, « The Legend of Zelda Comic » (en anglais), consulté le 01/09/17

<https://adambrycethomas.deviantart.com/gallery/43473918/TLoZ-Comic>

TITISEB77 et LEMANEDEPSYLOOK, *babelio.com*, 13/01/15, « Angry Birds », consulté le 09/08/17

<https://www.babelio.com/livres/Oost-Angry-Birds-tome-1-Operation-Omelette/564400>

VERSELDER, Antoine, *gameblog.fr*, 02/10/13, « Assassin's Creed Black Flag : la durée de vie estimée », consulté le 19/03/17

<http://www.gameblog.fr/news/38577-assassin-s-creed-iv-black-flag-la-duree-de-vie-estimee>

ZACKSCOTTGAMES, *youtube.com*, 30/07/15, « Angry Birds 2 - Gameplay Walkthrough Part 1 - Levels 1-15! 3 Stars! Feathery Hills! (iOS, Android) », consulté le 08/08/17

<https://www.youtube.com/watch?v=q71RaKHn-iw>

B – Sites

Site officiel d'Édistat, consulté à plusieurs reprises entre le 01/03/17 et le 20/09/17

<http://www.edistat.com/>

Site officiel du Ministère de la Culture, consulté le 08/05/17

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/>

Site officiel de Légifrance, consulté le 21/08/17

<https://www.legifrance.gouv.fr/>

Site officiel de l'Agence Française pour le Jeu Vidéo, consulté à plusieurs reprises entre le 01/03/17 et le 20/09/17

<http://www.afjv.com/>

Site officiel du Syndicat National de l'Édition, consulté à plusieurs reprises entre le 01/03/17 et le 20/09/17

<http://www.sne.fr/>

Site officiel de Fanfiction.net, consulté le 22/06/17

<https://www.fanfiction.net/>

Site officiel de Wikipédia, consulté à plusieurs reprises entre le 01/10/15 et le 20/09/17
https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

Site officiel des éditions Ki-Oon, consulté le 09/03/17
<http://www.ki-oon.com/>

Site officiel des éditions Titan Books, consulté le 21/04/17
<https://titanbooks.com/>

Site officiel des éditions Titan Comics, consulté le 21/04/17
<https://titan-comics.com/>

Site officiel de Metacritic, consulté le 11/08/17
<http://www.metacritic.com/>

Site officiel de Manga-news, consulté à plusieurs reprises entre le 01/03/17 et le 20/09/17
<http://www.manga-news.com/>

Site officiel de Sens Critique, consulté le 02/05/17
<https://www.senscritique.com/>

Site officiel de Statofus, consulté le 13/08/17
<https://statofus.com/fr/>

Site officiel de Gamekult, consulté le 30/06/17
<https://www.gamekult.com/>

Site officiel de Gameblog, consulté le 30/06/17
<http://www.gameblog.fr/>

Site officiel de VGChartz, consulté le 18/06/17
<http://www.vgchartz.com/>

Site officiel d'IGN, consulté le 21/07/17
<http://fr.ign.com/>

Le site officiel d'Overwatch, consulté à plusieurs reprises entre le 01/07/17 et le 20/09/17
<https://playoverwatch.com/fr-fr/>

Site officiel de Dota 2, consulté le 26/08/17
<http://fr.dota2.com/>

Site officiel de League of Legends, consulté le 26/08/17
https://play.euw.leagueoflegends.com/fr_FR

Wiki du jeu Team Fortress, consulté le 13/08/17
https://wiki.teamfortress.com/wiki/Main_Page

Site officiel de Portal 2, consulté le 11/07/17

<http://www.thinkwithportals.com/>

Blog de Left 4 Dead, consulté le 22/08/17

<http://www.l4d.com/blog/>

Site officiel de Nintendo France, consulté le 13/08/17

<https://www.nintendo.fr/>

Site officiel d'Ubisoft en France, consulté le 07/08/17

<http://blog.ubi.com/fr-FR/>

Site officiel de la communauté française de Steam, consulté le 12/08/17

<https://steamcommunity.com/?l=french>

Site officiel de Star Wars, consulté le 11/08/17

<http://www.starwars.com/>

Wiki sur Star Wars, consulté le 11/08/17

<http://fr.starwars.wikia.com/wiki/Accueil>

Wiki sur Le Sorceleur, consulté le 23/07/17

https://sorceleur.gamepedia.com/Sorceleur_Wiki

Wiki sur Harry Potter, consulté le 17/08/17

http://fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Wiki_Harry_Potter

Site officiel Tumblr, consulté le 16/09/17

<https://www.tumblr.com/>

Site officiel Anime News Network, consulté le 13/07/17

<https://www.animenewsnetwork.com/>

Site officiel Hyrule's Journey, consulté le 10/09/17

<https://www.hyrulesjourney.com/index>

Site officiel de l'Oxford Dictionaries, consulté le 24/06/17

<https://en.oxforddictionaries.com/>

Site officiel d'Amazon, consulté à plusieurs reprises entre le 01/10/15 et le 20/09/17

<http://www.amazon.fr/>

Site officiel de la Fnac, consulté le 07/08/17

<https://www.fnac.com/>

Site officiel de Youtube, consulté à plusieurs reprises entre le 01/10/15 et le 20/10/17

<https://www.youtube.com>

Site officiel d'itunes, consulté le 11/08/17

<https://www.apple.com/itunes/>

Site officiel d'Oldies Rising, consulté le 28/04/17
<http://www.oldiesrising.com/>

Site officiel d'Échantillon Club, consulté le 12/08/17
<http://www.echantillonsclub.com/>

Site officiel de Kanpai, consulté le 08/07/17
<https://www.kanpai.fr/>

PDF de la bande dessinée Child of Light, consulté le 19/08/17
http://ubistatic2-a.akamaihd.net/emea/gamesites/childoflight/E_book_COL_FR.pdf

Forum de Chickensmoothie, consulté le 09/07/17
<http://www.chickensmoothie.com/Forum/>

III – Pour aller plus loin

A – Ressources imprimées

AULANIER, Adèle, *Adaptations en bande dessinée d'oeuvres classiques de la littérature de jeunesse : un outil pour l'enseignement au cycle 3*, mémoire sous la direction de Philippe Maupeu et Philippe Ortel, Toulouse, Université Toulouse Le Mirail, 2013.

AZÉMARD, Ghislaine, *100 notions pour le crossmédia et le transmédia*, Paris, Les Éditions de l'Immatériel, 2013.

BATTAGLIA, Diana, *Rabelais au Xxe siècle : adaptations au théâtre par Alfred Jarry et en bande dessinée par Dino Battaglia*, thèse sous la direction de Daniel Aranjó, Toulon, Université Toulon, en cours depuis 2011.

BELDI, Ariane, *Le DVD et la transformation des séries TV en œuvres : le cas de la réception des séries TV d'animation japonaise en Europe*, thèse sous la direction de Philippe Viallon, Strasbourg, Université Strasbourg, 2013.

– *Un passeur culturel, technologique et commercial : le DVD et la transformation des séries TV en œuvres culturelles – le cas de la réception des séries TV d'animation japonaise en Europe*, thèse sous la direction de Philippe Viallon, Strasbourg, Université Strasbourg, en cours depuis 2012.

BERNARDO, Nuno, *The producer's guide to transmedia : how to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*, Dublin, Beactive, 2011.

BIVEGHE, Charleine, *De l'épopée à la bande dessinée : la transmédiatisation de l'Iliade, de l'Odyssée et du Mvett et ses enjeux aux Xxe et XXIe siècles*, thèse sous la direction de Marie-Pierre Noël et Bonaventure Mvé-Ondo, Montpellier, Université Montpellier 3, en cours depuis 2012.

BOTTELIN, Lucas, *Les codes et les limites de l'adaptation de manga*, thèse sous la direction de Marion Poirson, Montpellier, Université Montpellier 3, en cours depuis 2011.

BOUDEVIN, Bérangère, *Les séries transmédia en France : enjeux d'une nouvelle forme créative*, thèse sous la direction de Nicolas Brigaud-Robert, Paris, Université de Paris VIII, 2013.

CAILLER, Bruno, DENIS, Sébastien, SAPIEGA, Jacques, *Histoire du transmédia : genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, 2014.

CASTELLETTI, Alexandra, *La place du public dans les nouveaux médias : l'exemple des formats transmédia et crossmédia*, thèse sous la direction de Jean-Michel Utard, Strasbourg, Université de Strasbourg/Institut d'études politiques, 2013.

COUËT, Anne-Perrine, *Dialogues et échanges entre la bande dessinée et l'histoire des arts graphiques et visuels*, thèse sous la direction de Hélène Sorbet, Bordeaux, Université Bordeaux 3, en cours depuis 2011.

COUTIER, Élodie, *Appropriations et détournements de l'Iliade. La prospérité du modèle homérique dans la littérature et les arts visuels (cinéma, bande dessinée) depuis les années soixante*, thèse sous la direction de Véronique Gely, Paris, Université Paris 4, en cours depuis 2014.

DOUAL, Hugues, *La question de l'adaptation de la bande dessinée dans le cinéma français des années 2000 à 2010*, mémoire sous la direction de Michel Chion, Paris, Université de la Sorbonne Nouvelle, 2010.

DÜRRENMATT, Jacques, *Bande dessinée et littérature*, Paris, Classiques Garnier, 2013.

FALGAS, Julien, *Toile ludique, vers un conte multimédia*, mémoire sous la direction de Olivier Lussac, Metz, Université Metz, 2004.

- *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, sous la direction de Brigitte Simonnot, Metz, Université de Lorraine, 2014.

GAUDREAULT, André, GROENSTEEN, Thierry, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip : colloque de Cerisy (14-21 août 1993)*, Québec, Nota bene, Angoulême, Centre national de la bande dessinée, 1998.

GROUPIERRE, Karleen, *Enjeux des transmédiats de fiction en terme de création et de réception*, thèse sous la direction de Marie-Hélène Tramus, Paris, Université de Paris VIII, 2014.

GUIRLET, Anne-Sophie, *La réécriture dans la bande dessinée, étude sémiotique des équivalences visuelles et verbales dans le cadre d'une réflexion sur la traduction-adaptation*, thèse sous la direction de Georges Molinier, Paris, Université Paris 4, en cours depuis 2002.

HAGMANN, Fabrice, *La nouvelle bande dessinée derrière la caméra*, mémoire sous la direction de Sébastien Fevry, Louvain-la-Neuve, Institut des Arts de diffusion, 2010.

JENKINS, Henry, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, traduction par Christophe Jacquet, Paris, Armand Colin, 2013.

JONES, Matthew, *Found in translation : structural and cognitive aspects of the adaptation of comic art to film*, Ann Arbor, Proquest Company, 2008.

JOST, François, *La télévision et après : vers le transmédia*, 2014.

KACZOROWSKI, Samuel, *L'oeuvre filmique d'Osamu Tezuka et son incidence sur le cinéma d'animation*, thèse sous la direction de Guy Lecerc et Shin Abiko, Toulouse, Université Toulouse 2, 2014.

KAMPASELE, Nikolaos, *L'Amérique et la Grèce au carrefour de la bande dessinée : adaptations de grands classiques littéraires durant la période 195-1970*, mémoire sous la direction de Lambert Barthélémy et Thierry Smolderen, Poitiers, EESI/Université de Poitiers, 2012.

KINDER, Marsha, MCPHERSON, Tara, *Transmedia frictions : the digital, the arts, and the humanities*, Berkeley, University of California Press, 2014.

LEMIÈRE-DAUPHIN, Eliane, *L'adaptation des textes littéraires par la bande dessinée*, thèse sous la direction de Nicole Biadioli, Nice, Université Nice, 2001.

LOMBARD, Pierrick, *Univers de fiction et transmédia : les spécificités des œuvres-monde d'origine vidéoludique*, thèse sous la direction de Sébastien Genvo, Metz, Université de Lorraine, en cours depuis 2014.

LORENZ, Désirée, *De la censure aux blockbusters. Étude culturelle des comics de super-héros en France*, thèse sous la direction de Mellier Denis et Jean-Paul Gabilliet, Poitiers, Université Poitiers, 2012.

MAIGRET, Éric, STEFANELLI, Matteo, *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012.

MALOSSE, Olivier, *Les relations entre cinéma et manga indépendants dans le Japon des années 60 à nos jours*, thèse sous la direction de René Giraud, Lyon, Université Lyon 3, en cours depuis 2009.

MITAINE, Benoît, ROCHE, David, SCHMITT-PITOT, Isabelle, *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, TV*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2015.

MOUZ, Élodie, *Le Transmedia : nouvelle manière de capter l'attention de l'audience ?*, thèse sous la direction de Laurent Creton, Paris, Université de la Sorbonne Nouvelle, 2010.

PEREZ, Nicolas, *Le métamanga, l'imbrication des processus réflexifs dans le manga et l'anime*, thèse sous la direction de Irène Langlet, Limoges, Université Limoges, en cours depuis 2013.

PHILIPS, Andrea, *A creator's guide to transmedia storytelling : How to captivate and engage audiences across multiple platforms*, New York, Chicago, San Francisco, Mc Graw Hill, 2012.

QUELLA-GUYOT, Didier, *Premières pages, premières cases : du roman à la BD*, Poitiers, SCÉRÉN-Centre régional de documentation pédagogique de Poitou-Charente, 2009.

ROCHE, Nadège, *Texte et récit dans l'adaptation cinématographique de La Femme piège et de La Foire aux Immortels d'Enki Bilal*, mémoire sous la direction de Jonathan Degenève, Paris, Université Paris 3, 2010.

SIMONPIERI, Julien, *Réception du dessin animé japonais en France de 1971 à nos jours*, thèse sous la direction de Thierry Dufrêne, Paris, Université Paris 10, 2009.

THIBAUT, Franck, *Comment Dune devint l'Incal : étude de l'hypertextualité entre le roman de Franck Herbert et les bandes dessinées d'Alexandro Jodorowsky*, thèse sous la direction de Jean Bessière, Paris, Université Paris 3, 2000.

TRAMSON, Jacques, *La bande dessinée : une nouvelle approche du discours littéraire*, thèse sous la direction de Jean Perrot, Paris, Université Paris 13, 1993.

VALMARY, Hélène, *Origines et poétique d'un héroïsme intranquille : les super-héros dans le cinéma américain (2000-2009)*, thèse sous la direction de Jean-Antoine Gili, Paris, Université Paris 1, 2011.

VANDERMEULEN, David, *Littérature pour tous : synthèse, vulgarisation et adaptation en bande dessinée des grands romans français à l'usage de l'adolescent contemporain*, Frontignan, 6 Pieds Sous Terre, 2002.

WIDENDAËLE, Alexandre, *Bande dessinée et cinéma : généalogies et intermédialités*, thèse sous la direction de Giusy Pisano, Paris, Université Paris Est, en cours depuis 2010.

B – Ressources numériques

AA, « Dossier : jeux vidéos et bandes dessinée », *jeuxvideopc.com*, 4 septembre 2006

<http://www.jeuxvideopc.com/dossier-jeux-video-bandes-dessinees-article-679070-1.html>

AISSAOUI, Mohammed, « Cinéma et romans : les liaisons heureuses », *lefigaro.fr*, 4 avril 2014

<http://www.lefigaro.fr/livres/2014/04/04/03005-20140404ARTFIG00212-cinema-et-romans-les-liaisons-heureuses.php>

BERTHOU, Benoît, « Adaptations : une certaine littérature », *du9.org*, janvier 2010

<http://www.du9.org/dossier/adaptations-une-certaine/>

BOSC, Cloé, « Quand le cinéma rencontre la littérature », *mondedulivre.hypotheses.org*, 8 septembre 2014

<http://mondedulivre.hypotheses.org/1974>

PAYET, Christophe, « Les adaptations littéraires : business facile, art difficile », France Culture, 24 mai 2013

<http://www.franceculture.fr/emission-revue-de-presse-culturelle-d-antoine-guillot-les-adaptations-litteraires-business-facile-ar>

PAYOT, Marianne, « Littérature au cinéma, le bon filon ? », *L'Express*, 11 mai 2010

http://www.lexpress.fr/culture/livre/litterature-au-cinema-le-bon-filon_891241.html

PUDLOWSKI, Charlotte, « Le cinéma fait-il vendre des livres ? », *Slate.fr*, 25 décembre 2012

<http://www.slate.fr/story/66339/cinema-livres-adaptations-ventes>

– « Et si Cannes devenait un festival de littérature ? », *Slate.fr*, 21 mai 2013

<http://www.slate.fr/culture/72799/cannes-2013-festival-litterature-adaptations>

TELLOP, Nicolas, « Adaptations littéraires », *neuvièmeart 2.0*, avril 2014

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article767>

VULSER, Nicole, « Les maisons d'édition passent à l'offensive pour les adaptations littéraires à l'écran », *lemonde.fr*, 13 septembre 2008

http://www.lemonde.fr/cinema/article/2008/09/13/les-maisons-d-edition-passent-a-l-offensive-pour-les-adaptations-litteraires-a-l-ecran_1094910_3476.html

Annexes



Annexe 1 : Tableau de recensement des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées

Annexe 2 : Synthèse des résultats d'analyse du tableau

Annexe 3 : Tableau des comparaisons entre le jeu *Assassin's Creed: Black Flag* et le manga *Assassin's Creed: Awakening*

Annexe 4 : Synthèse de l'histoire du jeu *Assassin's Creed: Black Flag* et du manga *Assassin's Creed: Awakening*

Annexe 5 : Interview de Xavier Guilbert

Annexe 6 : Interview de Jean-Baptiste Hostache

Annexe 7 : Interview de Domitille Vimal de Monteil

Annexe 8 : Interview de Sébastien Moricard

Annexe 9 : Résultats du sondage sur les lecteurs d'adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées

Annexe 10 : Photos de tables de librairies sur le thème des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées

Annexe 1 : Tableau de recensement des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées

Titre	Auteurs	Éditeur du livre	Collection	Titre de la franchise	Éditeur du jeu	Prix	Date de parution	ISBN	Total	Somme Moyenne
Ace Attorney – Phoenix Wright 1	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Phoenix Wright : Ace Attorney	Capcom	6,9	01/07/10	9782351425381	6367	
Ace Attorney – Phoenix Wright 2	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Phoenix Wright : Ace Attorney	Capcom	6,9	01/07/10	9782351425398	5313	
Ace Attorney – Phoenix Wright 3	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Phoenix Wright : Ace Attorney	Capcom	6,9	14/10/10	9782351425404	4213	
Ace Attorney – Phoenix Wright 4	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Phoenix Wright : Ace Attorney	Capcom	6,9	10/02/11	9782351425411	3447	
Ace Attorney – Phoenix Wright 5	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Phoenix Wright : Ace Attorney	Capcom	6,9	12/05/11	9782351425428	3072	
Ace Attorney Investigations 1	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Ace Attorney Investigations : Benjamin Hunter	Capcom	7	05/07/12	9782351426555	22412	4482
Ace Attorney Investigations 2	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Ace Attorney Investigations : Benjamin Hunter	Capcom	7	11/10/12	9782351426562	1821	
Ace Attorney Investigations 3	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Ace Attorney Investigations : Benjamin Hunter	Capcom	7	10/01/13	9782351426579	1128	
Ace Attorney Investigations 4	Kazuo Maekawa, Kenji Kuroda	Kurokawa		Ace Attorney Investigations : Benjamin Hunter	Capcom	7	11/04/13	9782351426586	788	
Alone in the Dark	E. Camby, Lazzario Suente	Vent d'Ouest		Alone in the Dark	Infogrames	10,52	01/11/94	9782869673144	6208	1552
Angry Birds 1 : Opération Ornelette	Paul Tobin, Jeff Parker, Janne Toriseva, Pascal Oost, Paco Rodrigues, Audrey Bussi, Isa Python, Cesar Ferioli, Oscar Martin, Comicup Studio	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	04/11/13	9782803633586	20366	
Angry Birds 2 : Le paradis des Piggies	Collectif	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	21/04/14	9782803634422	13133	
Angry Birds 3 : Petit Papa TERENCE	Kari Korhonen, Corrado Mastantuono	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	03/11/14	9782803634439	7943	
Angry Birds 4 : Piggiland	Collectif	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	04/05/15	9782803635047	8517	
Angry Birds 5 : L'Aigle de Troie	Collectif	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	02/11/15	9782803635238	4314	
Assassin's Creed 1 : Desmond	Éric Corbeyran, Djillali Defaili	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	01/11/09	9782918771005	54273	10855
Assassin's Creed 2 : Aquilus	Éric Corbeyran, Djillali Defaili	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	31/10/10	9782918771012	53144	
Assassin's Creed 3 : Accipiter	Éric Corbeyran, Djillali Defaili	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	06/11/11	9782918771036	36227	
Assassin's Creed 4 : Hawk	Éric Corbeyran, Djillali Defaili	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	11/11/12	9782918771074	23567	
Assassin's Creed 5 : El Cakr	Éric Corbeyran, Djillali Defaili	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	28/10/13	9782918771111	16102	
Assassin's Creed 6 : Lella	Éric Corbeyran, Djillali Defaili	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	27/10/14	9782918771180	5777	
Assassin's Creed Templars 1 : Black Cross	Fred Van Lente, Dennis Calero	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	21/10/16	9782918771517	5040	139857
Assassin's Creed Templars 2 : Croix de guerre	Fred Van Lente, Dennis Calero	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	09/06/17	9782918771562	1640	23310
Assassin's Creed (série 2) 1 : L'épreuve du feu	Anthony Del Col, Conor McCreery, Neil Edwards	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	17/06/16	9782918771425	333	1973
Assassin's Creed (série 2) 2 : Soleil couchant	Anthony Del Col, Neil Edwards	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	21/10/16	9782918771500	6057	1640
Assassin's Creed (série 2) 3 : Retour aux sources	Anthony Del Col, Neil Edwards	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	09/06/17	9782918771555	2567	
Assassin's Creed Conspirations : Die Glocke	Guillaume Dorison, Jean-Baptiste Hostache	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	21/10/16	9782918771524	682	
Assassin's Creed Conspirations 2	Guillaume Dorison, Jean-Baptiste Hostache	Les Deux Royaumes		Assassin's Creed	Ubisoft	13,5	10/11/17	9782918771630	9306	4312

Assassin's Creed : Awakening, 1	Takashi Yano, Kenzi Oiwa	Ki-Oon	Ki-Oon Seinen	Assassin's Creed	Ubisoft	7,9	12/06/14	9782355926914	18706
Assassin's Creed : Awakening, 2	Takashi Yano, Kenzi Oiwa	Ki-Oon	Ki-Oon Seinen	Assassin's Creed	Ubisoft	7,9	23/10/14	9782355927331	10636
Breath of Fire IV 1	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon		Breath of Fire IV	Capcom	7,65	28/01/10	9782355921216	6352
Breath of Fire IV 2	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon		Breath of Fire IV	Capcom	7,65	11/03/10	9782355921353	16988
Breath of Fire IV 3	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon		Breath of Fire IV	Capcom	7,65	27/05/10	9782355921643	8494
Breath of Fire IV 4	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon		Breath of Fire IV	Capcom	7,65	26/08/10	9782355921896	6130
Breath of Fire IV 5	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon		Breath of Fire IV	Capcom	7,65	10/11/10	9782355922152	4479
Call of Duty – Black Ops III	Larry Hama, Marcelo Ferreira	Soleil	Soleil Comics	Call of Duty	Activision	15,95	07/12/16	9782302054332	2735
Call of Duty – Modern Warfare 2 : Ghost	David Lapham, Jean-Marc Wesolowski	Panini	Fusion Comics	Call of Duty	Activision	14,95	01/12/10	9782809416633	19330
Castlevania 1	Sasakura Kou	Soleil	Soleil Manga	Castlevania	Konami	7,99	21/11/07	9782302000582	893
Castlevania 2	Sasakura Kou	Soleil	Soleil Manga	Castlevania	Konami	7,99	20/02/08	9782302000834	440
Crafting	Alex Diochon	Jungle !		Minecraft	Mojang	10,95	04/01/17	9782822219563	440
Cut the rope 1 : Une étrange livraison	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Cut the Rope	Chillingo	9,95	13/11/13	9782756048079	5024
Dark Souls 1 : Le souffle d'Andolus	George Mann, Alan Quah	Hachette Comics		Dark Souls	From Software	13,95	30/11/16	9782012254046	2894
Dark Souls 2 : La malveillance de l'hiver	George Mann, Alan Quah	Hachette Comics		Dark Souls	From Software	14,95	30/08/17	9782012905443	7918
Devil May Cry : L'ange déchu	Adam Patyk, Pat Lee	Albin Michel	Game Over	Devil May Cry	Capcom	13,9	06/04/05	9782226158161	3170
Devil May Cry	Izu, Patrick Plon	Glénat	Grafica	Devil May Cry	Capcom	13,9	16/01/13	9782723494069	3247
Devil May Cry 3 – Code 1 : Dante	Suguro Chayamachi	Kazé	Shōnen Game	Devil May Cry	Capcom	7,99	09/01/13	9782820305527	2099
Devil May Cry 3 – Code 2 : Vergil	Suguro Chayamachi	Kazé	Shōnen Game	Devil May Cry	Capcom	7,99	09/01/13	9782820305534	2504
Diablo 1 : Le sanctuaire	Dave Land, Francisco Ruiz Velasco	Albin Michel	Game Over	Diablo	Blizzard	10,4	22/01/03	9782226134936	2118
Diablo 1 : L'épée de justice	Aaron Williams, Joseph Lacroix	Panini	100% Fusion	Diablo	Blizzard	13	17/04/13	9782809430219	4622
Dishonored : La supercherie de Wyrmwood	Gordon Rennie, Andrea Olimpieri	Hachette Comics		Bethesda	Bethesda	14,95	13/09/17	9782012905382	103
Dofus 1 : Le péril Gelées	Tot, Crounchann, Ancestral Z	Ankama		Dofus	Ankama	6,95	05/03/06	9782952450980	103
Dofus 2 : La passion du Crail	Tot, Crounchann, Ancestral Z	Ankama		Dofus	Ankama	6,95	13/08/06	9782952450928	283
Dofus 3 : Chacun cherche son Eca	Tot, Crounchann, Ancestral Z	Ankama		Dofus	Ankama	6,95	03/09/06	9782952450959	283
Dofus 4 : Chétif fais-moi peur !	Tot, Crounchann, Ancestral Z	Ankama		Dofus	Ankama	6,95	03/12/06	9782952450966	283
Dofus 5 : Quand Arty rencontre Many !	Tot, Crounchann, Ancestral Z	Ankama		Dofus	Ankama	6,95	08/04/07	9782916739007	283
Dofus 6 : Gouillard le barbare !	Tot, Mojojolo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama		Dofus	Ankama	6,95	12/08/07	9782916739052	106668

Dofus 7 : La cité de Djaul	Tot, Mojojojo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama	Dofus	6,95	25/11/07	9782916739274	57321
Dofus 8 : Rushu hour	Tot, Mojojojo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama	Dofus	6,95	09/03/08	9782916739342	49919
Dofus 9 : 28 morts plus tard	Tot, Mojojojo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama	Dofus	6,95	28/09/08	9782916739397	44452
Dofus 10 : Être bien avec un vampire	Tot, Mojojojo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama	Dofus	6,95	04/01/09	9782916739564	50287
Dofus 11 : Ombrage et lumière	Tot, Mojojojo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama	Dofus	6,95	14/06/09	9782916739656	34882
Dofus 12 : Aurore picture snow	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	29/11/09	9782359100204	30805
Dofus 13 : Baraka Royale	Fulcanelli, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	16/05/10	9782359100457	23796
Dofus 14 : Le bon, la brute et le dofus	Fulcanelli, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	05/12/10	9782359100983	19401
Dofus 15 : Le Yen intrépide	Tot, Mojojojo, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	15/05/11	9782359101706	10084
Dofus 16 : Morid invasion	Tot, Mojojojo, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	13/11/11	9782359102505	12284
Dofus 17 : Le Ploc des Titans	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	15/04/12	9782359102543	9154
Dofus 18 : Le retard du roi	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	14/10/12	9782359103304	7921
Dofus 19 : La Baraque dans les bois	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	01/07/13	9782359104127	6006
Dofus 20 : Bataille Royale	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	18/11/13	9782359104257	2149
Dofus 21 : Krosnoz peur sur le village gores	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	10/11/14	9782359104745	3097
Dofus 22 : Les merveilleuses cités gores	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	16/03/15	9782359105186	3112
Dofus 23 : Ala Babi et les 40 roublelds	Tot, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	23/09/16	9782359105469	1662
Dofus 24 : L'antre des frères dragons	Tot, Mojojojo, Ancestral Z	Ankama	Dofus	6,95	22/09/17	9782359105476	1662
Dofus Monster 1 : Le Chiène Mou	Crounhann	Ankama	Dofus	6,95	18/10/07	9782916739083	37485
Dofus Monster 2 : Le dragon cochon	Gilles Aris	Ankama	Dofus	6,95	05/03/08	9782916739106	28669
Dofus Monster 3 : Le chevalier noir	Nicola Tosolini, Mojojojo, Ancestral Z, BrunoWaro	Ankama	Dofus	6,95	15/05/08	9782916739137	73653
Dofus Monster 4 : Firefoux	Neyef	Ankama	Dofus	6,95	31/05/09	9782916739670	13144
Dofus Monster 5 : Nomekop le crapoteur	Régis Hautière, Matthieu Marcq	Ankama	Dofus	6,95	28/09/09	9782359100211	12912
Dofus Monster 6 : Brumen finctorias	Tom Gobart, Jonat	Ankama	Dofus	6,95	25/11/10	9782359100990	6284
Dofus Monster 7 : Zatoishwan	Mig	Ankama	Dofus	6,95	22/09/11	9782359102192	3828
Dofus Monster 8 : Wa Wabbit	Saturax, François Duprat	Ankama	Dofus	6,95	27/09/12	9782359103458	2215
Dofus Monster 9 : Koullasse	Philippe Zyika, Trass/Bill	Ankama	Dofus	6,95	11/04/13	9782359104073	1502
Dofus Monster 10 : Sphincter Cell	Faouz.b, CycloppHead	Ankama	Dofus	6,95	22/08/13	9782359104134	1154
Dofus Monster 11 : Bwarker	Dobbs, Ricardo Tercio	Ankama	Dofus	6,95	07/03/14	9782359104219	626
Dofus Monster 12 : Moon	Nytko, Gorobei	Ankama	Dofus	6,95	11/09/15	9782359105223	1044
Dofus Arena 1 : Minuit et des poussières	Nicolas Devos, Jérôme Breizner	Ankama	Dofus	6,95	05/12/07	9782916739090	30938
Dofus Arena 2 : L'heure des démons	Nicolas Devos, Jérôme Breizner	Ankama	Dofus	6,95	31/08/09	9782916739557	14015
Dofus Arena 3 : L'hormonde	Nicolas Devos, Jérôme Breizner	Ankama	Dofus	6,95	24/02/11	9782359100914	5925
Dofus Arena 4 : Les Blackistes	Tom Gobart, oTTami	Ankama	Dofus	6,95	30/08/12	9782359102680	1978
Dofus Pets 1 : Le refuge de mémé	Walitch, Mig	Ankama	Dofus	10,9	03/07/15	9782359108095	1607
Dofus Pets 2 : La guerre des laids pois	Walitch, Mig	Ankama	Dofus	10,9	19/08/16	9782359109702	285
							1892
							946
							182516
							15210
							37277
							857375
							37485
							28669
							73653
							13144
							12912
							6284
							3828
							2215
							1502
							1154
							626
							1044
							182516
							15210
							30938
							14015
							5925
							1978
							52856
							1607
							285
							1892
							946

<i>Dofus – Les mains d'Eniripsa</i>	Nicolas Devos, Arnaud Dewaele	Ankama	Dofus	Ankama	13,9	03/07/08	9782916739243	4106	
<i>Dofus - Pandala 1</i>	Tot, Bertrand Hottin	Ankama	Dofus	Ankama	12,9	05/04/07	9782952450997	4106	4106
<i>Dofus - Pandala 2</i>	Bertrand Hottin	Ankama	Dofus	Ankama	12,9	06/03/08	9782916739168	6511	
<i>Dofus - Pandala 3</i>	Bertrand Hottin	Ankama	Dofus	Ankama	12,9	04/06/09	9782359100020	1347	
<i>Dragon's crown</i>	Allus, Yuztian	Kurokawa	Dragon's Crown	Kurokawa Shōnen	12	07/07/16	9782368522158	10730	3577
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 1 : Le précepteur des héros</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	10/01/07	9782845808331	3429	3429
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 2 : La Confrontation !! Hadara contre Aban</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	11/04/07	9782845808348	17021	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 3 : Disciples d'Aban : tous unis !!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	11/07/07	9782845808355	14360	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 4 : Le Rassemblement des 6 généraux...!?</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	22/08/07	9782845808362	12920	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 5 : L'Éclair du glaive de la Justice !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	07/11/07	9782845808379	11543	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 6 : Que de cruauté, Général Freeze !</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	12/12/07	9782845808386	10369	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 7 : Le Sauveur immortel !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	06/02/08	9782845808393	10473	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 8 : Maintenant... l'incantation suprême !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	02/04/08	9782845808409	9685	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 9 : Le Chevalier du dragon</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	18/06/08	9782845808416	9116	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 10 : La Bataille entre le père et le fils</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	27/09/08	9782845808423	8782	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 11 : Le Secret de la naissance de Fly...!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	22/10/08	9782845808430	8332	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 12 : La Plus Grande Bataille que la Terre ait connue !!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	17/12/08	9782845808447	8237	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 13 : Où est l'épée la plus puissante !!?</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	25/02/09	9782845808454	7821	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 14 : Le Super-Démon : une redoutable créature</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	08/04/09	9782845808461	7546	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 15 : Le Grand Débarquement du rocher du Démon !!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	03/06/09	9782845808478	7073	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 16 : L'Épée de Fly</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	26/08/09	9782845808485	6678	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 17 : La Résurrection du démon !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	21/10/09	9782845808492	6495	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 18 : La Garde d'acier</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	16/12/09	9782845808508	6165	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 19 : La Confrontation</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	17/02/10	9782845808515	5720	
<i>Dragon Quest – La quête de Dai' 20 : Le Serment de la lance magique</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Dragon Quest	Tonkam	6,99	28/04/10	9782845808522	5911	

<i>Dragon Quest – La quête de Dai 21 : Adieu, mon fils !</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	16/06/10	9782845808539	5207
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 22 : L'apparition du palais de Ban !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	01/09/10	9782845808546	4890
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 23 : Prélude à l'Apocalypse !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	27/10/10	9782845808553	4609
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 24 : Le Cinquième Taisman !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	01/12/10	9782845808560	4531
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 25 : Par le pouvoir de Minakator</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	16/02/11	9782845808577	4746
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 26 : Sus à l'ennemi</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	06/04/11	9782845808584	4403
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 27 : Le Duel du vrai Dragon !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	08/06/11	9782845808591	4321
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 28 : Le grand héros ressuscite !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	24/08/11	9782845808607	4116
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 29 : La Naissance d'une arme surpuissante !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	05/10/11	9782845808614	4322
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 30 : L'Adieu au combat</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	14/12/11	9782845808621	4160
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 31 : Le Second Éveil !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	15/02/12	9782845808638	3912
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 32 : Combat décisif de Myst</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	28/03/12	9782845808645	4011
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 33 : Myst et Kilvan</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	20/06/12	9782845808652	3624
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 34 : La Véritable Résurrection du Dieu du Mal !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	29/08/12	9782845808669	3432
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 35 : Se livrer à fond au combat !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	10/10/12	9782845808676	3400
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 36 : S'enflammer comme un éclair</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	28/11/12	9782845808683	3356
<i>Dragon Quest – La quête de Dai 37 : Adieu, Terre adorée !!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	Delcourt	Tonkam	Dragon Quest	Square Enix	6,99	13/02/13	9782845808690	3100
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 1</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	15/05/14	9782355926877	5348
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 2</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	15/05/14	9782355926884	4024
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 3</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	12/06/14	9782355926891	2955
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 4</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	03/07/14	9782355926907	3347
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 5</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	11/09/14	9782355927195	3054
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 6</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	13/11/14	9782355927409	2850
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 7</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6,6	08/01/15	9782355927676	3462
								267685	7235

<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 8</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	12/02/15	9782355927812	3149
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 9</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	12/03/15	9782355927935	2981
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 10</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	09/04/15	9782355928031	2902
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 11</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	07/05/15	9782355928208	2733
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 12</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	11/06/15	9782355928260	2543
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 13</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	02/07/15	9782355928383	2522
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 14</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	13/08/15	9782355928499	2477
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 15</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	10/09/15	9782355928611	2295
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 16</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	22/10/15	9782355928819	2151
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 17</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	12/11/15	9782355928888	2130
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 18</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	10/12/15	9782355928987	2100
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 19</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	14/01/16	9782355929076	1999
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 20</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	11/02/16	9782355929175	2001
<i>Dragon Quest – Emblem of Roto 21</i>	Chiaki Kawamata, Kamui Fujiwara	Ki-Oon	Shōnen	Dragon Quest	Square Enix	6.6	10/03/16	9782355929236	2005
									59028
<i>Drakengard – Destinées écarlates 1</i>	Taro Yoko, Jun Eishima	Kurokawa		Drakengard	Square Enix	7.65	14/04/16	9782368522035	7396
<i>Drakengard – Destinées écarlates 2</i>	Taro Yoko, Zet	Kurokawa		Drakengard	Square Enix	7.65	07/07/16	9782368522042	4457
<i>Drakengard – Destinées écarlates 3</i>	Taro Yoko, Zet	Kurokawa		Drakengard	Square Enix	7.65	13/10/16	9782368522059	3225
									15078
<i>Everquest</i>	Brad McQuaid, Jim Lee	Albin Michel	Game Over	EverQuest	Sony Online Entertainment	10.4	13/06/03	97822226135339	23
<i>Fate Stay Night 1</i>	Dat Nishiwaki	Pika		Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	04/11/09	9782811601379	6583
<i>Fate Stay Night 2</i>	Dat Nishiwaki	Pika		Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	06/01/10	9782811602017	4845
<i>Fate Stay Night 3</i>	Dat Nishiwaki	Pika		Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	03/03/10	9782811602338	3966
<i>Fate Stay Night 4</i>	Dat Nishiwaki	Pika		Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	05/05/10	9782811602710	3524
<i>Fate Stay Night 5</i>	Dat Nishiwaki	Pika		Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	30/06/10	9782811603076	2962

Fate Stay Night 6	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	15/09/10	9782811603397	2681
Fate Stay Night 7	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	03/11/10	9782811603762	2429
Fate Stay Night 8	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	16/02/11	9782811604073	2168
Fate Stay Night 9	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	15/06/11	9782811604899	2094
Fate Stay Night 10	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	19/10/11	9782811605537	1877
Fate Stay Night 11	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	15/02/12	9782811606213	1643
Fate Stay Night 12	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	15/08/12	9782811609351	1417
Fate Stay Night 13	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	13/02/13	9782811610999	991
Fate Stay Night 14	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	21/08/13	9782811612160	550
Fate Stay Night 15	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	05/02/14	9782811613679	552
Fate Stay Night 16	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	13/08/14	9782811615307	466
Fate Stay Night 17	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	01/04/15	9782811618780	689
Fate Stay Night 18	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	09/09/15	9782811622954	656
Fate Stay Night 19	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	20/04/16	9782811628994	600
Fate Stay Night 20	Dat Nishiwaki	Pika	Fate/ stay night	Type-Moon	6.95	30/11/16	9782811632236	514
Final Fantasy Type-0 – Le guerrier à l'épée de glace 1	Takatoshi Shiozawa	Ki-Oon	Final Fantasy	Square Enix	7.65	08/06/15	9782355928475	41207
Final Fantasy Type-0 – Le guerrier à l'épée de glace 2	Takatoshi Shiozawa	Ki-Oon	Final Fantasy	Square Enix	7.65	07/09/15	9782355928598	6138
Final Fantasy Type-0 – Le guerrier à l'épée de glace 3	Takatoshi Shiozawa	Ki-Oon	Final Fantasy	Square Enix	7.65	07/12/15	9782355928970	4276
Final Fantasy Type-0 – Le guerrier à l'épée de glace 4	Takatoshi Shiozawa	Ki-Oon	Final Fantasy	Square Enix	7.65	07/03/16	9782355929243	3190
Final Fantasy Type-0 – Le guerrier à l'épée de glace 5	Takatoshi Shiozawa	Ki-Oon	Final Fantasy	Square Enix	7.65	20/06/16	9782355929687	2603
Final Fantasy Type-0 1	Hiroki Chiba, Takatoshi Shiozawa	Ki-Oon	Final Fantasy	Square Enix	7.65	18/08/16	9782355929786	2165
Fly 1 : Le précepteur des héros	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	Dragon Quest	Square Enix	4.8	01/04/96	9782290042298	18372
Fly 2 : La Confrontation !! Hadora contre Aban	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	Dragon Quest	Square Enix	4.8	01/04/96	9782290042304	3674
Fly 3 : Disciples d'Aban : tous unis !!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	Dragon Quest	Square Enix	4.8	01/05/96	9782290042328	1462
								1556
								1316
								808

Fly 4 : Le Rassemblement des 6 généraux...?!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/06/96	9782277242345	2346
Fly 5 : L'Éclair du glaive de la justice !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/07/96	9782277242444	2208
Fly 6 : Que de cruauté, Général Freeze !	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/08/96	9782290042595	1891
Fly 7 : Le Sauveur immortel !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/09/96	9782290042830	1775
Fly 8 : Maintenant... l'incantation suprême !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/10/96	9782290043516	1975
Fly 9 : Le Chevalier du dragon	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/11/96	9782290043530	1951
Fly 10 : La Bataille entre le père et le fils	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/01/97	9782290043554	1877
Fly 11 : Le Secret de la naissance de Fly...!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/02/97	9782290043806	1935
Fly 12 : La Plus Grande Bataille que la Terre ait connue !!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/03/97	9782290044087	1888
Fly 13 : Où est l'épée la plus puissante !!?	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/04/97	9782290044322	1898
Fly 14 : Le Super-Démon : une redoutable créature	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/05/97	9782290044605	1855
Fly 15 : Le Grand Débarquement du rocher du Démon !!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/06/97	9782290044872	1811
Fly 16 : L'Épée de Fly	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/07/97	9782290045152	1802
Fly 17 : La Résurrection du démon !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/08/97	9782290045374	1777
Fly 18 : La Garde d'acier	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/09/97	9782290045572	1807
Fly 19 : La Confrontation	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	4,8	01/10/97	9782290045718	1692
Fly 20 : Le Serment de la lance magique	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	01/11/97	9782290046470	1571
Fly 21 : Adieu, mon fils !	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	01/12/97	9782290046746	1545
Fly 22 : L'Apparition du palais de Ban !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	01/01/98	9782290046760	1558
Fly 23 : Prélude à l'Apocalypse !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	01/02/98	9782290046784	1615
Fly 24 : Le Cinquième Talisman !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	25/03/98	9782290046807	1619
Fly 25 : Par le pouvoir de Minakator	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	24/04/98	9782290046821	1614
Fly 26 : Sus à l'ennemi	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	28/05/98	9782290046845	1604
Fly 27 : Le Duel du vrai Dragon !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	26/06/98	9782290046869	1669
Fly 28 : Le grand héros ressuscite !!!	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	24/07/98	9782290049266	1612

<i>Fly 29 : Le Naissance d'une arme surpuissante !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	24/09/98	9782290049464	1562
<i>Fly 30 : L'Adieu au combat</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	25/09/98	9782290049501	1544
<i>Fly 31 : Le Second Éveil !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	23/10/98	9782290050095	1450
<i>Fly 32 : Combat décisif de Myst</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	26/11/98	9782290050354	1449
<i>Fly 33 : Myst et Kilvan</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	25/01/99	9782290050941	1564
<i>Fly 34 : La Véritable Résurrection du Dieu du Mal !!!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	24/03/99	9782290051429	1729
<i>Fly 35 : Se livrer à fond au combat !!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	22/04/99	9782290051467	1576
<i>Fly 36 : Senflammer comme un éclair</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	24/06/99	9782290051481	1456
<i>Fly 37 : Adieu, Terre adorée !!</i>	Riku Sanjō, Kōji Inada	J'ai Lu	J'ai Lu Manga	Dragon Quest	Square Enix	6	02/08/99	9782290051504	1593
									62498
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 1</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	26/01/12	9782355923487	9681
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 2</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	08/03/12	9782355923678	7445
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 3</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	10/05/12	9782355923937	5992
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 4</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	23/08/12	9782355924286	5301
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 5</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	11/10/12	9782355924460	4381
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 6</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	13/12/12	9782355924712	3765
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 7</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	14/02/13	9782355924927	3468
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 8</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	11/04/13	9782355925160	2705
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 9</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	13/06/13	9782355925412	1811
<i>Front Mission – Dog Life & Dog Style 10</i>	Yasuo Otakagi, C. H. Line	Ki-Oon		Front Mission	Square Enix	7,65	22/08/13	9782355925627	1908
									46457
<i>Gears of War 1</i>	Joshua Ortega, Liam Sharp	Panini	Fusion Comics	Gears of War	Microsoft Game Studios	14,2	20/05/09	9782356160294	3216
<i>Gears of War 2</i>	Joshua Ortega, Liam Sharp	Panini	Fusion Comics	Gears of War	Microsoft Game Studios	14,2	26/08/09	9782356160386	2018
<i>Gears of War 3</i>	Joshua Ortega, Liam Sharp	Panini	Fusion Comics	Gears of War	Microsoft Game Studios	14,2	19/05/10	9782356160546	1618

Gears of War 4	Joshua Ortega, Liam Sharp	Panini	Fusion Comics	Gears of War	Microsoft Game Studios	14,2	01/12/10	9782809415841	1079	1983
Halo : Uprising	Brian Michael Bendis, Alex Maleev	Panini		Halo	Bungie/343 Industries	14	30/10/11	9782809420104	2067	
Halo : Helljumper	Brian Michael Bendis, Alex Maleev	Panini		Halo	Bungie/343 Industries	14	27/11/11	9782809421316	1622	
Halo : Blood line	Brian Michael Bendis, Alex Maleev	Panini		Halo	Bungie/343 Industries	14	03/06/16	9782809424782	1274	
Halo, l'intégrale	Brian Michael Bendis, Alex Maleev	Panini		Halo	Bungie/343 Industries	17,5	08/01/14	9782809436310	699	
Inazuma Eleven 1	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	14/04/11	9782351426388	49032	1416
Inazuma Eleven 2	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	09/06/11	9782351426395	35940	
Inazuma Eleven 3	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	18/08/11	9782351426401	27639	
Inazuma Eleven 4	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	13/10/11	9782351426418	25280	
Inazuma Eleven 5	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	08/12/11	9782351426425	22678	
Inazuma Eleven 6	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	09/02/12	9782351427019	22254	
Inazuma Eleven 7	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	10/05/12	9782351427026	21739	
Inazuma Eleven 8	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	23/08/12	9782351427040	20355	
Inazuma Eleven 9	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	13/12/12	9782351427033	18249	
Inazuma Eleven 10	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	14/02/13	9782351428320	20630	
Inazuma Eleven X-Tra	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	13/06/13	9782351428399	14581	263796
Inazuma Eleven Go ! 1	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	13/03/14	9782351428382	16310	14581
Inazuma Eleven Go ! 2	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	15/05/14	9782351429761	11155	
Inazuma Eleven Go ! 3	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	11/09/14	9782351429778	8502	
Inazuma Eleven Go ! 4	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	11/12/14	9782368520598	7340	
Inazuma Eleven Go ! 5	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	12/03/15	9782368520604	6415	
Inazuma Eleven Go ! 6	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	11/06/15	9782368520611	5326	
Inazuma Eleven Go ! 7	Tenya Yabuno	Kurokawa		Inazuma Eleven	Level-5	6,6	27/08/15	9782368521168	5112	8594
Kingdom Hearts 1	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Square Enix	6,95	13/06/12	9782811606640	21563	
Kingdom Hearts 2	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Square Enix	6,95	13/06/12	9782811606657	17153	
Kingdom Hearts 3	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Square Enix	6,95	04/07/12	9782811606879	13102	
Kingdom Hearts 4	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Square Enix	6,95	19/09/12	9782811609504	11128	
Kingdom Hearts intégrale	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Nobi Nobu	Disney	Kingdom Hearts	Square Enix	10,75	14/06/17	9782373491197	3047	
Kingdom Hearts – Chain of memories 1	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Square Enix	6,95	31/10/12	9782811609610	8644	65993
										15737

<i>Kingdom Hearts – Chain of memories 2</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	31/10/12	9782811609627	7076
<i>Kingdom Hearts – Chain of memories intégrale</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Nobi Nobu	Manga	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	10,75	05/07/17	9782373491203	1893
									17613
									7860
<i>Kingdom Hearts II 1</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	03/01/13	9782811610692	10580
<i>Kingdom Hearts II 2</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	06/03/13	9782811611101	7851
<i>Kingdom Hearts II 3</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	02/05/13	9782811610517	5413
<i>Kingdom Hearts II 4</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	03/07/13	9782811611750	3896
<i>Kingdom Hearts II 5</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	04/09/13	9782811611835	3430
<i>Kingdom Hearts II 6</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	30/10/13	9782811612863	3161
<i>Kingdom Hearts II 7</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	28/05/14	9782811614980	2547
<i>Kingdom Hearts II 8</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	17/12/14	9782811616113	2384
<i>Kingdom Hearts II 9</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	26/08/15	9782811621292	2039
<i>Kingdom Hearts II 10</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	23/03/16	9782811629038	1864
									43165
									4317
<i>Kingdom Hearts 358/2 Days 1</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	03/01/14	9782811613464	5284
<i>Kingdom Hearts 358/2 Days 2</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	05/03/14	9782811613907	3563
<i>Kingdom Hearts 358/2 Days 3</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	30/04/14	9782811614409	3516
<i>Kingdom Hearts 358/2 Days 4</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	02/07/14	9782811615192	2604
<i>Kingdom Hearts 358/2 Days 5</i>	Tetsuya Nomura, Shiro Amano	Pika	Shōnen	Kingdom Hearts	Kingdom Hearts	6.95	03/09/14	9782811615673	2574
									17541
									3508
<i>King of Fighters – Maximum Impact Maniax 1</i>	Yan Wing, Tung King	Soleil Productions	Soleil Hero	The King of Fighters	The King of Fighters	7.95	27/09/06	9782849465585	944
<i>King of Fighters – Maximum Impact Maniax 2</i>	Yan Wing, Tung King	Soleil Productions	Soleil Hero	The King of Fighters	The King of Fighters	7.95	22/11/06	9782849466575	581
									1525
									763
<i>Lara Croft et le talisman des glaces 1</i>	Corinna Sara Bechko, Randy Green	Hachette Comics		Tomb Raider	Tomb Raider	10.95	24/08/16	9782012253971	1526
<i>Lara Croft et le talisman des glaces 2</i>	Corinna Sara Bechko, Randy Green	Hachette Comics		Tomb Raider	Tomb Raider	10.95	14/09/16	9782012253988	971
									2497
									1249

Les nouvelles aventures des Angry Birds 1 : Un nouveau départ	Jeff Parker, Paul Tobin, Cesar Ferioli Pelaez, Stefan Intini, Jean-Michel Boesch, Comiucup Studio, Corrado Mastantuono, Diane Fayolle	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	29/04/16	9782803670062	16557
Les nouvelles aventures des Angry Birds 2 : Jamais tranquille...	Paul Tobin, Diane Fayolle	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	23/09/16	9782803670079	5371
Les nouvelles aventures des Angry Birds 3 : De mal en pils	Paul Tobin, Diane Fayolle	Le Lombard	Lombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	07/07/17	9782803672189	1079
Lost Planet : First Colony	Izu, Massimo Dall'Oglio	Glénat	Grafica	Lost Planet	Capcom	13,9	28/08/13	9782723494649	23007 672 672
Mass Effect – Evolution	Mac Walters, John Jackson Miller, Omar Francia	Delcourt	Contrebande	Mass Effect	Electronic Arts	15,5	07/03/12	9782756032313	2774
Mass Effect – Invasion	Mac Walters, John Jackson Miller, Omar Francia	Delcourt	Contrebande	Mass Effect	Electronic Arts	15,5	06/02/13	9782756037479	1823
Mass Effect – Homeworld	Mac Walters, Jeremy Barlow, Omar Francia	Delcourt	Contrebande	Mass Effect	Electronic Arts	15,5	19/02/14	9782756042008	761
Mass Effect – Redemption	Mac Walters, John Jackson Miller, Omar Francia	Panini	100% Fusion	Mass Effect	Electronic Arts	12,5	13/03/13	9782809429923	5358 1786
Megaman NT Warrior 1	Jun Keijima, Miho Asada	Kurokawa	Mega Man	Mega Man	Capcom	7,1	08/09/05	9782351420249	1038 1038
Megaman NT Warrior 2	Jun Keijima, Miho Asada	Kurokawa	Mega Man	Mega Man	Capcom	7,1	10/11/05	9782351420256	1006
Megaman NT Warrior 3	Jun Keijima, Miho Asada	Kurokawa	Mega Man	Mega Man	Capcom	7,1	12/01/06	9782351420348	675
Megaman NT Warrior 4	Jun Keijima, Miho Asada	Kurokawa	Mega Man	Mega Man	Capcom	7,1	09/11/06	9782351420355	399
Megaman ZX 1	Shin Ogino	Nobi Nobi	Mega Man	Mega Man	Capcom	7,9	28/05/15	9782918857921	4022 1006
Megaman ZX 2	Shin Ogino	Nobi Nobi	Mega Man	Mega Man	Capcom	7,9	28/05/15	9782918857938	1975 1558
Megaman Gigamix 1	Hitoshi Ariga	Nobi Nobi	Mega Man	Mega Man	Capcom	8,5	08/02/17	9782373490893	3533 1767
Megaman Gigamix 2	Hitoshi Ariga	Nobi Nobi	Mega Man	Mega Man	Capcom	8,5	19/04/17	9782373491050	888 410
Megaman Gigamix 3	Hitoshi Ariga	Nobi Nobi	Mega Man	Mega Man	Capcom	8,5	31/05/17	9782373491135	285 1583
Metal Gear Solid 1	Chris Oprelko, Ashley Wood	Soleil	Soleil Comics	Metal Gear Solid	Konami	13,95	24/08/05	9782849462607	2055
Metal Gear Solid 2	Chris Oprelko, Ashley Wood	Soleil	Soleil Comics	Metal Gear Solid	Konami	13,95	22/02/06	9782849463611	1076
Metal Gear Solid : projet Rex	Chris Oprelko, Ashley Wood	Mana Books		Metal Gear Solid	Konami	18	02/11/17	9791035500023	3131 1566
Mirror's Edge 1	Rhianna Pratchett, Matthew Dow Smith	Panini	Mirror's Edge	Mirror's Edge	Electronic Arts	14,2	30/09/09	9782356160362	262
Mirror's Edge 2	Rhianna Pratchett, Matthew Dow Smith	Panini	Mirror's Edge	Mirror's Edge	Electronic Arts	14,2	16/06/10	9782356160539	128
Monster Hunter Orage 1	Hiro Mashima	Pika	Shōnen	Monster Hunter	Capcom	6,95	23/06/10	9782811603199	390 195
Monster Hunter Orage 2	Hiro Mashima	Pika	Shōnen	Monster Hunter	Capcom	6,95	18/08/10	9782811603250	34651 29970
Monster Hunter Orage 3	Hiro Mashima	Pika	Shōnen	Monster Hunter	Capcom	6,95	06/10/10	9782811603625	26415 26415
Monster Hunter Orage 4	Hiro Mashima	Pika	Shōnen	Monster Hunter	Capcom	6,95	01/12/10	9782811603953	23422 114458
Monster Hunter Flash 1	Keishi Hikami, Shin Yamamoto	Kazé	Shonen Game	Monster Hunter	Capcom	7,99	10/04/13	9782820306388	9277
Monster Hunter Flash 2	Keishi Hikami, Shin Yamamoto	Kazé	Shonen Game	Monster Hunter	Capcom	7,99	19/06/13	9782820307026	6091 28615

Pokémon – La grande aventure 3	Hiddenori Kusaka, Mato	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo	7,5	20/02/02	9782723437707	2186
Pokémon – La grande aventure 4	Hiddenori Kusaka, Mato	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo	7,61	18/04/02	9782723437875	2513
Pokémon – La grande aventure 5	Hiddenori Kusaka, Mato	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo	7,5	19/06/02	9782723437882	1849
Pokémon – La grande aventure 6	Hiddenori Kusaka, Mato	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo	7,5	25/08/02	9782723437899	1278
Pokémon – Pikachu Aventures 1	Yumi Tsukiirino	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo		05/09/01	9782723436878	897
Pokémon – Pikachu Aventures 2	Yumi Tsukiirino	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo		17/10/01	9782723436885	521
Pokémon – Pikachu Aventures 3	Yumi Tsukiirino	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo		07/11/01	9782723436892	488
Pokémon – Pikachu Aventures 4	Yumi Tsukiirino	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo		16/01/02	9782723436908	374
Pokémon – Pikachu Aventures 5	Yumi Tsukiirino	Glénat	Manga Poche	Pokémon	Nintendo		20/02/02	9782723437691	226
Pokémon Noir et Blanc 1	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	04/09/11	9782351426548	66331
Pokémon Noir et Blanc 2	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	09/10/11	9782351426531	45810
Pokémon Noir et Blanc 3	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	08/04/12	9782351426869	34681
Pokémon Noir et Blanc 4	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	01/07/12	9782351426883	27672
Pokémon Noir et Blanc 5	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	11/11/12	9782351428146	24209
Pokémon Noir et Blanc 6	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	11/03/13	9782351428757	21578
Pokémon Noir et Blanc 7	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	09/09/13	9782351429051	16244
Pokémon Noir et Blanc 8	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	25/11/13	9782351429068	12119
Pokémon Noir et Blanc 9	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	6,8	06/10/14	9782368520086	11780
Pokémon – La grande aventure, intégrale 1	Hiddenori Kusaka, Mato	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	02/06/14	9782368520130	45253
Pokémon – La grande aventure, intégrale 2	Hiddenori Kusaka, Mato	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	25/08/14	9782368520147	32903
Pokémon – La grande aventure, intégrale 3	Hiddenori Kusaka, Mato	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	03/11/14	9782368520154	29731
Pokémon – La grande aventure (Rubis et Saphir) intégrale 1	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	08/12/14	9782368520895	38515
Pokémon – La grande aventure (Rubis et Saphir) intégrale 2	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	02/03/15	9782368520871	30855
Pokémon – La grande aventure (Rubis et Saphir) intégrale 3	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	29/06/15	9782368521540	25315
Pokémon – La grande aventure (Or et Argent) intégrale 1	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	08/02/16	9782368522219	30741
Pokémon – La grande aventure (Or et Argent) intégrale 2	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	06/06/16	9782368522776	21967
Pokémon – La grande aventure (Or et Argent) intégrale 3	Hiddenori Kusaka, Satoshi Yamamoto	Kurokawa		Pokémon	Nintendo	10	13/10/16	9782368523827	17171
									69879
									23293
									2544
									501
									28936
									1
									1
									1
									35962
									94685
									31562
									107887
									260424
									28936

Pokémon XY 1	Hidenori Kusaka	Kurokawa	Pokémon	6,8	09/02/15	9782368520109	28392
Pokémon XY 2	Hidenori Kusaka	Kurokawa	Pokémon	6,8	08/06/15	9782368521670	17935
Pokémon XY 3	Hidenori Kusaka	Kurokawa	Pokémon	6,8	02/11/15	9782368522127	12968
Pokémon XY 4	Hidenori Kusaka	Kurokawa	Pokémon	6,8	04/07/16	9782368522790	9425
Pokémon XY 5	Hidenori Kusaka	Kurokawa	Pokémon	6,8	08/12/16	9782368524169	7156
Pokémon XY 6	Hidenori Kusaka	Kurokawa	Pokémon	6,8	11/05/17	9782368524978	4467
							80343
							13391
Pokémon – La grande aventure (Rouge feu et Vert feuille) intégrale 1	Hidenori Kusawa	Kurokawa	Pokémon	10	13/04/17	9782368524961	12949
Pokémon – La grande aventure (Rouge feu et Vert feuille) intégrale 2	Hidenori Kusawa	Kurokawa	Pokémon	10	08/06/17	9782368525074	8265
Pokémon – La grande aventure (Rouge feu et Vert feuille) intégrale 3	Hidenori Kusawa, Satoshi Yamamoto	Kurokawa	Pokémon	10	24/08/17	9782368525319	1232
							22446
							10607
Prince of Persia 1	Jordan Mechner, A.B. Sina, Alex Puvilland, LeUyen Pham	Dargaud	Prince of Persia	13,95	20/11/08	9782205062496	1368
Prince of Persia 2	Jordan Mechner, A.B. Sina, Alex Puvilland, LeUyen Pham	Dargaud	Prince of Persia	13,95	20/11/08	9782205062700	881
							2249
							1125
Professeur Layton et l'étrange enquête 1	Naoki Sakura	Kazé	Professeur Layton	6,49	10/11/11	9782820302212	8879
Professeur Layton et l'étrange enquête 2	Naoki Sakura	Kazé	Professeur Layton	6,49	18/01/12	9782820302755	4294
Professeur Layton et l'étrange enquête 3	Naoki Sakura	Kazé	Professeur Layton	6,49	13/06/12	9782820303745	2551
Professeur Layton et l'étrange enquête 4	Naoki Sakura	Kazé	Professeur Layton	6,49	23/10/13	9782820307828	992
Professeur Layton et l'étrange enquête intégrale	Naoki Sakura	Kazé	Professeur Layton	13,29	21/10/15	9782820322142	1944
							18660
							3732
Resident Evil : La glace et le feu	Adams, Optrisko, Bemejo	Panini	Resident Evil	14,2	17/11/10	9782809416596	421
							421
							421
Resident Evil : Marhawa Desire 1	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	14/06/12	9782351428085	17735
Resident Evil : Marhawa Desire 2	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	13/12/12	9782351428450	13839
Resident Evil : Marhawa Desire 3	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	07/05/13	9782351428771	9774
Resident Evil : Marhawa Desire 4	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	10/10/13	9782351429198	7534
Resident Evil : Marhawa Desire 5	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	13/03/14	9782351429518	5665
							54547
							10909
Resident Evil : Heavenly Island 1	Naoki Sertzawa, Capcom	Kurokawa	Resident Evil	7,65	02/07/15	9782368521618	5415
Resident Evil : Heavenly Island 2	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	14/01/16	9782368522103	3879
Resident Evil : Heavenly Island 3	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	08/09/16	9782368523995	2774
Resident Evil : Heavenly Island 4	Naoki Sertzawa	Kurokawa	Resident Evil	7,65	06/07/17	9782368524916	1423
Resident Evil : Heavenly Island 5	Naoki Sertzawa, Capcom	Kurokawa	Resident Evil	7,65	07/12/17	9782368524923	13491
							4023
Résistance 1	Mike Costa, C.P. Smith, Ramon K. Perez	Panini	Resistance	14,2	09/09/09	9782356160379	315
Résistance 2	Mike Costa, C.P. Smith, Ramon K. Perez	Panini	Resistance	14,2	18/11/09	9782356160485	171
							486
							243
Sengoku Basara – Samurai Heroes 1	Asagi Ohga	Kazé	Devils Kings/Sengoku Basara	6,99	27/03/13	9782820305411	
Sengoku Basara – Samurai Heroes 2	Asagi Ohga	Kazé	Devils Kings/Sengoku Basara	6,99	19/12/12	9782820306340	

Sengoku Basara – Samurai Heroes 3	Asagi Ohga	Kazé	Shonen Game	Devils Kings/Sengoku Basara	Capcom	6,99	12/06/13	9782820306876
<i>Silent Hill : Pourri du Ventre</i>	Scott Ciencin, Ben Templesmith, Aadi Salman	Carabas		Silent Hill	Konami	16	19/10/05	9782914203807 1431
<i>Silent Hill 1 : Rédemption</i>	Tom Waltz, Steph Stamb	Mana Books		Silent Hill	Konami	14	05/10/17	9791035500030 1431
<i>Skylanders 1 : Petits mais costauds</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Mike Bowden, David Baldeon	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	21/10/15	9782344009536 6906
<i>Skylanders 2 : Bienvenue à Academy !</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Mike Bowden, David Baldeon, Fico Ossio	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	21/10/16	9782344009543 3694
<i>Skylanders 3 : Un combat de champions</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Fico Ossio, Aurélio Mazzara, Salvatore Costanza	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	21/10/15	9782344009550 3067
<i>Skylanders 4 : Le retour du roi (partie 1)</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Mike Bowden, Fico Ossio, Salvatore Costanza	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	25/05/16	9782344016015 1104
<i>Skylanders 5 : Le retour du roi (partie 2)</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Fico Ossio	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	12/10/16	9782344017814 695
<i>Skylanders 6 : Superchargers (partie 1)</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Fico Ossio, Jack Lawrence	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	29/03/17	9782344021019 374
<i>Skylanders 7 : Superchargers (partie 2)</i>	Ron Marz, David A. Rodriguez, Fico Ossio, Jack Lawrence	Glénat		Skylanders : Spyro's Adventure	Activision	10,5	06/09/17	9782344022948 15840
<i>Sonic Adventures 1 : Dans les griffes de Robotnik</i>	Smoldo	La Sirène	Strène Graphism	Sonic the Hedgehog	Sega		01/10/94	9782840450931 2640
<i>Sonic X 1 : Le crime ne paie pas</i>	Joe Edkin, Tim Smith III	Jungle !	Kids	Sonic the Hedgehog	Sega	8,95	10/11/06	9782874422973
<i>Sonic X 2 : Record de vitesse</i>	Joe Edkin, Tim Smith III	Jungle !	Kids	Sonic the Hedgehog	Sega	8,95	15/08/07	9782874424342
<i>Sonic X 3 : Dérapage contrôlé</i>	Ian Flynn, Steve Butler	Jungle !	Kids	Sonic the Hedgehog	Sega	8,95	18/06/11	9782874429378
<i>Sonic X 4 : Toujours plus vite !</i>	Joe Edkin, Tim Smith III	Jungle !	Kids	Sonic the Hedgehog	Sega	8,95	24/09/11	9782874429408
<i>Sonic 1 : Les origines 1/2</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	06/06/12	9782756034171 5019
<i>Sonic 2 : Les origines 2/2</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	21/11/12	9782756035840 3170
<i>Sonic 3 : Arrière toute</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	19/06/13	9782756039220 2177
<i>Sonic 4 : Le jeu des alliances</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	20/11/13	9782756039237 993
<i>Sonic 5 : Lost World et compagnie</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	21/05/14	9782756054568 1066
<i>Sonic 6 : Espèces en voie de disparition</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	14/01/15	9782756061740 1018
<i>Sonic 7 : Oeil pour oeil, dent pour dent !</i>	Collectif	Delcourt	Jeunesse Delcourt	Sonic the Hedgehog	Sega	9,95	14/10/15	9782756070445 732
<i>Splatton</i>	Hinodeya Sankichi	Soleil		Splatton	Nintendo	7,99	04/10/17	9782302064553 2025
<i>Starcraft 1</i>	Furman, Dallochio	Panini	Fusion Comics	StarCraft	Blizzard	14,2	16/12/09	9782356160522 850
<i>Starcraft 2</i>	Furman, Dallochio, Denham	Panini	Fusion Comics	StarCraft	Blizzard	16	25/08/10	9782809415704 388
<i>Starcraft Frontline 1</i>	Richard A. Knaak, Naohiro Washio	Soleil	Soleil Manga	StarCraft	Blizzard	6,99	05/11/08	9782302004139 3239
<i>Starcraft Frontline 2</i>	Simon Furman, Jesse Elliott	Soleil	Soleil Manga	StarCraft	Blizzard	6,99	10/06/09	9782302005051 1437
								4676 2338

Charlotte Grossetête, Audrey Alwett, Sophie Mullenheimer, Isabelle Bauthian, Julien Frey, Melany'n, Kmixe, Bu Er Mah, Minte, Audrey Bussi	Le LombardLombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	07/05/15	9782803635610	1954
<i>Stella 1 : Une île presque parfaite</i>							
Charlotte Grossetête, Audrey Alwett, Audrey Bussi	Le LombardLombard Xp	Angry Birds	Rovio	9,99	21/04/17	9782803636211	151
<i>Stella 2 : La méchante princesse du haut château</i>							2105
Masaomi Kanzaki	Glénat	Street Fighter	Capcom		01/01/95	9782723418324	1053
Masaomi Kanzaki	Glénat	Street Fighter	Capcom		01/03/95	9782723419017	
Masaomi Kanzaki	Glénat	Street Fighter	Capcom		01/05/95	9782723419123	
Masaomi Kanzaki	Glénat	Street Fighter	Capcom		01/07/95	9782723419130	
Ken Siu-Chong	Albin Michel	Street Fighter	Capcom	12,5	10/11/04	9782226148018	3569
Ken Siu-Chong	Albin Michel	Street Fighter	Capcom	12,5	24/11/04	9782226152541	3221
Ken Siu-Chong	Albin Michel	Street Fighter	Capcom	12,5	08/12/04	9782226152749	2550
Ken Siu-Chong	Albin Michel	Street Fighter	Capcom	12,5	16/03/05	9782226157959	2078
Ken Siu-Chong	Albin Michel	Street Fighter	Capcom	12,5	14/09/05	9782226158222	1683
Ken Siu-Chong, Lee	Urban Comics	Street Fighter	Capcom	19	03/11/17	9791026813330	13101
Ken Siu-Chong, Lee	Urban Comics	Street Fighter	Capcom	19	03/11/17	9791026813330	2620
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	22/02/06	9782849463659	11728
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	22/02/06	9782849463666	9616
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	26/04/06	9782849464069	7508
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	21/06/06	9782849464724	6620
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	23/08/06	9782849465516	2081
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	7,05	23/08/06	9782849465523	4842
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	25/10/06	9782849466346	6170
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	06/12/06	9782849466674	5963
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	25/07/07	9782849467343	5160
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	26/09/07	9782849468302	4811
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	12/12/07	9782849469217	4524
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	28/05/08	9782302001763	3963
Aki Shimizu	Soleil	Suikoden	Konami	6,99	28/05/08	9782302001763	72986
Mizuki Tsuge	Kazé	Shonen Game	Konami	6,99	01/07/10	9782849658666	2192
Mizuki Tsuge	Kazé	Shonen Game	Konami	6,99	01/07/10	9782849658673	1914
Mizuki Tsuge	Kazé	Shonen Game	Konami	6,99	14/10/10	9782849658994	1395
Mizuki Tsuge	Kazé	Shonen	Konami	6,99	02/12/10	9782849659908	1218
Mizuki Tsuge, Michi Takasato	Kazé	Shonen	Konami	13,29	10/02/11	9782820300256	1686
Mizuki Tsuge, Michi Takasato	Kazé	Shonen	Konami	13,29	10/02/11	9782820300256	8405
Mizuki Tsuge, Michi Takasato	Kazé	Shonen	Konami	13,29	10/02/11	9782820300256	1681
Mizuki Tsuge, Michi Takasato	Kazé	Shonen	Konami	13,29	10/02/11	9782820300256	8405
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	24/11/14	9782302043350	19402
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	26/01/15	9782302043565	12984
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	16/03/15	9782302044845	9750
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	18/05/15	9782302045880	7629
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	22/06/15	9782302045897	6840
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	21/09/15	9782302046993	5484
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	16/11/15	9782302048263	5348
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	18/01/16	9782302049055	4578
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	14/03/16	9782302049949	4246
Yukio Sawada	Soleil	Jeux vidéo	Nintendo	6,99	16/05/16	9782302051201	3926

Syberia 1 : Hans	Hugo Sokai, Johann Blais	Le Lombard	Syberia	Microïds	8,95	19/05/17	9782803670161	80187	8019
Tales of Destiny 1	Shinki Kitsutsuki	Ki-Oon	Tales of Destiny	Namco	3,5	25/03/10	9782355921339	966	966
Tales of Destiny 2	Shinki Kitsutsuki	Ki-Oon	Tales of Destiny	Namco	6,6	27/05/10	9782355921650	5006	
Tales of Destiny 3	Shinki Kitsutsuki	Ki-Oon	Tales of Destiny	Namco	6,6	01/07/10	9782355921803	2879	
Tales of Destiny 4	Shinki Kitsutsuki	Ki-Oon	Tales of Destiny	Namco	6,6	23/09/10	9782355922015	2323	
Tales of Destiny 5	Shinki Kitsutsuki	Ki-Oon	Tales of Destiny	Namco	6,6	25/11/10	9782355922183	1748	
Tales of Destiny 6	Shinki Kitsutsuki	Ki-Oon	Tales of Destiny	Namco	6,6	27/01/11	9782355922329	1584	
								15303	2551
Tales of Legendia 1	Ayumi Fujimura	Ki-Oon	Tales of Legendia	Namco	7,65	24/05/12	9782355923968	2185	
Tales of Legendia 2	Ayumi Fujimura	Ki-Oon	Tales of Legendia	Namco	7,65	05/07/12	9782355924200	1264	
Tales of Legendia 3	Ayumi Fujimura	Ki-Oon	Tales of Legendia	Namco	7,65	27/09/12	9782355924415	879	
Tales of Legendia 4	Ayumi Fujimura	Ki-Oon	Tales of Legendia	Namco	7,65	22/11/12	9782355924668	651	
Tales of Legendia 5	Ayumi Fujimura	Ki-Oon	Tales of Legendia	Namco	7,65	24/01/13	9782355924866	544	
Tales of Legendia 6	Ayumi Fujimura	Ki-Oon	Tales of Legendia	Namco	7,65	21/03/13	9782355925108	439	
								5962	994
Tales of Symphonia 1	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon	Tales of Symphonia	Namco	7,65	12/03/09	9782355920561	17864	
Tales of Symphonia 2	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon	Tales of Symphonia	Namco	7,65	14/05/09	9782355920691	13434	
Tales of Symphonia 3	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon	Tales of Symphonia	Namco	7,65	02/07/09	9782355920806	12025	
Tales of Symphonia 4	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon	Tales of Symphonia	Namco	7,65	08/10/09	9782355921018	10094	
Tales of Symphonia 5	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon	Tales of Symphonia	Namco	7,65	28/01/10	9782355921186	9089	
Tales of Symphonia 6	Hitoshi Ichimura	Ki-Oon	Tales of Symphonia	Namco	7,65	28/01/10	9782355921193	7845	
								70351	11725
Tales of the abyss 1	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	14/04/11	9782355925558	3820	
Tales of the abyss 2	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	14/04/11	9782355925565	2990	
Tales of the abyss 3	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	09/06/11	9782355922770	2311	
Tales of the abyss 4	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	25/08/11	9782355923005	1949	
Tales of the abyss 5	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	27/10/11	9782355923234	1565	
Tales of the abyss 6	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	08/12/11	9782355923425	1499	
Tales of the abyss 7	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	23/02/12	9782355923623	1298	
Tales of the abyss 8	Rei Hiroe	Ki-Oon	Tales of the Abyss	Namco	7,65	26/04/12	9782355923807	1240	
								16672	2084
Tales of Xillia - Side: Milla 1	Hu-Ko	Bamboo	Tales of Xillia	Namco	7,5	12/06/13	9782818924112	2392	
Tales of Xillia - Side: Milla 2	Hu-Ko	Bamboo	Tales of Xillia	Namco	7,5	11/09/13	9782818924723	1591	
Tales of Xillia - Side: Milla 3	Hu-Ko	Bamboo	Tales of Xillia	Namco	7,5	06/11/13	9782818925409	1158	
Tales of Xillia - Side: Milla 4	Hu-Ko	Bamboo	Tales of Xillia	Namco	7,5	12/03/14	9782818925706	991	
Tales of Xillia - Side: Milla 5	Hu-Ko	Bamboo	Tales of Xillia	Namco	7,5	03/12/14	9782818932285	963	
								7095	1419
The King of Fighters 1	Ryo Takamisaki	Samourai Editions	The King of Fighters	SNK Playmore		01/01/96	9782911901029		
The King of Fighters Zillion 1	Andy Seto	Delcourt	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	01/11/02	9782845802674	469	
The King of Fighters Zillion 2	Andy Seto	Delcourt	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	28/05/03	9782845803152	419	
The King of Fighters Zillion 3	Andy Seto	Delcourt	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	25/07/03	9782845803275	460	
The King of Fighters Zillion 4	Andy Seto	Delcourt	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	10/09/03	9782845803800	440	

<i>The King of Fighters Zillion 5</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	10/12/03	9782845804029	525
<i>The King of Fighters Zillion 6</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	27/02/04	9782845804203	740
<i>The King of Fighters Zillion 7</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	30/04/04	9782845804289	672
<i>The King of Fighters Zillion 8</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	01/06/04	9782845804883	573
<i>The King of Fighters Zillion 9</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	17/12/04	9782845804890	497
<i>The King of Fighters Zillion 10</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	25/02/05	9782845804906	374
<i>The King of Fighters Zillion 11</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	29/04/05	9782845804913	341
<i>The King of Fighters Zillion 12</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	29/07/05	9782845804920	255
<i>The King of Fighters Zillion 13</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	30/09/05	9782845804937	256
<i>The King of Fighters Zillion 14</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	23/11/05	9782845804944	201
<i>The King of Fighters Zillion 15</i>	Andy Seto	Delcourt	Action Tonkam	The King of Fighters	SNK Playmore	12,5	25/04/07	9782845804951	164
<i>The Lapins crétins 1 : Bwaaaaaaaaaah</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	10/06/12	9782918771043	6386
<i>The Lapins crétins 2 : Invasion</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	11/11/12	9782918771081	126561
<i>The Lapins crétins 3 : Renversant !</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	10/06/13	9782918771104	106411
<i>The Lapins crétins 4 : Gribouillages</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	11/11/13	9782918771128	69277
<i>The Lapins crétins 5 : La vie en rose</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	09/06/14	9782918771142	61987
<i>The Lapins crétins 6 : Civrés !</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	17/11/14	9782918771173	55260
<i>The Lapins crétins 7 : Crétin style</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	08/06/15	9782918771241	67648
<i>The Lapins crétins 8 : Une case en moins !</i>	Tithaume, Romain Pujol	Les Deux Royaumes		Les Lapins Crétins	Ubisoft	9,95	06/06/16	9782918771449	69438
<i>The Legend of Zelda – A link to the past</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	01/07/09	9782302006843	36619
<i>The Legend of Zelda – Ocarina of time 1</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	14/10/09	9782302008434	593201
<i>The Legend of Zelda – Ocarina of time 2</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	14/10/09	9782302008441	32764
<i>The Legend of Zelda – Majora's Mask</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	13/12/09	9782302009097	39575
<i>The Legend of Zelda – Oracle of seasons</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	21/02/10	9782302010079	35893
<i>The Legend of Zelda – Oracle of ages</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	21/02/10	9782302010086	30616
<i>The Legend of Zelda – The Minish Cap</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	25/04/10	9782302010581	19780
<i>The Legend of Zelda – Four Swords Adventures 1</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	16/05/10	9782302011335	17262
<i>The Legend of Zelda – Four Swords Adventures 2</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,5	16/05/10	9782302011342	20246
<i>The Legend of Zelda – Phantom Hourglass</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,99	13/03/11	9782302015432	21698
<i>The Legend of Zelda – Twilight Princess 1</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,99	25/01/17	9782302056381	18979
									17953
									21025

<i>The Legend of Zelda – Twilight Princess 2</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	7,99	27/09/17	9782302064256	
<i>The Legend of Zelda – Ocarina of Time (l'intégrale)</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	19,99	26/10/16	9782302054219	16887
<i>The Legend of Zelda – Majora's Mask/A link to the past (l'intégrale)</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	19,99	24/05/17	9782302062856	8675
<i>The Legend of Zelda – Oracle of Ages/Oracle of seasons (l'intégrale)</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	19,99	22/02/17	9782302056374	9800
<i>The Legend of Zelda – Minish Cap/Phantom Hourglass (l'intégrale)</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	19,99	27/09/17	9782302064249	
<i>The Legend of Zelda – A link to the past (classic version)</i>	Akira Himekawa	Soleil	Jeux vidéo	The Legend of Zelda	Nintendo	19,99	02/12/15	9782302048270	9501
								320654	21377
<i>The Last of Us : American Dreams</i>	Neil Druckmann	Omaké Books		The Last of Us	Sony Computer Entertainment	15	09/06/16	9782919603183	
<i>The Witcher : La malédiction des Corbeaux</i>	Paul Tobin, Borys Pugacz-Muraskiewicz, Karolina Stachyra, Piotr Kowalski	Urban Comics	Urban Games	The Witcher	Atari	15 francs	03/11/17	9791026810025	1270
<i>Tomb Raider : Dark Aeons</i>	Alice Freon	Glénat		Tomb Raider	Eidos Interactive/Square Enix	11,89	24/03/99	9782723427500	16
								16	16
<i>Tomb Raider 1 : Le Masque de la Méduse</i>	Dan Jurgens, Andy Park	Delcourt	Contrebande	Tomb Raider	Eidos Interactive/Square Enix	14,5	24/05/09	9782756014289	2549
<i>Tomb Raider 2 : Point mort</i>	Dan Jurgens, Andy Park	Delcourt	Contrebande	Tomb Raider	Eidos Interactive/Square Enix	14,5	18/10/09	9782756018607	1645
<i>Tomb Raider 3 : Origines</i>	Dan Jurgens, Andy Park	Delcourt	Contrebande	Tomb Raider	Eidos Interactive/Square Enix	14,5	14/02/10	9782756018614	1306
								5500	1833
<i>Tomb Raider : Le champion noir</i>	Mariko Tamaki, Philip Sevy	Hachette Comics		Tomb Raider	Eidos Interactive/Square Enix	14,95	30/11/16	9782012254039	1094
								1094	1094
<i>Urban Rivals : Rien ne va plus !</i>	Roccio Zucchi, Fred Vigneau, Edmond Touriol	Kantik		Urban Rivals	Acute Games/Boostr	10,5	06/01/11	9782357080249	1994
								1994	1994

Urban Rivals 1	Makna	Delcourt	Tonkam	Urban Rivals	Acute Games/Bo ostr	7,99	18/06/14	9782756054162	778
Urban Rivals 2	Makna	Delcourt	Tonkam	Urban Rivals	Acute Games/Bo ostr	7,99	26/11/14	9782756065748	323
Valkyria Chronicles – Gallian chronicles 1	Sega, En Kito	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	24/11/10	9782302014244	1101
Valkyria Chronicles – Gallian chronicles 2	Sega, En Kito	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	19/01/11	9782302014503	2094
Valkyria Chronicles – Gallian chronicles 3	Sega, En Kito	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	13/04/11	9782302016378	1490
Valkyria Chronicles – Gallian chronicles 4	Sega, En Kito	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	20/07/11	9782302016620	1053
Valkyria Chronicles – Wish your smile 1	Sega, Kyusei Iokito	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	16/03/11	9782302017252	5473
Valkyria Chronicles – Wish your smile 2	Sega, Kyusei Iokito	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	18/05/11	9782302016460	1368
Valkyria Chronicles II 1	Daiki Saito, Watari	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	02/12/15	9782302048713	904
Valkyria Chronicles II 2	Daiki Saito, Watari	Soleil	Jeux vidéo	Valkyria Chronicles	Sega	7,99	23/03/16	9782302049963	623
Les chroniques de Wakfu 1 : Maille à partir	Collectif	Ankama	Dofus	Wakfu	Ankama	13,9	31/05/09	9782359100044	1527
Wakfu Les larmes de sang 1 : Silas	Grégory Charlet	Ankama	Dofus	Wakfu	Ankama	13,9	04/06/09	9782916739663	393
Wakfu Les larmes de sang 2 : Naïma	Grégory Charlet	Ankama	Dofus	Wakfu	Ankama	13,9	24/02/11	9782359100174	228
Wakfu Heroes 1 : Le corbeau noir	Jean-David Morvan, Tot, Hélène Adrian	Ankama		Wakfu	Ankama	13,9	15/04/10	9782359100198	621
Wakfu Heroes 2 : Percimol	Maxe L'Herminier, Wuyé Changjile	Ankama		Wakfu	Ankama	13,9	10/11/10	9782359101010	3281
Wakfu Heroes tangomango 1 : Les premiers pirates	Hélène Adrian	Ankama		Wakfu	Ankama	12,9	14/03/13	9782359104080	2454
Wakfu Heroes tangomango 2 : La gazette du pirate	Hélène Adrian	Ankama		Wakfu	Ankama	12,9	19/09/13	9782359104165	681
Wakfu Heroes tangomango 3 : Le hurlement du singe	Hélène Adrian	Ankama		Wakfu	Ankama	12,9	13/11/14	9782359104691	3135
Wakfu nébuleuses : L'île de Lorose	Tozhy	Ankama		Wakfu	Ankama	14,9	28/10/10	9782359100181	6278
Wakfu 1 : Les kamas de la soif 1	Isabelle Bauthian, Wuyé Changjile	Ankama		Wakfu	Ankama	10,9	27/10/11	9782359102321	1840
Wakfu 2 : Les kamas de la soif 2	Isabelle Bauthian, Wuyé Changjile	Ankama		Wakfu	Ankama	10,9	06/04/12	9782359102666	8118
Wakfu 3 : Shak shaka 1	Kahel, Mig	Ankama		Wakfu	Ankama	10,9	11/10/12	9782359103533	4059
Wakfu 4 : Shak shaka 2	Kahel, Mig	Ankama		Wakfu	Ankama	10,9	16/05/13	9782359104158	741
Wakfu 5 : Le théâtre maudit	Laurent Bramardi, Tom Gobart	Ankama		Wakfu	Ankama	10,9	10/10/13	9782359104240	123
Wakfu Intégrale : Shak shaka	Kahel, Mig	Ankama		Wakfu	Ankama	14,9	15/09/17	9791033504603	109
									973
									324
									214
									214
									3829
									1475
									2184
									749
									656
									8893
									1779

Wakfu 1 : La quête des Dofus Eliatropes	Tot, Saïd Sassine, Azra	Ankama	Krosmoz	Wakfu	Ankama	6,95	14/06/12	9782359102741	12510
Wakfu 2 : La légende de Jiva	Tot, Saïd Sassine	Ankama	Krosmoz	Wakfu	Ankama	6,95	04/07/13	9782359104189	5999
Wakfu 3 : Les mines de Lamororia	Tot, Saïd Sassine	Ankama	Krosmoz	Wakfu	Ankama	6,95	28/11/14	9782359104387	4274
Wakfu 4 : L'errance des Eliatropes	Tot, Saïd Sassine	Ankama	Krosmoz	Wakfu	Ankama	6,95	02/12/16	9782359105308	2635
Warcraft Puit solaire 1 : La chasse au dragon	Jae-Hwan Kim, Richard A. Knaak	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	21/06/06	9782849463680	41596
Warcraft Puit solaire 2 : Les ombres de glace	Jae-Hwan Kim, Richard A. Knaak	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	27/09/06	9782849465905	30712
Warcraft Puit solaire 3 : Les terres fantômes	Jae-Hwan Kim, Richard A. Knaak	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	23/05/07	9782849468432	9838
Warcraft Legends 1	Collectif	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	22/10/08	9782302003965	82146
Warcraft Legends 2	Collectif	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	17/12/08	9782302004504	13565
Warcraft Legends 3	Collectif	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	27/05/09	9782302005730	9102
Warcraft Legends 4	Collectif	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	25/11/09	9782302006485	5761
Warcraft Legends 5	Collectif	Soleil	Soleil Manga	Warcraft	Blizzard	6,99	21/07/10	9782302008403	5303
Warcraft : Liens fraternels	Paul Cornell, Chris Metzzen, Mat Broome	Panini	Best of Fusion	Warcraft	Blizzard	14	30/11/16	9782809462210	3208
Watch Dogs 1 : Retour à Rocinha	Simon Kansara, Home	Les Deux Royaumes		Watch Dogs	Ubisoft	13,5	04/11/16	9782918771531	1565
Watch Dogs 2	Simon Kansara, Home	Les Deux Royaumes		Watch Dogs	Ubisoft	13,5	06/10/17	9782918771586	3271
World of Warcraft Porte-cendres 1 : À la poussière tu retourneras	Micky Neilson, Ludo Lullabi	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	21/01/09	9782302004740	18055
World of Warcraft Porte-cendres 2 : L'ordre de l'aube d'argent	Micky Neilson, Ludo Lullabi	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	27/05/09	9782302005358	12469
World of Warcraft Porte-cendres intégrale	Micky Neilson, Ludo Lullabi	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	19,99	24/03/10	9782302006379	320
World of Warcraft 1 : En terre étrangère	Walter Simonson, Ludo Lullabi	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	16/03/08	9782302001572	30844
World of Warcraft 2 : L'Appel du destin	Walter Simonson, Ludo Lullabi	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	20/07/08	9782302002326	43020
World of Warcraft 3 : Révélations	Walter Simonson, Ludo Lullabi	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	02/11/08	9782302003736	28631
World of Warcraft 4 : Retour à Hurlevent	Walter Simonson, Jon Buran, Mike Bowden	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	08/02/09	9782302004924	22016
World of Warcraft 5 : Face à face mort	Walter Simonson, Mike Bowden	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	05/04/09	9782302005549	17420
World of Warcraft 6 : Dans l'Antre de la Theramore	Walter Simonson, Louise Buran	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	19/07/09	9782302006539	15184
World of Warcraft 7 : Le grand rassemblement	Walter Simonson, Louise Buran	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	08/11/09	9782302008724	13037
World of Warcraft 8 : Le Souffle de la guerre	Walter Simonson, Mike Bowden, Pop Mhan	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	21/02/10	9782302009585	10775
World of Warcraft 9 : Murmures	Walter Simonson, Mike Bowden	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	16/05/10	9782302011090	9037
World of Warcraft 10 : L'Assemblée	Walter Simonson, Mike Bowden, Tony Washington	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	18/07/10	9782302013186	7953
		Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	12/09/10	9782302014077	6908
									6105

<i>World of Warcraft 12 : Armageddon</i>	Walter Simonson, Louise Simonson, Mike Costa, Mike Bowden, Pop Mahn, Tony Washington	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	16/01/11	9782302015135	4970
<i>World of Warcraft 13 : La Malédiction des Worgens</i>	Micky Neilson, James Waugh, Ludo Lullabi, Tony Washington	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	20/03/11	9782302015524	5866
<i>World of Warcraft 14 : La Malédiction des Worgens</i>	Micky Neilson, James Waugh, Ludo Lullabi, Tony Washington	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	10/07/11	9782302017696	4744
<i>World of Warcraft 15 : La Malédiction des Worgens</i>	Micky Neilson, James Waugh, Ludo Lullabi, Tony Washington	Soleil	Soleil Comics	World of Warcraft	Blizzard	13,95	16/10/11	9782302018440	3452
<i>World of Warcraft : Death Knight</i>	Roccio Zucchi, Dan Jolley	Soleil	Soleil Manga	World of Warcraft	Blizzard	6,99	24/03/10	9782302010321	199118 6166 6166
<i>World of Warcraft : Shadow Wing</i>	Jae-Hwan Kim, Richard A. Knaak	Soleil	Soleil Manga	World of Warcraft	Blizzard	6,99	18/05/11	9782302012073	3873 3873 3873
<i>World of Warcraft 1 : Mage</i>	Richard A. Knaak, Ryo Kawakami	Soleil	World of Warcraft	World of Warcraft	Blizzard	6,99	11/01/12	9782302012431	1881
<i>World of Warcraft 2 : Shaman</i>	Paul Benjamin, Roccio Zucchi	Soleil	Soleil Manga	World of Warcraft	Blizzard	6,99	04/04/12	9782302013889	1866 3747 1874
<i>World of Warcraft Bloodsworn 1/2</i>	Boug Wagner, Jeremy Raapack	Delcourt	Contrebande	World of Warcraft	Blizzard	15,5	01/09/14	9782756039169	1207
<i>World of Warcraft Bloodsworn 2/2</i>	Boug Wagner, Jeremy Raapack	Delcourt	Contrebande	World of Warcraft	Blizzard	15,5	06/10/14	9782756039176	852
<i>World of Warcraft Dark Riders 1/2</i>	Mike Costa, Neil Googe	Delcourt	Contrebande	World of Warcraft	Blizzard	15,5	17/06/13	9782756039183	2059 1311
<i>World of Warcraft Dark Riders 2/2</i>	Mike Costa, Neil Googe	Delcourt	Contrebande	World of Warcraft	Blizzard	15,5	26/08/13	9782756039190	691 2002 1001
<i>Yo-kai watch 1</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	02/11/16	9782820326003	17794
<i>Yo-kai watch 1 (édition collector)</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	02/11/16	9782820326720	8346
<i>Yo-kai watch 2</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	11/01/17	9782820327833	15367
<i>Yo-kai watch 3</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	22/02/17	9782820328113	12369
<i>Yo-kai watch 4</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	15/03/17	9782820328205	9143
<i>Yo-kai watch 5</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	19/04/17	9782820328335	8381
<i>Yo-kai watch 6</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	05/07/17	9782820328632	5611
<i>Yo-kai watch 7</i>	Noriyuki Kinoshi	Kazé	Kids	Yo-Kai Watch	Level-5	6,79	25/10/17	9782820328861	77011 11900

Annexe 2 : Synthèse des résultats d'analyse du tableau

• Moyenne des ventes :

Total : Moyenne = 9 822 ; Somme = 5 229 418)

Format manga : Moyenne = 9 708 ; Somme = 4 022 585, soit 76,92% du total

Format BD : Moyenne = 10 208 ; Somme = 1 206 833, soit 23,08% du total

• Meilleures séries (top 5 de chaque catégorie) :

Format manga : Dofus (857 375 ex, 21,31%), The Legend of Zelda (320 654 ex, 7,97%), Dragon Quest – La quête de Daï (267 685 ex, 6,65%), Inazuma eleven (263 796 ex, 6,56%), Pokémon Noir et Blanc (260 424 ex, 6,47%)

Format BD : The Lapins Crétins (593 201 ex, 49,15%), World of Warcraft (199 118 ex, 16,50%), Assassin's Creed Corbeyran Defalli (139 857 ex, 11,59%), Angry Birds (54 273 ex, 4,50%), Plants vs zombies (31 712 ex, 2,58%)

Meilleurs licences (total tous éditeurs confondus): DofusWakfu 1 156 226 (22,11%), Pokémon 657 290 (12,57%), The Lapins Crétins 593 201 (11,34%), Dragon Quest 389 211 (7,44%), Warcraft + Wow = 368 459 (7,05%), Inazuma 338 537 (6,47%), The Legend of Zelda 320 654 (6,13%), Assassin's Creed 186 830 (3,57%)

Total ventes 5 meilleures séries format manga : 1 969 934 ex, soit 48,97% des ventes mangas et 37,67% des ventes totales.

Total vente meilleure série format manga : 857 375 ex, soit 21,31% des ventes mangas et 16,40% des ventes totales.

Total ventes 5 meilleures séries format BD : 1 018 161 ex, soit 84,37% des ventes BD et 19,47% des ventes totales.

Total vente meilleure série format BD : 593 201 ex, soit 49,15% des ventes BD et 11,35% des ventes totales.

Soit (moitié à 2 614 709) 7 séries (5 mangas et 2 BD) qui font plus de 52,82% des ventes totales avec 2 762 253 ex.

• Somme des exemplaires vendus par année de parution des titres :

1995	0
1996	15 826
1997	21 458
1998	17 296
1999	7 934
2000	0
2001	13 200
2002	8 895
2003	4 214
2004	11 822
2005	14 869

2006	479 126
2007	393 715
2008	386 975
2009	567 364
2010	477 825
2011	449 043
2012	660 634
2013	376 476
2014	476 771
2015	411 189
2016	300 949
2017	133 837

• **Répartition des ventes totales tous éditeurs confondus :**

Akata (3/622 = 0,48% de tous les titres)
 Albin Michel (8/622 = 1,29% de tous les titres)
 Ankama (65/622 = 10,45% de tous les titres)
 Bamboo (5/622 = 0,80% de tous les titres)
 Carabas (1/622 = 0,16% de tous les titres)
 Dargaud (2/622 = 0,32% de tous les titres)
 Delcourt (73/622 = 11,74% de tous les titres)
 Eurédif (4/622 = 0,64% de tous les titres)
 Glénat (33/622 = 5,31% de tous les titres)
 Hachette Comics (6/622 = 0,96% de tous les titres)
 J'ai Lu (37/622 = 5,95% de tous les titres)
 Jungle ! (11/622 = 1,77% de tous les titres)
 Kantik (1/622 = 0,16% de tous les titres)
 Kazé (30/622 = 4,82% de tous les titres)
 Ki-Oon (70/622 = 11,58% de tous les titres)
 Kurokawa (72/268 = 11,46% de tous les titres)
 La Sirène (1/622 = 0,16% de tous les titres)
 Le Lombard (10/622 = 1,61% de tous les titres)
 Les Deux Royaumes (23/622 = 3,70% de tous les titres)
 Mana Books (3/622 = 0,48% de tous les titres)
 Nobi Nobi ! (7/622 = 1,13% de tous les titres)
 Omaké Books (1/622 = 0,16% de tous les titres)
 Panini (19/622 = 3,05% de tous les titres)
 Pika (51/622 = 8,20% de tous les titres)
 Samouraï Éditions (1/622 = 0,16% de tous les titres)
 Soleil (87/622 = 13,99% de tous les titres)
 Urban Comics (1/622 = 0,16% de tous les titres)
 Vent d'Ouest (1/622 = 0,16% de tous les titres)

• **Nombre de titres publiés et d'exemplaires vendus par éditeurs depuis 2012 :**

Nombre de titres publiés depuis 2012
 Pourcentage de titres publiés depuis 2012

Nombre d'exemplaires vendus depuis 2012
 Pourcentage d'exemplaires vendus depuis 2012

Ankama	26	8,94%	74967	3,21%
Bamboo	5	1,72%	7095	0,30%
Delcourt	26	8,94%	47202	2,02%
Glénat	8	2,75%	18611	0,80%
Hachette Comics	4	1,37%	5134	0,22%
Jungle	7	2,41%	34882	1,49%
Kazé	22	7,57%	129168	5,53%
Ki-Oon	47	16,15%	150807	6,45%
Kurokawa	52	17,87%	783324	33,53%
Le Lombard	10	3,44%	79272	3,39%
Les Deux Royaumes	16	5,50%	652361	27,92%
Nobi Nobi	5	1,72%	5116	0,22%
Omaké Books	1	0,34%	1270	0,05%
Panini	5	1,72%	4859	0,21%
Pika	35	12,03%	186975	8,00%
Soleil	20	6,87%	151336	6,48%
Total	291	100%	2 336 291	100%

• Nombre de titres et de séries publiés par an et par format :

Nombre de nouveaux titres parus dans l'année

Nombre de nouveaux titres format manga parus dans l'année

Nombre de nouvelles séries format manga parues dans l'année

Nombre de nouveaux titres format BD/Comics parus dans l'année

Nombre de nouvelles séries format BD/Comics parues dans l'année

Nombre de nouvelles séries parues dans l'année

1984	4	0	0	4	1	1
1994	2	0	0	2	2	2
1995	4	4	1	0	0	1
1996	10	10	2	0	0	2
1997	12	12	0	0	0	0
1998	11	11	0	0	0	0
1999	6	5	0	1	1	1
2000	0	0	0	0	0	0
2001	7	7	3	0	0	3
2002	7	7	1	0	0	1
2003	9	7	1	2	2	3
2004	7	7	1	0	0	1
2005	12	9	1	3	3	4
2006	20	18	4	2	1	5
2007	19	18	5	1	0	5
2008	22	17	3	5	2	5
2009	42	26	4	16	8	12
2010	62	47	8	15	2	10
2011	50	39	5	11	3	8

2012	54	48	9	6	2	11
2013	57	41	5	16	8	13
2014	52	40	8	12	5	13
2015	60	51	8	9	2	10
2016	51	30	5	21	11	16
2017	42	24	3	18	7	10
Total	622	478	77	144	60	137

• Répartition des titres en fonction des studios de jeux vidéo :

Studio américain

Studio japonais

Studio français

Studio d'autre nationalité

Activision : 9 BD

Acute Games/Boostr : 2 mangas, 1 BD

Ankama : 53 mangas, 12 BD

Atlus : 4 mangas

Bethesda : 1 BD

Blizzard : 14 mangas, 28 BD

Broderbund/Ubisoft : 2 BD

Bungie/343 Industries : 4 BD

Capcom : 64 mangas, 5 BD

Chilingo : 1 BD

Eidos Interactive/Square Enix : 7 BD

Electronic Arts : 12 BD

From Software : 2 BD

Infogrames : 1 BD

Insomniac Games : 2 BD

Konami : 19 mangas, 5 BD

Level-5 : 31 mangas

Microïds : 1 BD

Microsoft Game Studios : 4 BD

Mojang : 1 BD

Namco : 30 mangas, 6 BD

Nintendo : 68 mangas

Rovio : 10 BD

Sega : 15 mangas, 5 BD

SNK Playmore : 18 mangas

Sony Computer Entertainment : 1 BD

Sony Online Entertainment : 1 BD

Square Enix : 137 mangas

Type-Moon : 20 mangas

Ubisoft : 2 mangas, 23 BD

Soit 406 mangas par studios japonais (donc 85%) sur 478 mangas en tout.

Soit 123 BD par studios de toutes les nationalités sauf japonaises (donc 85%) sur 144 BD en tout.

Annexe 3 : Tableau des comparaisons entre le jeu *Assassin's Creed: Black Flag* et le manga *Assassin's Creed: Awakening*

	Jeu vidéo	Manga
Scénario principal	<p>En 1715, le pirate Edward Kenway s'échoue sur une île après une bataille navale. Il affronte et tue un homme mystérieux : l'Assassin Duncan Walpole. Edward prend son identité, et ren-contre à sa place des Templiers à La Havane pour leur vendre des informations. Ces Templiers souhaitent localiser "l'Observatoire", qui permet de contrôler les hommes, grâce au "Sage" ; alors qu'Edward tente d'interroger ce dernier de nuit, il découvre qu'il a disparu, et se fait accuser de trahison par les Templiers. Prisonnier sur un navire, il parvient alors à s'en emparer, et reprend sa vie de pirate. Parlant de l'Observatoire à des amis pirates à Nassau, l'un d'eux, James Kidd, lui donne rendez-vous au Yucatan : Edward y tombe sur le siège des Assassins, auxquels appartient James Kidd. Après les avoir aidés à repousser les assauts d'un ennemi, Edward se retire à Nassau. Alors qu'il poursuit la recherche du Sage, les pirates sont divisés du fait d'un pardon royal qui pourrait être accordé aux repentants ; le célèbre Barbe Noire, ami d'Edward, annonce vouloir prendre sa retraite. Suite à l'arrivée de la marine anglaise, Edward et quelques pirates s'enfuient, tandis que d'autres rejoignent la cause anglaise. Edward retrouve Barbe Noire, mais celui-ci se fait tuer lors d'un assaut des troupes anglaises ; poursuivant sa traque du Sage, malgré une mutinerie de son équipage, il se rend à Kingston, puis à Principe. Il y retrouve le Sage, Roberts, et gagne sa confiance ; Roberts accepte de le mener à l'Observatoire, s'il l'aide à dérober de mystérieux cubes de verre aux Templiers. Mais une fois à l'Observatoire, Roberts trahit Edward et le livre aux Anglais. Les Assassins l'aide à s'échapper, mais suite à la mort de nombreux compagnons, Edward sombre dans l'alcoolisme. Décidant de rejoindre la cause des Assassins, Edward traque et tue les Templiers, et scelle l'Observatoire. Apprenant le décès de sa femme en Angleterre et l'existence de sa fille, Edward choisit de se retirer de la piraterie.</p>	<p>En 1715, le pirate Edward Kenway s'échoue sur une île après une bataille navale. Il affronte et tue un homme mystérieux : l'Assassin Duncan Walpole. Edward prend son identité, et ren-contre à sa place des Templiers à La Havane pour leur vendre des informations. Ces Templiers souhaitent localiser "l'Observatoire", qui permet de contrôler les hommes, grâce au "Sage" ; alors que le groupe se rend à la prison du Sage, des Assassins les attaque ; Edward semble reconnu par une attaquante. S'échappant, il prend le contrôle d'un navire et reprend sa vie de pirate. Parlant de l'Observatoire à des amis pirates à Nassau, l'un d'eux, James Kidd, lui donne rendez-vous sur une île pour explorer des ruines: Edward y tombe sur le siège des Assassins, auxquels appartient James Kidd. Les Assassins l'accusent de trahison, et lui imposent une épreuve de combat qu'il réussit. Edward retourne à Nassau, où les pirates s'inquiètent de l'hostilité de la marine anglaise ; le célèbre Barbe Noire, ami d'Edward, annonce vouloir les affronter, ce à quoi consent Edward. Plus tard, les pirates sont divisés du fait d'un pardon royal qui pourrait être accordé aux repentants : Barbe Noire et Edward refusent l'accord, et affronte l'armée, mais Barbe Noire est tué lors d'un combat. Edward rejoint les Assassins, s'entraîne avec eux et finit par adhérer à leur cause. Les Templiers ont capturé le Sage ; tandis qu'Edward se venge des pirates ayant rejoint l'armée anglaise, les Assassins récupèrent le Sage. après l'avoir convaincu de faire cause commune contre les Templiers, le Sage les mène à l'Observatoire et confie à Edward un dispositif permettant de traquer le chef des Templier. Grâce à Lui, Edward le retrouve et l'assassine.</p>
Temps passé		

	Jeu vidéo	Manga
Scénario principal	<p>Le personnage incarné par le joueur est un nouvel employé d'Abstergo, à qui il est annoncé qu'il travaille sur les mémoires du pirate Edward Kenway pour en tirer un jeu. Au fur et à mesure que l'on avance dans l'histoire d'Edward Kenway, le directeur du projet « Échantillon 17 » nous demande de nous concentrer sur les souvenirs liés à l'Observatoire, laissant progressivement percevoir l'appartenance d'Abstergo aux Templiers. Dans le même temps, un technicien nommé John nous amène peu à peu à mener à bien des missions d'espionnage pour son compte. Notre personnage, soupçonné, finit par être mis en détention chez Abstergo ; il se libère avec l'aide de John, qui le conduit vers un hologramme – la « déesse » Junon – afin que celle-ci puisse se réincarner dans notre corps, mais l'opération échoue. John, acculé et démasqué, est tué ; notre avatar est rétabli dans son emploi chez Abstergo, et recruté en tant qu'espion par des Assassins infiltrés.</p>	<p>Un lycéen croit tester le mode bêta d'une nouvelle console de jeu (l'Animus) chez Abstergo, un projet sur lequel sa mère travaillait lorsqu'elle a abandonné sa famille des années auparavant. Par défi, le jeune homme décide de mener l'expérience à son terme pour en démontrer la futilité. Mais alors qu'il poursuit l'exploration des souvenirs du pirate Edward Kenway, il se retrouve blessé. Les chercheurs d'Abstergo lui expliquent alors la vraie nature de l'Animus et le but de sa présence : retrouver la place de l'Observatoire pour le compte des Templiers, sous peine de voir sa mère, otage, mourir. Contraint, le jeune homme se soumet. Une fois l'information obtenue, il retrouve sa mère ; un espion Assassin infiltré tente de les aider à s'échapper, mais seul le héros y parvient. Il est rejoint par son père, qui se révèle être un Assassin et lui demande de lui donner la localisation de l'Observatoire pour se venger des Templiers. Après l'avoir victorieusement affronté, le jeune homme, dégoûté, jure de s'empresser de détruire les deux factions.</p>
Quêtes annexes	<p>Le joueur peut explorer la carte du monde afin de mener à bien différentes quêtes annexes : prendre des forts (au nombre de 9), explorer des épaves englouties (13), chasser des Templiers (4), chercher des cartes aux trésors (22), résoudre des énigmes de stèles mayas (16), mener à bien des contrats d'assassin (30), des contrats navals (15) ... Il est aussi possible de chasser des animaux pour compléter son équipement et ses tenues, de collecter des matériaux pour améliorer son navire et l'embellir, ou encore d'améliorer les installations pour accueillir des pirates dans la crique de Great Inagua. Enfin, un écran propose de remplir des « défis Abstergo » en accomplissant des tâches plus ou moins difficiles, réparties en différentes catégories (« Assassin », « Pirate », « Explorateur », « Combattant », « Chasseur », « Enfant prodige », et enfin « Simulation »).</p>	<p>Le manga ne reprend aucune des quêtes annexes.</p>

	Jeu vidéo	Manga
Personnages principaux	<p>Edward Kenway : Fermier gallois, il s'engage comme corsaire pour faire fortune et rentrer tête haute auprès de sa femme Caroline Scott. Après être devenu pirate, il explore toutes les pistes possibles pour gagner de l'argent : vendre des informations aux Templiers, s'emparer de l'Observatoire pour le vendre à de grandes puissances... Tout au long du jeu, le personnage évolue, très progressivement, vers un dépassement de son rêve de richesse et de gloire qu'il abandonne après avoir perdu nombre de ses amis pirates, et se convertit à la cause des Assassins. Égoïste, brutal et impulsif, il est un personnage complexe, très intelligent et ouvert d'esprit, qui a par ailleurs un sens de l'honneur affirmé.</p>	<p>Edward Kenway : Fermier gallois, il s'engage comme corsaire pour faire fortune et rentrer tête haute auprès de sa femme Caroline Scott. Après être devenu pirate, il explore toutes les pistes possibles pour gagner de l'argent : vendre des informations aux Templiers, s'emparer de l'Observatoire pour le vendre à de grandes puissances... Son revirement d'idéologie intervient relativement brutalement, puisqu'il se convertit à la cause des Assassins après avoir perdu son ami Barbe Noire au cours d'un affrontement avec la marine anglaise. Égoïste, impulsif, il a un sens très développé de l'amitié.</p>
Temps présent	<p>? : le personnage incarné par le joueur à l'époque actuelle n'a pas d'identité précise ; on sait seulement qu'il a mené des recherches en mémoire génétique et qu'il a été engagé par Abstergo pour travailler sur le projet « Échantillon 17 », qui explore la vie d'un pirate des Caraïbes afin d'en tirer un jeu. Dans le temps présent, le joueur est en vue à la première personne, permettant une immersion plus complète. Dans l'histoire, le personnage ne parle pas et doit se soumettre aux directives des différents protagonistes pour faire avancer l'intrigue.</p>	<p>Masato Yagyû : Le personnage de l'époque actuelle est un lycéen japonais. Il est caractérisé par ses émotions, qui sont le moteur de ses actions. Plein de rancœur et de colère vis-à-vis de sa mère, c'est d'abord par défi envers elle qu'il accepte de participer à l'expérience d'Abstergo. Confronté à la réalité – sa mère otage, Abstergo appartenant aux Templiers –, sa colère change de cible et se reporte sur ses géoliers. La trahison de son père est le dernier élément qui déclenche sa fureur et sa décision de détruire les deux factions ennemies.</p>
Personnages secondaires	<p>Edward Thatch, dit Barbe-Noire : Célèbre pirate, il est l'un des fondateurs de la République pirate de Nassau et un proche ami d'Edward. Refusant d'accepter le pardon royal et d'abandonner la piraterie, il finit par mourir lors d'un combat sur un navire en sauvant Edward. Personnage théâtral et malin au caractère entier, il se laisse pousser une énorme barbe dans laquelle il allume des mégères pour terrifier ses ennemis.</p> <p>Benjamin Hornigold : Un des membres fondateurs de la République pirate de Nassau. Ami d'Edward Thatch et Edward Kenway, il tourne cependant le dos à la piraterie pour obtenir</p>	<p>Edward Thatch, dit Barbe-Noire : Le célèbre pirate est un ami d'Edward. Refusant le pardon royal pour poursuivre sa vie de pirate, terrorisant les navires marchands, il pousse Edward et Adéwalé à l'eau lors d'un affrontement naval contre la Royale Navy pour les sauver en se sacrifiant. Il porte d'emblée sa célèbre barbe noire, est d'un caractère extravagant et impétueux.</p> <p>Benjamin Hornigold : Pirate ami d'Edward, il abandonne la piraterie pour obtenir le pardon royal et devient à son tour chasseur de pirate ; Edward l'assassine pour cette trahison.</p>
Temps passé		

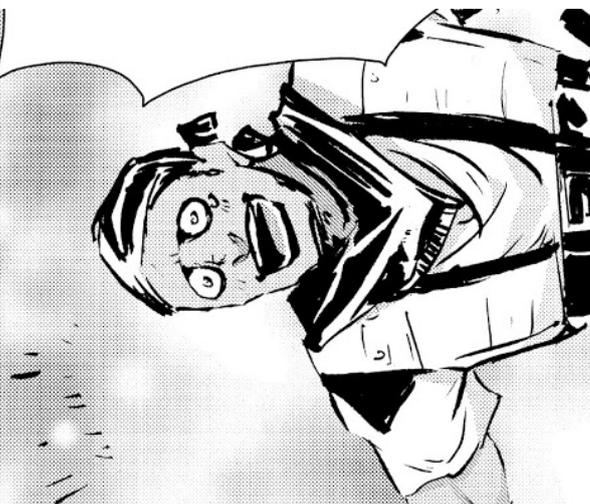
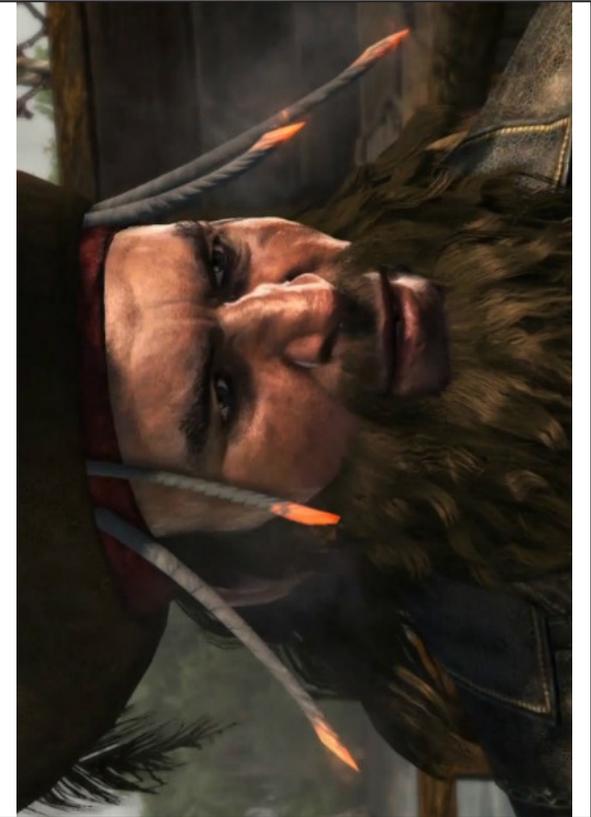
	Jeu vidéo	Manga
Personnages secondaires	<p>le pardon royal. Il devient chasseur de pirates et se soumet à l'ordre des Templiers. Edward Kenway le pourchasse finalement et l'assassine. Homme de bon sens, il est plus fidèle à son pays qu'à ses amis.</p> <p>James Kidd, alias Mary Read : Un des membres fondateurs de la République pirate de Nassau. Déguisée en homme pour faciliter sa carrière de pirate, elle est membre des Assassins, formée par Ah Tabai, et tente régulièrement de convertir Edward à sa cause ou de l'exhorter à trouver une noble cause pour se battre. Elle ne révèle être une femme que tardivement dans l'histoire, alors qu'elle traque un marchand négrier que veut également trouver Edward. Faire prisonnière par les Anglais, elle plaide être enceinte pour échapper à la pendaison ; affaiblie et malade, elle succombe dans les bras d'Edward alors qu'il tente de la faire échapper de prison.</p> <p>Anne Bonny : Barmaid à Nassau, amante de Jack Rakham, elle est recrutée par Mary Read pour devenir pirate. Capturée, jugée et emprisonnée avec elle, elle devient le second du capitaine Kenway après qu'il l'ait aidée à s'échapper de prison.</p> <p>Adéwalé : Prisonnier à bord du même navire qu'Edward, les deux hommes unissent leurs forces pour s'emparer du navire. Adéwalé, homme sérieux et clairvoyant, né esclave et devenu pirate, devient le quartier-maître zélé d'Edward sur son navire. Avec le temps, déçu par l'avidité de son ami, il prend ses distances et rejoint les rangs des Assassins.</p> <p>Stede Bonnet : Marchand gaffeur mais chaleureux qui recueille Edward sur son bateau au début de l'aventure. Sa route croise à plusieurs reprises celle d'Edward, notamment alors qu'il est pirate sous les ordres de Barbe-Noire, avant d'avoir son propre navire. Il finit pendu à Charleston.</p> <p>Charles Vane : Capitaine pirate au caractère difficile, il refuse de se soumettre pour obtenir le pardon royal. Rejoignant Ed-</p>	<p>Sérieux, pragmatique, c'est aussi un des protagonistes les plus froids.</p> <p>James Kidd, alias Mary Read : Edward croise la route de Mary Read dès le début de son aventure à La Havane, lorsque des Assassins attaquent les Templiers pour tenter de libérer le Sage. Mary, s'attendant à voir Duncan Walpole, reconnaît Edward et ne cache pas sa surprise ; en l'affrontant, Edward utilise involontairement sa vision d'aigle et voit la silhouette de son opposante à nue. Plus tard, sous les traits de James Kidd, elle emmène le pirate voir les Assassins, se portant garante d'Edward et de son potentiel auprès d'Ah Tabai. Plus tard, Edward fait le lien entre la femme Assassin qui l'avait attaqué à La Havane et James Kidd, et réalise qu'elle est une femme, au plus grand embarras de cette dernière. Plus tard, Kidd aide Ah Tabai à mener à bien la libération du Sage.</p> <p>Adéwalé : Quartier-maître d'Edward, il le soutient et le suit dans toutes ses aventures. C'est un personnage qui endosse le rôle du froussard comique, se montrant paniqué quand Barbe-Noire fait semblant de vouloir affronter Edward, ou lorsque la flotte britannique arrive à Nassau.</p> <p>Ah Tabai : Assassin, il est un Mentor et forme Mary Read. Chef de la branche des Assassins caribéens, il condamne d'abord Edward pour les avoir vendus et après avoir fait son procès, il l'affronte dans une mise à l'épreuve. Plus tard, il forme Edward aux techniques de combat des Assassins, avant d'aller récupérer le Sage aux mains des Templiers.</p> <p>Laureano de Torrez y Ayala : Gouverneur de Cuba, il est le Grand Maître des Templiers dans les Caraïbes et accueillant Edward en tant que Duncan Walpole à La Havane. Plus tard, alors qu'il cherche le repaire des Assassins pour les éliminer, Edward le retrouve grâce à l'Observatoire et l'assassine.</p> <p>Julien du Casse : Contrebandier, revendeur d'armes, il est</p>

Temps passé

	Jeu vidéo	Manga
Personnages secondaires Temps passé	<p>ward dans sa recherche du Sage, il fait face avec lui à une mutinerie de son équipage et est abandonné avec lui sur une île déserte. Le temps passant, il perd peu à peu ses esprits. Edward le laisse sur l'île quand il parvient à être admis sur un navire de passage.</p> <p>Jack Rakham : Quartier-maître de Charles Vane, il fomenté une mutinerie contre son capitaine et Edward Kenway, et les abandonne sur une île. De retour à Nassau, il y devient l'amant d'Anne Bonny, avant de reprendre la piraterie en compagnie de Mary Read. Il est capturé en même temps que cette dernière et pendu à Kingston.</p> <p>Ah Tabai : Assassin d'origine maya, il est un Mentor et forme Mary Read, puis plus tard Adéwalé. Chef de la branche des Assassins caribéens, il condamne d'abord Edward pour les avoir vendus et l'incite à réparer son erreur. Venant à son secours alors qu'il est prisonnier à Kingston, Ah Tabai rend à Edward sa tenue d'Assassin et lui accorde sa confiance en lui désignant trois cibles à assassiner. À la fin du jeu, Ah Tabai donne à Edward la lettre lui apprenant le décès de sa femme et l'existence de leur fille.</p> <p>Laureano de Torres y Ayala : Gouverneur de Cuba, il est le Grand Maître des Templiers dans les Caraïbes. Accueillant Edward en tant que Duncan Walpole à La Havane, il le met aux fers en découvrant sa duplicité lorsque le Sage s'est échappé. Plus tard, il rassemble une rançon pour l'échanger contre le Sage au négrier Laurens Prinz qui le détient. Intercepté par Edward, il lui sert d'appât, mais l'échange échoue. Des années plus tard, alors qu'il a trouvé l'Observatoire, Edward l'y assassine .</p> <p>Julien du Casse : Contrebandier, revendeur d'armes, il est aussi un Templier et le tueur à gage de Laureano de Torres. Après avoir reçu Edward à La Havane avec les autres Templiers puis découvert sa duplicité, il devient son ennemi ; Edward l'assassine dans sa crique de Great Inagua et s'y approprie sa</p>	<p>aussi un Templier et le tueur à gage de Laureano de Torres. Edward le tue dans sa cabine alors qu'il dirige un navire de la marine anglaise, quand celle-ci commence son combat contre les pirates.</p> <p>Woodes Rogers : Corsaire et Templier, il est nommé Gouverneur Royal des Bahamas à Nassau et est chargé d'éradiquer la République pirate mise en place par Edward Thatch et Benjamin Hornigold, en proposant un pardon royal. Benjamin Hornigold se rallie à lui. Il capture le Sage à Nassau pour les Templiers.</p> <p>Bartholomew Roberts, alias Le Sage : Roberts est un Sage qui connaît l'emplacement de l'Observatoire. Capturé et torturé par les Templiers, il résiste sans leur révéler son secret. Délivré par les Assassins sur la demande d'Edward, il accepte de faire cause commune avec lui. Edward souhaite utiliser l'Observatoire pour localiser Torres qui a pris la fuite avant de restituer le crâne servant d'interface avec le système, mais il ne compte plus le vendre pour en tirer profit. Grâce au crâne, Edward retrouve le gouverneur Torres et l'assassine. Le Sage est ici un personnage mystérieux mais honnête, qui ne fait pas preuve de duplicité comme son alter ego du jeu vidéo.</p> <p>Un certain nombre de personnages secondaires présents dans le jeu vidéo n'existent pas dans le manga, tels Stede Bonnet, Anne Bonny, Charles Vane ou Jack Rakham.</p>

	Jeu vidéo	Manga
Personnages secondaires Temps passé	<p>résidence, qu'il lègue à la fin du jeu aux Assassins.</p> <p>Woodes Rogers : Corsaire et Templier, il est nommé Gouverneur Royal des Bahamas à Nassau et est chargé d'éradiquer la République pirate mise en place par Edward Thatch et Benjamin Hornigold, en proposant un pardon royal. Benjamin Hornigold se rallie à lui. Il tente en vain de faire révéler à Edward l'emplacement de l'Observatoire quand celui-ci est fait prisonnier à Kingston. Plus tard, libéré par les Assassins, Edward vient l'attaquer alors que Rogers donne un bal à l'occasion de son départ pour l'Angleterre.</p> <p>Bartholomew Roberts, alias Le Sage : Roberts est un Sage, il est l'incarnation d'un homme qui apparaît dans différents lieux et époques, et qui sait où se trouve l'Observatoire. Pirate, il est capturé par les Templiers mais s'enfuit avant d'être interrogé. Edward Kenway le poursuit pendant plusieurs années avant de parvenir à l'approcher à Principe. Concluant un pacte avec lui, Edward libère son équipage de pirates prisonniers pour que Roberts le mène à l'Observatoire. Mais une fois sur place, Roberts trahit Edward en le projetant dans le vide, et lorsque celui-ci parvient à le rejoindre, blessé, le traître décide de le vendre aux autorités britanniques. Plus tard, Edward retrouve à nouveau Roberts à Principe et le tue, après que le pirate ait confusément mentionné Junon.</p>	
Temps présent	<p>Olivier Garneau et Melanie Lemay : Respectivement directeur créatif du studio d'Abstergo Montréal et chef de projet pour l'« Échantillon 17 ». Le premier sait que ses supérieurs sont des Templiers, la seconde l'ignore. Ils ont des rôles relativement effacés.</p> <p>Shaun Hastings et Rebecca Crane : Deux employés d'Abstergo, le premier vendeur à une buvette, la seconde coursière, qui se révèlent à la fin du jeu être des Assassins infiltrés et nous</p>	<p>Erin : Chercheuse chez Abstergo, elle se révèle être une cruelle manipulatrice et n'hésite pas à menacer Masato de tuer sa mère s'il ne coopère pas. Elle tue Christine, la mère de Masato, et son collègue Saejima lorsqu'ils tentent de s'enfuir.</p> <p>Saejima : Chercheur chez Abstergo. Alors que Masato se remet de ses blessures, il lui affirme discrètement être un ami de ses parents et vouloir l'aider. Plus tard, pour protéger la mère de Masato, il prend celui-ci en otage à l'aide d'une lame secrète,</p>

	<p>Jeu vidéo</p>	<p>Manga</p>
<p>Personnages secondaires</p>	<p>proposent de travailler avec eux. Tous deux étaient présents dans des opus précédents de la série. Ils ont des rôles relativement effacés.</p> <p>John Standish : Assassin infiltré chez Abstergo, il manipule notre personnage pour pirater des ordinateurs. À la fin du jeu, il se révèle être un Sage, une réincarnation de Bartholomew Roberts (et antérieurement, d'Aïta, du peuple des Précurseurs), dont le but est d'aider sa bien-aimée, la « déesse » Junon, à se réincarner sur Terre.</p>	<p>révélant son identité d'Assassin infiltré. Alors qu'il aide le jeune homme à s'échapper, il est tué par Erin.</p> <p>Christine, la mère de Masato : chercheuse appartenant à l'ordre des Templiers, elle décide de quitter Abstergo lorsqu'elle rencontre son mari, Assassin. Rattrapée par son passé, elle est contrainte de quitter sa famille pour aider les Templiers. Refusant d'explorer la mémoire de son ancêtre, Edward Kenway, elle est placée dans un coma artificiel. Sauvée par son fils, elle n'a que le temps de se réconcilier avec lui, avant d'être assassinée par Erin alors qu'ils tentent de fuir.</p> <p>Le père de Masato : Assassin, il ne révèle sa véritable identité à son fils qu'à la toute fin de l'histoire, lorsqu'il aide Masato à échapper aux Templiers. Sommant son fils de lui confier l'emplacement de l'Observatoire, il avoue vouloir ce pouvoir pour écraser les Templiers. Devant le refus de Masato, les deux hommes s'affrontent, mais le père est vaincu par son fils.</p>
<p>Graphismes</p>		

Manga		
Jeu vidéo		
	Adéwalé	Edd Thatch, alias Barbe Noire
Graphismes		

Manga		
Jeu vidéo		
	Mary Read, alias James Kidd	Gouverneur Laureano Torres y Ayala
Graphismes		

Manga



Assassin's Creed 4 - Black Flag - Kakusei chapter 7 page 17 - Mangakakalot.com

Jeu vidéo



Animus



Vision de l'aigle

Graphismes

Annexe 4 : Synthèse de l'histoire du jeu *Assassin's Creed: Black Flag* et du manga *Assassin's Creed: Awakening*

Jeu *Assassin's Creed: Black Flag*

Cap Bonavista, juin 1715

Edward aide à charger un canon sur un bateau lors d'une bataille navale, puis tient la barre du navire, il est peut-être second ou timonier car un autre homme avec tricorne donne des ordres ; on voit un autre bateau avec un Assassin à son bord. La poudre sur le pont s'enflamme, l'Assassin monte à bord avant que la poudre ne saute. Edward est éjecté, souvenir de Carolyn quand il lui annonce sa décision de devenir corsaire. À son réveil, il s'est échoué sur plage. L'Assassin blessé arrive et demande à ce qu'il l'emmène à la Havane, avant de l'attaquer ; une course poursuite s'engage, suivie d'un et combat (didacticiel). Edward tue l'Assassin, fouille son corps et trouve une lettre qui le désigne comme Duncan Walpole et lui demande d'emmener des informations au gouverneur Torres à La Havane, disant que son vêtement suffira à l'identifier même si son visage est inconnu ; la lettre parle de récompense, et mentionne le fait que Walpole appartient à une « confrérie ». Edward repère un navire, délivre un marchand prisonnier, Stede Bonnet, pour embarquer sur son navire, en le dirigeant. Edward se présente comme étant Duncan Walpole.

Changement, le joueur se réveille, on sort de l'Animus et rencontre Mélanie. Elle se présente comme étant notre responsable et parle du projet « échantillon 17 ». On est chercheur en mémoire génétique. Olivier Garneau, directeur créatif de l'entreprise Abstergo, nous reçoit. Il s'agit de notre premier jour de travail. On s'occupe de la lignée Kenway : Olivier Garneau mentionne d'autres personnages du jeu précédent. On rencontre John, du service informatique, qui étalonne notre machine.

La Havane, Cuba, Juillet 1715

De retour dans l'Animus, à la Havane. Edward se sépare de Bonnet et lui révèle son vrai nom. Edward va voir le gouverneur Torres, et rencontre Wood Rogers et Julien Du Casse. Ils nous apprennent que nous sommes un Assassin. S'ensuit un tutoriel pour utiliser le pistolet, puis pour se servir des lames de poignets et une démonstration des techniques d'Assassin. Puis Edward rencontre Torres, qui explique qu'ils sont des Templiers, mène un rituel cérémonial et rappelle les « buts » des Templiers : la paix et le contrôle du monde. On dit que notre mission est de trouver l'Observatoire : « *ce lieu abrite un objet d'un pouvoir incommensurable. Il s'agit d'une sorte de sphère armillaire, d'un appareil qui nous permettrait de localiser et de surveiller toutes les personnes vivant sur cette terre, où qu'elles se trouvent* ». Grâce à ce dispositif, il n'y aurait plus de secrets ni de mensonges. Pour trouver cet endroit, ils vont utiliser un Sage, appelé Roberts. Edward vole un papier sur la table. En allant chercher le Sage au port, des Assassins les attaquent, Edward aide à les tuer et à rattraper le Sage. Mais Edward est déçu par la faible récompense offerte par les Templiers, il désire trouver l'Observatoire lui-même pour le vendre et s'enrichir. Pour cela, il veut aller interroger le Sage détenu chez le gouverneur pendant la nuit. Mais quand il arrive sur place il ne trouve personne, le gouverneur et Du Casse le surprenne, découvrent qu'il n'est pas

Walpole et l'envoient aux fers. Projection d'un souvenir de Caroline et de son père, Edward saoul jure qu'un jour il sera riche. Edward s'échappe avec son compagnon (Adewalé), récupère son équipement, s'empare des navires et libère les pirates prisonniers. L'équipage d'évadés s'échappe en bravant une tempête. Adewalé et Edward se présentent enfin, et Edward décide de garder vaisseau en le baptisant « Jackdaw », et prend Adewalé comme quartier-maître, car comme il est noir personne ne l'accepterait comme capitaine.

Nassau, Bahamas, septembre 1715

Au bar, Edward présente Adewalé à Edd Thatch, Benjamin Hornigold et James Kidd, piliers de la nouvelle confédération pirate de Nassau. Thatch n'a alors pas encore sa barbe et son surnom de Barbe Noire. Edward parle de son projet de trouver l'Observatoire, mais tous le moquent. Ils discutent de l'élaboration progressive de la République pirate. Pour protéger la baie de Nassau, Edward, Kidd et Thatch (qui mentionne le pirate Charles Vane) attaquent un gros galion espagnol, une course-poursuite les mène à une île où se terre Julien du Casse dans une crique. Edward tue Du Casse et s'empare de la crique, en faisant son nouveau repaire.

De retour au monde réel, on est convoqué par Olivier Garneau, John nous téléphone ; Olivier nous demande de nous concentrer sur l'Observatoire, de trouver le groupe de mémoire qui le concerne, à la demande des pontes d'Abstergo. John revient, nous demande d'aller pirater un ordi pour récupérer un fichier et de le donner à une coursière qui l'attend en bas. Le fichier en question est une vidéo sur la mort de Desmond Miles, le Sujet 17, où l'on voit des scientifiques récupérer son ADN sur son cadavre. Il est fait mention d'une main brûlée (probablement par la Pomme d'Eden, relative aux opus précédents du jeu). On retourne à l'Animus une fois la course effectuée.

Retour sur le souvenir de Caroline qui quitte Edward et rentre chez ses parents.

Great Inagua, Mars 1716

Thatch a pris le commandement du galion capturé, le renommant le Queen Anne's Revenge. Kidd donne rendez-vous à Edward au large du Yucatan pour lui montrer quelque chose, et lui dit aussi qu'il en sait plus sur l'Observatoire que ce qu'il ne disait. Quand il s'y rend, Edward rencontre Ah Tabai, un Assassin, qui lui demande des comptes sur la mort de Duncan Walpole. Ah Tabai est le mentor de Kidd, qui dit qu'Edward a « le sens ». Edward ayant vu le visage du Sage, on lui montre une statue à son effigie pour s'en assurer, le Sage est reconnaissable à ses yeux vairons. Kidd admet être un Assassin, une confrérie dont le credo est « *Rien n'est vrai, tout est permis, c'est la seule certitude qu'offre ce monde* ». Edward dit que les Templiers de Cuba ont pris du sang du Sage dans un cube en verre. À cause des informations données par Kenway aux Templiers, ceux-ci viennent d'arriver sur l'île pour soumettre les Assassins. Kidd donne à Edward une sarbacane pour délivrer son équipage et aider les Assassins. Edward aide les Assassins à se libérer ; le bateau de Lorens Prins, négrier batave, cible des Assassins, s'échappe. Ah Tabai absout Edward de ses erreurs car il a aidé les Assassins, mais lui dit qu'il « *n'est pas le bienvenu ici* ».

Nassau, Bahamas, janvier 1717

Le gouverneur Torres attend une cargaison d'or, mais un homme (Charles Vane et son acolyte Jack Rackham) en parle à Edward et Thatch, qui s'est laissé pousser la barbe (et devient Barbe Noire). On procède à la prise du premier fort officielle du jeu. Torres est dans

le fort, l'or est une rançon que les Templiers offrent pour récupérer le Sage, détenu par le négrier Laurens Prins à Kingston. Edward propose un marché : Torres va livrer une partie de la rançon à Prins, Edward viendra intercepter le Sage. Mais Kidd est aussi à Kingston pour assassiner Laurens Prins. L'opération prévue par Edward échoue, Prins s'enfuit car il a repéré qu'il était suivi, Torres s'enfuit également. Edward suit Kidd pour l'empêcher de tuer Prins. Edward et Kidd concluent un marché, Kidd aide à trouver le Sage et Edward aide à tuer Prins. Ils collaborent pour entrer dans domaine bien gardé, Kidd révèle qu'elle est en réalité une femme, et propose de faire distraction pendant que Edward s'occupe des gardes. Edward tue Prins, mais Roberts prend Kidd en otage, et dit qu'il travaillait pour Prins. Edward lui apprend que celui-ci était prêt à le vendre. Roberts s'échappe, des gardes arrivent, Edward et Kidd s'échappent. Kidd se présente alors sous sa véritable identité, Mary Read.

Nassau, Bahamas, Janvier 1718

Edward est au bar et parle avec une serveuse, Anne. On assiste à une dispute entre Thatch, Hornigold et Vane ; un pardon royal est accordé aux pirates. Pour Vane, c'est une ruse avant d'attaquer, pour Thatch, c'est une offre sincère ; pour Hornigold, ruse ou pas, les Anglais veulent reprendre Nassau. Thatch estime que Nassau vaut la peine de se battre pour elle, Hornigold en doute en constatant les ravages de la maladie sur la ville. Pour lutter contre une épidémie, Edward propose d'aller chercher des remèdes dans un galion qui a coulé, en se procurant une cloche des profondeurs. On retrouve Stede Bonnet qui s'est engagé à servir sous les ordres de Thatch/Barbe Noire. L'équipe ne trouve pas de remèdes exploitables dans les épaves, ils doivent donc se résoudre à en voler. Concernant le pardon, pour Thatch, un pirate « *ne devrait pas avoir honte de sa vraie nature* », alors que pour Hornigold, « *il préfère la prudence aux canons* ». Thatch estime qu'il faut avoir du charisme et être un démon pour que tout le monde se soumette ; il met son célèbre chapeau avec des mèches de poudre allumées dont la fumée noire lui donne son surnom. Plus tard, Edward croise Hornigold en mer, qui lui dit que Thatch a attaqué un manoir anglais ; Edward va le chercher, le sauve, et ils partent ensemble à la poursuite d'un galion qui contient des remèdes. Ils prennent le bateau, trouvent quelques remèdes, mais pour en avoir plus il leur faut aller à Charlestown. Thatch donne rendez-vous à Edward à Charlestown dans un mois. Bonnet, personnage trouillard et comique, est congédié par Barbe Noire, et prend le commandement de son propre vaisseau. Il avoue à Edward qu'il accorde bien plus de valeur à l'amitié d'Edward qu'aux richesses qu'il trouve en mer. Barbe Noire finit par prendre des otages à Charlestown pendant six jours pour pouvoir obtenir en échange des remèdes, mais le groupe de pirates envoyé à terre pour négocier n'est pas revenu depuis une semaine. Edward s'infiltré, trouve et tue le gouverneur de Charlestown, et s'empare de deux caisses de remèdes. Thatch avoue son intention de quitter Nassau et de se retirer de la piraterie, ou de mourir en combattant. Souvenir d'Edward, du moment où il quitte Caroline pour la dernière fois, qu'elle dit ne pouvoir lui promettre de le rejoindre s'il s'engage dans cette aventure de piraterie, et lui demandant de ne pas l'abandonner.

Nassau, Bahamas, Juillet 1718

Edward écrit à sa femme dans une taverne, en compagnie d'Anne et de Rackham. Mais les Anglais débarquent en force à Nassau, dirigés par le capitaine Wood Rogers. Ce dernier veut parler avec « gouverneurs » auto-proclamés de l'île, Ben Hornigold, Charles Vane et Edd Thatch. Rogers dit que leur seule alternative est d'accepter le pardon royal et de se rendre, le Commodore Chamberlain qui l'accompagne est plus cru et menace les pirates de les tuer. Vane veut refuser, Hornigold estime que leur tentative de former une nouvelle

République idéale à Nassau a échoué après deux ans d'essai. Il est partisan d'accepter la proposition du gouverneur. D'autres pirates sont de son avis. Edward et Vane décident de forcer le blocus anglais pour s'échapper avec leurs navires (et rejoindre le repaire d'Edward) en volant de la poudre aux Anglais et en lançant un bateau-kamikaze détruire les navires anglais. Au passage, ils empêchent des soldats de transmettre l'ordre du commodore Chamberlain de couler tous les bateaux pirates d'ici le soir même pour éviter une rébellion, et Edward se charge d'assassiner le Commodore. Les pirates réussissent à s'échapper.

Great Inagua, Octobre 1718

Edward se voit critiqué par Kidd car il limite ses ambitions à l'or. Edward rejoint Thatch sur une autre île où il fait la fête, Ben Hornigold est justement allé le voir pour se plaindre qu'il les ait abandonnés. Thatch remercie Edward de son soutien mais affirme qu'il se sent trop vieux pour continuer. Il dit qu'il a appris qu'un homme du nom de Roberts travaillait sur le navire négrier Le Princess. La fête est une célébration de la retraite de Thatch. Edward repère un comportement louche, et suit un homme ; des navires anglais attaquent alors l'île, Edward et Thatch prennent la mer. Lors d'une confrontation sur un navire, Thatch se fait tuer. Edward s'enfuit sur son navire. Plus tard, il retrouve Vane dans une taverne pour lui apprendre la nouvelle. Vane propose son aide pour trouver l'Observatoire, disant que le Princess est un navire de la Compagnie Royale d'Afrique. Pendant l'attaque d'un de leurs bateaux, Vane coule son navire et est récupéré par celui d'Edward. Le commandant du navire attaqué leur apprend que le Princess transite régulièrement par Kingston. Mais Edward et Vane font face à une mutinerie, Rackham retourne les hommes des deux pirates contre eux (et capturent Adéwalé qu'ils veulent vendre). Les mutinés les abandonnent sur le navire détruit, sans voile ni gouvernail. Les deux hommes échouent sur une île où ils peinent à survivre, mais Vane devient fou peu à peu et vole ses victuailles à Edward plutôt que de chasser lui-même ; Edward est contraint de le traquer car Vane a trouvé des armes, et est contraint à le tuer. Edward parvient à se faire recueillir par un navire et à quitter l'île.

Great Inagua, Mai 1719

Kidd a secouru Adéwalé et repris le Jackdaw à Rackham, qui a tenu deux mois avant de rentrer à Nassau demander le pardon royal à Rogers. Kidd demande toujours à Edward d'aider les Assassins à trouver le Sage et à cesser de poursuivre ses rêves de richesse, en vain ; à Kingston, Adéwalé trouve des indicateurs à Edward, et fait part à Edward de son ras-le-bol de la chasse au fantôme qu'est Roberts. Edward découvre qu'Hornigold s'est rallié aux Templiers Rogers et Torres pour trouver le Sage, qui se serait réfugié à Principe. Edward part pour Principe, et y trouve Roberts dont le bateau a été coulé par Burgess et Cockram, deux associés d'Hornigold, qui l'avait précédemment amené à La Havane. Edward se charge de les tuer, puis retourne auprès de Roberts pour le prier de le conduire à l'Observatoire. Roberts accepte et se présente comme étant Bartolomew Roberts. En échange de la satisfaction de la requête d'Edward, il lui demande de l'aider dans deux mois, quand ils seront aux Îles sous le vent.

Misteriosa, Septembre 1719

Roberts donne un lieu de rendez-vous à Edward, mais quand il le retrouve, il a été suivi par Hornigold, il le combat et le tue. Roberts affirme que lui seul peut trouver l'Observatoire car il a des souvenirs d'une autre vie qui peuvent l'y mener. Après, Roberts l'emmène sur une île peuplée de sauvages, et conduit Edward à l'Observatoire. Il faut du sang

de Roberts pour que la porte s'ouvre, mais la porte sitôt ouverte, il tue les hommes qui les accompagnaient. Edward porte alors à l'intérieur une caisse contenant des fioles remplies du sang d'un peuple très ancien, « *une race qui, à son époque, a touché les sommets* ». À l'intérieur se produisent des tremblements, une mesure de sécurité stoppée par Roberts. Il explique que l'endroit est comme une longue-vue qui permet de voir tout malgré la distance. Pour l'illustrer, il prend une fiole et l'insère dans un crâne au centre du dispositif, montre Jack Rackham à Nassau, voit par ses yeux : Kidd est en train de proposer à Anne de devenir une femme pirate et de la prendre sous son aile. Edward pense qu'il s'agit de magie noire, de sorcellerie, mais Roberts lui assure que ce n'est que de la technologie, même si elle est ancienne. Alors qu'Edward se réjouit, Roberts le pousse de la plateforme et le précipite dans l'eau en contrebas, lui disant qu'il ne lui doit rien et que son rôle est fini, et il part en emportant le crâne du dispositif. Edward parvient à s'échapper de l'Observatoire mais se blesse gravement dans une chute. Roberts le trouve, dit que sa tête est mise à prix, et qu'il a l'intention de le vendre pour toucher la récompense.

Réveil dans le monde réel, dans un état agité, vision trouble, dans une pièce inconnue. Mélanie Lemay nous parle par haut-parleur, nous dit qu'il s'agit d'une mesure de sécurité car il y a eu des hackages dans l'entreprise (en fait réalisés par le joueur, sous la contrainte de John), et Olivier a disparu, il est parti pour Chicago il y a deux jours et il n'est pas rentré. Après ce message, John nous contacte et nous fait sortir de la cellule d'isolement, nous ordonne de rejoindre la salle des serveurs pour y effacer toutes traces de nos activités intrusives sur les ordinateurs d'Abstergo. Une fois aux serveurs, une silhouette holographique de femme se dessine, elle dit qu'elle nous sent mais qu'elle ne peut nous voir, qu'elle est encore trop dispersée, et que le signal est trop faible car le temple a été ouvert trop tôt, mais que ça n'a pas été par choix ; elle bénit Desmond qui a donné sa vie afin que « nous », les « *fruits de leur labeur* », puissions vivre. Elle parle de forces inadéquates à l'investissement d'un hôte organique, il y aurait encore beaucoup à faire, il faut encore des échantillons à réunir et des artefacts avant que « sa » volonté ne triomphe. Elle dit : « *permettez-moi de renaître, mes enfants, mes instruments* », pour qu'elle nous guide vers notre but, puis disparaît. Pendant cette conversation, John s'énerve et exige qu'on lui raconte ce qu'il se passe, puis crie qu'« *elle devrait être là, en ce moment ! Installée dans ta putain de tête !* », « *elle ne devait pas t'épargner* ». (La femme était en réalité Junon, un être appartenant à une civilisation disparue ayant créé l'Observatoire, et que John souhaitait aider à réincarner dans le corps du joueur)

Port Royal, Jamaïque, avril 1720

Retour à l'Animus, on assiste au procès de Mary Read et d'Anne Bonny pour piraterie ; Edward est amené au procès, Rogers et Torres sont derrière lui et lui parlent de sa vie et de sa femme pour montrer qu'il le connaissent bien ; ils lui demandent de les mener à l'Observatoire en échange de sa liberté. Mary et Anne sont condamnées à mort par pendaison, mais elles crient qu'elles sont enceintes, leur mise à mort est reportée jusqu'au terme de leur grossesse. Quatre mois plus tard, Edward est en prison dans une cage sur la plage, le gouverneur demande aux soldats qui le garde de le faire souffrir sans le tuer. Ah Tabai intervient, tue les garde et le libère, affirmant venir pour libérer Anne et Mary et ne rien demander en échange. S'il l'aide, il l'aidera à sortir de la prison. Edward tombe sur le corps de Rackham pendant l'exploration des lieux, ainsi que sur celui de Stede Bonnet. Les deux hommes se faufilent dans la prison pour libérer les femmes, Anne est malade et son enfant a été emmené ; Mary, affaiblie, meurt pendant l'évasion. Ah Tabai rend alors à Edward sa tenue d'Assassin : « *tu ne l'a pas méritée, mais... Elle te va bien* ». Il lui souhaite bonne fortune et

part. Edward se réveille plus tard, complètement saoul, dans une taverne. Puis il est à nouveau réveillé sur une plage par Adéwalé, qui lui reproche de l'avoir laissé seul avec Roberts, mais Adéwalé lui rend son Jackdaw. Adéwalé quitte Edward, lui demandant d'aller voir les Assassins « *quand son cœur sera prêt* ». Après des hésitations, Edward se rend sur l'île des Assassins, où il retrouve Adéwalé, qui lui dit que ce qu'il a commencé il y a six ans n'est pas fini. Adéwalé a adhéré au credo des Assassins, critiquant la soif d'argent et de renommée d'Edward, qui admet qu'aujourd'hui il n'a rien appris depuis son départ et qu'en regardant le chemin parcouru il a perdu tout les êtres aimés. Ah Tabai arrive, Edward dit que Mary lui a demandé de réparer le mal qu'il a fait et qu'il y est enfin prêt. Alors que le village des Assassins est attaqué, Edward est prêt à se battre avec eux. Il repousse les assaillants, Ah Tabai le remercie et lui dit qu'il est désormais le bienvenu. Edward va parler avec Anne, désespérée depuis la perte de son enfant, elle déplore la perte de tous leurs camarades, une lamentation à laquelle se joint Edward.

Île à Vache, Mai 1721

Edward est chargé de trouver et tuer Rogers, Torres et Roberts, avec l'aide des Assassins. Anne devient le nouveau quartier-maître d'Edward sur le Jackdaw. Ils se dirigent vers Kingston et y trouvent la trace de Woodes Rogers, qui assiste à une réunion politique, Edward doit se déguiser en prenant la place d'un diplomate italien, Ruggiero Ferraro. Edward confie du courrier pour Caroline à un Assassin en poste à Kingston. Après avoir tué le diplomate, Edward se joint à la réception. Il y tue Rogers, mais celui-ci lui révèle avant de mourir que Roberts est à Principe. En mer, ils trouvent une carcasse de navire à la dérive et un survivant, qui dit qu'ils ont été attaqués par le bateau de Roberts, le Royal Fortune. Edward s'infiltré à Principe, est repéré et doit poursuivre Roberts en bateau, il finit par le tuer sur son navire, mais le Sage révèle qu'il espérait ouvrir la porte du temple de Junon et la retrouver (à mots couverts), et l'entendre prononcer son nom, « *Alta* ». Il rend le dispositif à Edward et lui demande de détruire son corps pour que les Templiers ne puissent l'utiliser. À La Havane, Edward rencontre une Assassin, Rhona Dinsmone, qui traque Torres. Edward lui montre le crâne et utilise le cube avec le sang du gouverneur pour le localiser, puis il confie l'appareil à Rhona. Il s'infiltré dans le fort, tue un homme déguisé en Torres, et doit affronter le redoutable second de Torres, El Tiburon. Torres avait mis dans la fiole son sang pour tromper la surveillance de l'Observatoire ; il a profité du leurre pour s'enfuir vers ce lieu. Edward demande aux Assassins de prévenir Ah Tabai. Sur l'île, Edward rejoint la salle de l'Observatoire, où il parvient à tuer Laureano Torres, ce dernier constate qu'Edward a changé et défend à présent ses convictions, alors qu'il reconnaît ce qu'il a perdu mais comprend aussi ce qu'il sauve en tuant Torres (empêcher les Templiers de mettre le monde en prison). Ah Tabai remet le crâne en place, et déclare qu'il faut sceller l'entrée du Temple pour qu'il reste fermé jusqu'à l'apparition du prochain Sage ; la caisse contenant les fioles du sang du peuple ancien a disparu, les Assassins projettent de les rechercher pour éviter que les Templiers ne rentre en leur possession. Ah Tabai propose à Edward de rejoindre la cause des Assassins, mais Edward veut réparer le mal qu'il a causé chez lui. Ah Tabai lui remet alors une lettre arrivé la semaine précédente, qui lui apprend la mort de sa femme et l'existence de sa fille.

Réveil dans le réel, face à sosie du Sage, qui dit ne pas avoir le temps de nous expliquer, mais que nous avons vu le visage (l'hologramme) de sa « *bien-aimée Junon* » et qu'il avait espéré qu'elle arriverait à prendre possession de notre corps. Mais la réincarnation a échoué, et elle a disparu. Elle appartenait au peuple ancien d'avant, quand les humains n'étaient alors que des instruments. Mais quelqu'un (Templier ou Assassin) arrive et interrompt John/ Roberts/ Alta, qui nous injecte quelque chose avec une seringue, et notre

vision se brouille ; il ajoute qu'il voulait être là pour l'accueillir, car c'est grâce à elle qu'il a pu renaître sous la forme de ces « choses » (les humains). John/Roberts e fait tuer par homme armé. Mélanie arrive pour nous secourir. À notre réveil, Mélanie est là, nous explique qu'on était soupçonné d'être le hackeur mais qu'en fait le coupable des intrusions était John. Shaun et Rebecca, des espions Assassins chez Abstergo, nous parlent désormais dans le micro à la place de John, nous disent que ce dernier était un de leurs agents infiltrés, et nous engage à continuer à hacker les ordinateurs d'Abstergo pour le compte des Assassins « même s'ils paient moins bien que les Templiers ».

Great Inagua, Octobre 1922

Edward propose à Ah Tabai et Adéwalé d'utiliser sa crique-repaire comme nouveau fief des Assassins, ce qu'ils acceptent même s'ils souhaitent se développer pour protéger le peuple selon les principes d'Altaïr, un ancêtre Assassin. Adéwalé annonce que Woodes Rogers a survécu et est reparti pour l'Angleterre, Edward assure qu'il le tuera dès son retour. Edward va ensuite parler à Anne pour lui dire qu'il va partir pour Londres bientôt, il lui propose de l'accompagner, ce qu'elle refuse. Edward dit qu'il rejoindra peut-être les Assassins quand son esprit sera apaisé et ses affaires réglées. Anne chante, et Edward revoit tous ses amis morts boire un verre auprès de lui. Dans la crique, un bateau arrive, et Edward y va accueillir sa fille, l'enfant qu'il a eu avec Caroline sans connaître son existence, Jenny, qui l'accompagne en mer. Elle lui dit que Caroline est morte depuis plusieurs années, disant qu'Edward l'avait abandonnée. En fin, on assiste au début d'un opéra à Londres, faisant le lien avec *Assassin's Creed III*, un passage dont se souvenait Haytham racontant que son père l'emmenait dans ce même lieu voir ce même opéra. Jennifer Scott a bien grandi, et Edward a désormais un fils, Haytham. Fin du jeu.

Manga Assassin's Creed: Awakening

Tome 1

Lors d'une bataille navale, Edward dirige un bateau pirate ; un homme noir – Adéwalé – est déjà posé comme étant son second. Dès le départ, Edward annonce qu'il s'est juré de faire fortune sur les mers. Pendant une manœuvre navale, Edward expose sa tactique de foncer sur les attaquants pour ne pas présenter son flanc aux canons. Il enchaîne avec l'abordage et le pillage avec son équipage. Sur le pont, il se bat avec des pistolets et des sabres, mais des ennemis mettent le feu aux réserves de poudre pour faire exploser son bateau. Alors qu'il s'y jette pour tenter d'éteindre les flammes, l'explosion se produit, Edward est projeté dans l'eau. Souvenir de Caroline, lorsqu'il la supplie de l'attendre le temps qu'il fasse fortune aux Antilles. Il se réveille sur une île parmi les décombres et entreprend de les fouiller, quand il repère un blessé coincé dans l'épave du bateau. S'en approchant, celui-ci l'attaque mais Edward parvient à l'éviter, avant que l'inconnu ne meurt. Edward le fouille et trouve une lettre.

Vibrations, réveil dans la réalité : le personnage de Masato Yagyû se réveille entouré d'un homme et d'une femme en blouse blanche, et il enlève son casque d'Animus. Ceux-ci se félicitent de « *son taux élevé de synchronisation* », disant qu'il « *est bien le fils de sa mère* » et qu'ils sont contents de voir enfin les « *souvenirs après l'attaque de l'Assassin* ». Puis ils demandent au garçon ce qu'il en a pensé : il trouve que les graphismes du « jeu » sont très

réalistes. Vue, ouïe, toucher, tout est reproduit pour des sensations fidèles, l'Animus est présenté comme une interface « *qui crée des stimulations sensorielles à la place du cerveau* ». Masato trouve le scénario un peu trop brusque, et que l'ensemble ressemble plus à un rêve éveillé qu'à un jeu. S'étonnant qu'on lui ait proposé de bêta-tester le jeu, la chercheuse répond que c'est sa mère qui l'a recommandé. On assiste à un flashback de la mère quittant le foyer et abandonnant mari et enfant pour mener ses recherches. Elle « aussi » travaille chez Abstergo, a un poste haut-placé et a posé les bases de l'Animus. Masato s'énerve à l'évocation de sa mère en décrivant le fait qu'elle ait préféré fabriquer un « jouet » plutôt que de rester avec sa famille. La chercheuse et son collègue, Saejima, l'invitent à revenir s'il veut en savoir plus. Masato rentre chez lui, son père sait qu'il revient de chez Abstergo. Il le laisse choisir d'y retourner ou non mais lui demande de ne plus sécher les cours (Masato est donc lycéen). Finalement Masato revient chez Abstergo, pour essayer le jeu et prouver à sa mère qu'elle l'a abandonné pour quelque chose qui n'en valait pas la peine.

Retour dans la peau d'Edward, chez le gouverneur, qu'il veut voir pour lui remettre la lettre du mort et toucher une récompense, mais il se fait attaquer par surprise par un homme armé qui le désigne comme étant un traître et lui dit que la « *confrérie des Assassins prône le libre arbitre* », ce dont s'étonne Edward qui ne sait pas à quoi il fait référence. L'attaquant s'étonne de ce qu'un Assassin puisse se laisser surprendre aussi facilement, Edward malgré son incompréhension décide de jouer le jeu pour pouvoir toucher la récompense. Flashback sur lecture de la lettre, Laureano de Torres lui demande de se joindre à lui en lui apportant quelque chose contre une récompense, l'objet en question étant un cube en verre joint à la lettre. Edward sort donc la lettre pour prouver sa bonne foi, mais l'homme est suspicieux en constatant qu'Edward ne « *lui montre pas ses compétences* », ce dernier passe donc à l'attaque. Il parvient à éviter un coup de pistolet, s'apprête à tuer l'homme quand il est interrompu par arrivée d'un troisième personnage avec un pistolet, il dit qu'il a envoyé l'homme attaquer Edward pour voir ce que valait un « *traître de la confrérie des Assassins* ». Ce troisième homme se présente comme Woodes Rogers, chasseur de primes, l'autre étant Julien Du Casse, marchand d'armes, puis salue Edward comme « Duncan Walpole », avant que celui-ci ne réalise qu'il s'agit de l'homme à qui il a pris la lettre et les vêtements. On l'invite à entrer chez les Templiers pour rencontrer le gouverneur Torres, de La Havane. Edward lui remet la lettre, Torres inscrit des croix sur une carte, disant qu'il s'agit des cellules des Assassins de toute la région, et que désormais Edward fait partie des Templiers. Il veut toucher sa récompense mais Torres répond qu'elle viendra plus tard, il doit d'abord éliminer les Assassins et trouver un lieu : l'Observatoire, qui abrite une technologie qui permettra aux Templiers « *la gouvernance de l'humanité et l'avènement d'un nouvel ordre mondial* ». Rogers évoque les fragments d'Éden, fruits qui ont apporté la connaissance à Adam et Eve, qui seraient en fait des artefacts contrôlant l'esprit humain, des reliques d'une civilisation ancienne et plus avancée. Pour contrôler l'humanité, les fragments ayant un pouvoir trop limité, les Templiers veulent l'Observatoire qui est un outil de surveillance pour tout connaître de la vie d'une personne, son passé, sa localisation, grâce à une goutte de sang. Cela permettra aux Templiers d'annihiler leurs ennemis (les Assassins qui défendent le libre arbitre) et faire régner la discipline sur le monde. Edward est mal à l'aise et veut partir au plus vite avec sa récompense. Un homme qui connaît l'emplacement de l'Observatoire a été capturé et doit être interrogé, si Edward le torture il aura sa récompense. Les prisonniers sont détenus sur des bateaux, le groupe d'hommes s'y rend donc. Torres explique que les hommes connaissant l'emplacement de l'Observatoire sont appelés des Sages. Mais les Assassins arrivent avant qu'ils n'atteignent le Sage prisonnier. Une femme Assassin se jette sur Edward, et semble le reconnaître, demandant où est Duncan, et pourquoi Edward porte une tenue d'Assassin. Edward pare les coups et se demande si l'Assassin le connaît. Se battant, ils

passent sur un autre bateau ; à un moment, la vision d'Edward change, il aperçoit la silhouette nue de son adversaire, sa structure osseuse et jusqu'à son cœur, une étrange sensation partagée par Masato. Edward parvient à repousser l'assaillante à l'eau, qui l'appelle par son nom, confirmant le fait qu'elle le connaissait. Derrière Edward, des pirates s'enfuient ; Edward reconnaît parmi eux Adéwalé, son second, qui était captif des Templiers et a profité de l'affrontement sur le pont pour s'échapper. S'emparant du navire, les pirates, menés par Edward, prennent le large. Les pirates arrivent à Nassau, Edward va à la taverne boire un coup, semble prêt à se battre avec deux hommes qui sont en réalité ses amis, Barbe Noire (Edd Thatch) et Ben Hornigold ; Adéwalé a un rôle comique, il semble paniqué lorsque s'engage le faux duel. Barbe Noire semble très ému de retrouver Edward, qu'il croyait mort. Un troisième homme s'approche, James Kidd, qui demande à Edward s'il a pris ses nouveaux vêtements à un cadavre. Prenant un verre, Edward annonce qu'il a l'intention de réparer son bateau et de recruter un nouvel équipage. Pour cela, il lui faut de l'argent, Barbe Noire l'incite à attaquer et piller les navires marchands espagnols. Edward mentionne alors l'Observatoire et émet le souhait de le trouver pour gagner encore plus d'argent, afin de rentrer en Angleterre et retrouver son aimée Caroline. Le lendemain, Kidd retrouve Edward à la sortie de la taverne et lui propose de le retrouver sur l'île de Cozumel, au Mexique, où se trouveraient des ruines mayas avec des trésors, mais difficiles d'accès. Les deux partent ensemble pour l'île. Mais une fois arrivés sur l'île et des ruines trouvées, un homme les y attend, maître de Kidd, demandant si Edward est bien celui qui a détroussé Duncan Walpole. Il se présente alors comme Ah Tabai, mentor de la confrérie des Assassins ; Kidd précise qu'il est celui qui a attaqué Edward sur le bateau-prison. Ah Tabai poignarde alors Edward sur le côté.

Masato se réveille en hurlant, saignant au même endroit qu'Edward. Un médecin le pique, et il perd conscience, rêvant qu'il est Edward et qu'il a du sang sur les mains. Il se réveille dans une chambre chez Abstergo, il a dormi depuis 3 jours ; Saejima est à ses côtés, il lui dit qu'il va rapidement guérir mais qu'il ne peut pas quitter les lieux, et que la chercheuse, Erin, va lui révéler ce qu'il se passe vraiment. Saejima ajoute également qu'ils sont surveillés, mais qu'il est un ami des parents de Masato, et il lui demande de sauver sa mère. Sur ce, Erin arrive. Elle commence par expliquer que l'Animus synchronise l'esprit de l'utilisateur avec sa mémoire génétique, le plongeant dans les souvenirs d'un de ses ancêtres ; Masato est ainsi, de par sa mère, un descendant d'Edward Kenway. Elle lui montre ensuite sa mère, prisonnière d'un sarcophage médical, portant casque et masque respiratoire, amaigrie. Elle travaillait chez Abstergo sur l'Animus, mais on a découvert qu'une synchronisation parfaite répercutait les souvenirs de l'ancêtre sur l'utilisateur, les blessures dans le monde virtuelle se répercutant sur le monde réel. Masato refuse de réutiliser un appareil qui risque de le tuer, mais Erin menace de tuer sa mère, qui a refusé d'explorer les souvenirs de son ancêtre Edward et est restée bloquée dans le coma. Enfin, elle révèle qu'elle veut accéder aux souvenirs d'Edward car elle appartient à l'ordre des Templiers, et qu'ils veulent connaître l'emplacement de l'Observatoire. Masato accepte alors à contrecœur de retourner dans l'Animus pour sauver sa mère ; Saejima réitère discrètement son soutien au garçon.

Edward se réveille face à Ah Tabai, qui lui explique que le credo des Assassins est de défendre le libre arbitre face aux Templiers, et demande ensuite à Edward de quel côté il est, celui-ci répondant ne pas aimer suivre les ordres. Kidd lui lance alors une arme, une lame de poignet d'Assassin, alors qu'Ah Tabai lui propose de devenir un Assassin et de se battre à leurs côtés.

Tome 2

Le second tome s'ouvre sur le procès d'Edward Kenway par les Assassins, alors qu'il est dans une arène fermée par des barrières en bois, entouré d'Assassins. Ah Tabai lui expose les chefs d'accusation : usurpation d'identité d'un traître et vente d'informations secrètes à l'ennemi. Cependant, il lui est offert la chance de se racheter en affrontant Ah Tabai, armé de sa lame de poignet. Le mentor reste sourd aux suppliques de Kidd de l'épargner. Ah Tabai se propose de « tuer » symboliquement dix fois Edward, si celui-ci parvient à éviter l'une des tentatives d'Ah Tabai il se verra pardonné et intégré à la Confrérie des Assassins. Le combat commence, Edward se fait faussement « tuer » par Ah Tabai à cinq reprises ; Kidd lui crie alors de rester calme et de reproduire ce qui s'était passé sur le bateau-prison où ils s'étaient affrontés. Alors que le mentor attaque, Edward, en synchronisation avec Masato, entre dans la « vision de l'aigle » et voit le corps d'Ah Tabai sous ses vêtements, jusqu'à mettre ses muscles à nu ; il parvient alors à répliquer et réussit presque à tuer le maître, avant que Kidd n'intervienne pour les séparer. Le maître confie alors Edward à Kidd, mais le pirate se refuse encore à intégrer la confrérie en s'affirmant comme pirate. Le lendemain, à la taverne à Nassau, Barbe-Noire entre en trombe pour annoncer que les Anglais ont commencé une guerre contre les pirates. Barbe Noire propose de prendre le navire de commandement, un man o' war, pour dérouter la flotte ennemie ; le commandant est un chasseur de pirates dénommé Du Casse. Reconnaisant le nom du Templier, Edward se propose de l'assassiner pour laisser Barbe Noire s'emparer du navire. Après un saut dans le temps, on se retrouve sur le bateau de Barbe Noire, Edward saute à l'eau et rejoint le navire commandant de la Royale Navy. Il s'infiltrer sur le navire ennemi, pendant que Du Casse se repose dans sa cabine, parvient jusqu'à lui et l'assassine, révélant qu'il n'a jamais été un Assassin, mais un pirate. Ensuite, lors d'une scène de combat, Barbe Noire et ses marins prennent d'assaut le navire. Les pirates hissent le pavillon noir de Barbe Noire et prennent le large. Deux mois plus tard, Edward retrouve Kidd ; Edward semble mécontent, et ne se vante pas de sa renommée croissante en tant que pirate, alors que Barbe Noire et son nouveau bâtiment, le Queen Anne's Revenge, terrifient les marchands. Edward, lui, aspire à faire fortune pour rentrer au pays et retrouver sa femme. Il réalise alors que Kidd est la femme Assassin qui l'avait affronté sur le bateau-prison, la première fois qu'il avait eu la « vision de l'aigle ». Lorsqu'il lui en parle, elle est surprise et gênée, évitant d'expliquer qui elle est, et lui parle de ce qu'est la vision de l'aigle : un sens seulement possédé par les véritables Assassins. Mais de retour à la taverne, Hornigold et Thatch sont en train de se battre. Hornigold rapporte que le roi offre une amnistie à tous les pirates, et Thatch estime qu'il s'agit d'un piège grossier. Alors qu'Hornigold veut accepter l'offre et cesser la piraterie, Thatch considère qu'il s'agit d'une trahison. Pour Hornigold, alors que les pirates sont établis depuis deux ans à Nassau, la maladie y fait des ravages, malgré les médicaments volés par les pirates. Barbe Noire préfère mourir libre et pirate plutôt que de céder et de retourner à une vie de misère en Angleterre. Edward, lui, concède que sa femme ne l'attend sans doute plus, et préfère conserver sa liberté. À ce moment surgit Adéwalé, paniqué, annonçant que l'armée anglaise les encercle, contrôlant le port. Les Anglais débarquent, et Woodes Rogers descend pour négocier avec les pirates, réitérant la proposition du roi d'une grâce en échange de la cessation des activités de piraterie. Barbe Noire se manifeste pour refuser ; Rogers laisse un délai de 3 jours pour que les pirates choisissent. De retour à la taverne, Edward assure à Thatch qu'il n'a pas l'intention de cesser d'être un pirate. Mais la majorité des pirates de Nassau, menés par Hornigold, annonce leur choix d'accepter la reddition. Les hommes d'Edward suivent leur capitaine et Thatch pour mener l'assaut contre la Royale Navy. Deux jours plus tard, lors d'un affrontement naval, Thatch pousse Edward et Adéwalé à l'eau en voyant que le combat est perdu, avant de succomber sous les coups.

Sous le coup de l'émotion, Masato se réveille et, utilisant les capacités de combat de son ancêtre, met par réflexe à mal un chercheur. On l'endort ; à son réveil, Saejima est là pour le rassurer, mais Masato, énervé, commence à vouloir frapper le chercheur, avec la dextérité d'un Assassin ; le garçon est perturbé de voir les frontières se brouiller entre lui et son ancêtre. Plus tard, Masato retourne dans l'Animus.

On retrouve Edward chez les Assassins, s'entraînant avec Ah Tabai ; on retrouve Kidd, mal en point, dans une embarcation sur la plage. Kidd informe Edward que les derniers pirates rebelles se sont rendus, que Nassau est sous contrôle britannique et que Barbe Noire a bien sombré avec le navire d'Edward. Les Anglais se sont emparés de Nassau car le Sage s'y cachait ; Woodes Rogers l'a pris et emmené à la base des Templiers, à La Havane. Les Assassins décident alors d'agir rapidement et de se mobiliser afin d'empêcher les Templiers d'atteindre l'Observatoire. Kidd ajoute qu'Hornigold participe désormais à la chasse aux pirates, et qu'il a rejoint l'ordre des Templiers. Edward décide d'aller l'éliminer avant de se joindre aux Assassins dans leur démarche, et de rejoindre officiellement à cette occasion la Confrérie. Plus tard, Edward guette Hornigold, sur un bateau, pendant une tempête ; se laissant voir, il affronte les soldats anglais avant d'assassiner Hornigold, déclarant que peu lui importe d'être Assassin ou pirate, tant qu'il défend sa liberté et ses amis. Edward rejoint ensuite les Assassins, Kidd le conduit à Ah Tabai et au Sage, dont la capture a nécessité de lourds sacrifices. Le Sage, le pirate Bartholomew Roberts, a été torturé par les Templiers, mais n'a pas cédé. Il rappelle l'étendue des pouvoirs de l'Observatoire, qui confère la vision absolue à qui y a accès et détient une goutte de sang de l'humain qu'il veut observer. Edward lui explique qu'il ne convoite plus l'Observatoire, car il n'est plus en quête de richesse et rejette le pouvoir. Pour empêcher les Templiers d'atteindre l'Observatoire, Edward veut assassiner leur chef, Torres, mais celui-ci a fui la Havane lors de l'attaque des Assassins. Or, ceux-ci ont récupéré le Sage, mais aussi des cubes contenant le sang des hauts dignitaires Templiers. Les Assassins proposent alors au Sage de faire cause commune contre Torres pour l'éliminer. À cet instant, Edward et Masato se synchronisent tant qu'Edward aperçoit des souvenirs de Masato. Plus tard, les Assassins, Edward et le Sage se trouvent à l'Observatoire. Utilisant le cube de Torres, ils apprennent que ce dernier projette d'attaquer le repère des Assassins. Les Assassins se replient pour protéger les leurs, tandis qu'Edward demande au Sage d'emprunter le crâne de cristal de l'Observatoire pour retrouver Torres, avant de le lui ramener. Plus tard, Torres est à la tête d'une armada de vaisseaux. Edward fond sur lui pour le tuer, et a juste le temps de le reconnaître comme « Walpole », ce qu'Edward corrige.

Sur ce, Masato se réveille, pris en otage par le chercheur Saejima à l'aide d'une lame secrète, entourés par la chercheuse Erin, d'autres scientifiques et de forces armées. Masato étant le seul à connaître l'emplacement de l'Observatoire, Saejima menace de le tuer pour empêcher les Templiers d'accéder à l'information. Saejima révèle qu'il appartient à la Confrérie des Assassins, il a saboté le moniteur pour empêcher les Templiers de découvrir l'Observatoire. Saejima exige que Christine, la mère de Masato, soit relâchée. Erin les conduit jusqu'à elle, elle se réveille et reconnaît son fils. Après de brèves retrouvailles, Erin exige de connaître la position de l'Observatoire, et prend à son tour en otage Christine. Saejima exige qu'on leur donne une voiture avant que Masato ne parle ; ceci fait, Christine supplie Masato de ne rien dire, mais Erin lui tire dessus. Elle meurt dans les bras de son fils. Alors qu'Erin et ses sbires se lancent sur lui, des Assassins surgissent et éliminent les attaquants avec leurs lames secrètes. Masato reconnaît son père parmi les Assassins ; l'homme lui confie sa lame secrète et lui intime de fuir. Masato s'enfuit, et aperçoit au loin Erin assassiner le chercheur Saejima. Une fois éloignés, Masato et son père discutent ; le père explique que la famille

Yagyû est à la tête de la branche japonaise de la Confrérie depuis la période d'Edo, faisant de Masato un Assassin par héritage. Sa mère faisait pourtant partie des Templiers, jusqu'à la naissance de leur fils. Envoyée au Japon pour combattre les Assassins, elle a fini par épouser leur cause. Elle a cependant dû retourner chez Abstergo pour aider les Templiers, sous la menace de mort qui planait sur son fils. Les Assassins, moins forts que les Templiers, ne pouvaient alors pas la protéger. Reconnaisant sa faiblesse, le père demande à Masato de lui révéler l'emplacement de l'Observatoire, afin selon lui de l'utiliser pour écraser les Templiers, rendre aux Assassins leur importance et accomplir la volonté de Christine. Masato refuse, et affronte son père. Comme synchronisé avec Edward, il utilise ses capacités de combat et met son père à terre. Masato déclare n'être l'outil de personne, et souhaite combattre à la fois Templiers et Assassins pour mettre fin à leur guerre, avant de s'enfuir.

Annexe 5 : Interview de Xavier Guilbert

Interview de Xavier Guilbert

Responsable IP Development chez Ubisoft et rédacteur en chef à Du9, l'autre bande dessinée

Entretien mené le 16 septembre 2016

Comment en êtes-vous venus à mêler bande dessinée et jeux vidéo chez Ubisoft ?

En fait, ce sont deux parcours qui se sont croisés de manière très anecdotique. Je suis rentré dans le jeu vidéo quasiment par hasard, car bien qu'étant joueur ce n'était pas du tout quelque chose que je voulais faire au départ. Je suis diplômé d'une école d'ingénieur, en sortant de l'école je voulais tout faire sauf ce que je m'imaginai être le métier d'un ingénieur, et je me suis dit que je pourrais peut-être faire de la pub, ou quelque chose s'en approchant. J'ai donc suivi une formation artistique dans une école de pub, faire du dessin pendant deux ans, mais comme ça ne me menait pas à grand chose j'ai décidé de rentabiliser mon diplôme d'ingénieur et j'ai passé quelques entretiens, dont un chez Ubisoft, qui m'a recruté pour m'occuper de CD-ROM éducatifs... C'était en 1996, où l'on considérait que le CD-ROM était l'avenir.

Ensuite je me suis retrouvé à faire des études de marché sur le jeu vidéo, avant de passer 5 ans au Japon, puis de revenir monter une cellule de planning stratégique, jusqu'en 2009 où j'ai changé de filière pour revenir à la production. À présent, je suis dans l'équipe éditoriale qui alimente l'équipe de création, pour les aider à créer des personnages, les enrichir dans leur réflexion. À côté de ça, j'ai une éducation classique en BD, mon père est tintinophile, donc je lisais beaucoup ce qu'il avait. Puis j'ai fait mon éducation tout seul quand je suis monté à Paris, en découvrant le comics, le manga, en plus c'était au moment où ça commençait à émerger, puis ensuite en découvrant toute la BD alternative ; c'est aussi le moment où j'ai rejoint Du9. J'ai continué à explorer la diversité des mangas. Les deux activités se sont rencontrées avec le projet de manga *Assassin's Creed*, en collaboration avec Shueisha, grand éditeur japonais. Les gens qui s'en occupaient étaient totalement débordés, et ils avaient besoin de quelqu'un qui connaisse bien le jeu (moi j'y travaille depuis 8 ou 9 ans, donc à l'époque je connaissais déjà bien), voire qui connaissait le japonais, ce qui était mon cas. Je me suis retrouvé sur le sujet, je suis allé à Tokyo rencontrer les auteurs, discuter du projet, pendant l'année où le projet a été sérialisé, puisqu'il paraissait à raison d'un chapitre par mois dans une revue japonaise, et j'ai connu l'industrie du manga de l'autre côté, tous les mois je récupérais le synopsis en japonais qu'il fallait que je révise, ensuite je recevais un découpage qu'il fallait que je valide, puis je récupérais le début des pages encrées, enfin je récupérais l'équivalent du BAT, les pages finalisées, qu'il fallait valider. Ensuite, on avait les révisions pour l'édition en recueil. J'ai fait ça pendant douze mois.

Est-ce que cela se passait en même temps que la sortie d'un jeu Assassin's Creed ?

C'était lié à la sortie de *Black Flag*. Comme ça s'est bien passé, l'équipe de Montréal m'a demandé de superviser les autres BD faites en France par les éditions Les Deux Royaumes, donc j'ai supervisé les deux derniers volumes (enfin, il s'agissait surtout de valider) de la dernière trilogie faite par Corbeyran et Defali, ensuite on a discuté avec l'équipe des Deux

Royaumes chez Ubisoft pour voir quoi faire, car on n'était pas entièrement satisfait de ce qui avait été fait pour les deux premières trilogies, on trouvait qu'on pouvait faire beaucoup mieux...

Mieux, sur le plan qualitatif ?

Oui, sur le plan qualitatif... Au niveau des ventes, ç'avait été plutôt satisfaisant, par contre on se rendait compte que la qualité n'étant pas là, on était passé d'un premier tome qui s'était très bien vendu, à un sixième tome qui avait plus de mal. Le but, c'était de réussir à rattraper un peu ça, ou en tout cas de proposer quelque chose de différent. L'expérience sur le manga nous a encouragé à aborder les choses différemment, à faire un vrai accompagnement. Ce qui s'est passé sur le manga, c'est que j'ai rencontré les auteurs en mai, à Tokyo, et le premier chapitre est paru en septembre ou octobre, donc entre mai et août, sur 3-4 mois, on avait juste discuté du synopsis et fait connaissance, le but c'était de leur faire comprendre comment fonctionnait la franchise *Assassin's Creed*, de leur dire ce qu'on cherchait à avoir, plutôt que de les laisser aller dessus et faire la correction après coup à chaque fois.

Les auteurs étaient-ils joueurs eux-mêmes ?

Oui. Et puis, pour le manga, il y avait pour base le scénario du jeu qui était en train de se préparer, donc une partie du travail était déjà fait, il s'agissait essentiellement d'articuler les parties du temps présent. Alors que pour la bande dessinée qui sort en octobre [le 21 octobre 2016, ndla], on est parti sur quelque chose d'entièrement nouveau sur quoi il n'y a rien, donc là la maison Les Deux Royaumes a pris contact avec des auteurs [Guillaume Dorison et Jean-Baptiste Hostache, ndla], et on a passé du temps avec Guillaume, qui est arrivé avec ses idées. On a dû mettre le holà, lui dire « *Whowhowho, ça, ça ne marche pas !, ça oui, tu peux essayer ça* », et on a quasiment passé un an avec eux. Donc avec Guillaume d'abord, puis Jean-Baptiste, on a fait quelques essais ; 9 à 10 mois pour faire connaissance, puis on est passé dans la production, mais le fait d'avoir pris le temps d'apprendre à se connaître a vraiment payé, car tout ce qui pouvait poser problème avait été écarté, on était content, après ça a été des choses à la marge en termes de corrections.

Est-ce que cette facilité venait aussi du fait que la bande dessinée en question n'était pas liée précisément à un jeu préexistant ?

C'était aussi le cas pour les deux premières trilogies de Corbeyran, même si la première était liée au tout premier *Assassin's Creed*, on avait eu des problèmes car on avait envoyé les auteurs à Montréal pour rencontrer les équipes, le seul truc c'est qu'entre le moment où ils étaient allés à Montréal et la sortie du jeu, certains éléments avaient pas mal changés, notamment la manière dont le personnage principal s'évade d'Abstergo, et le problème c'est que ça n'avait pas été corrigé dans la bande dessinée. Résultat, l'équipe de Montréal, Ubisoft, étaient un peu frustrés de faire des efforts et de constater que derrière le résultat ne convenait pas, et réciproquement, les auteurs étaient frustrés de voir que leur travail tombait un peu à l'eau, en quelque sorte, que les critiques à l'encontre de la bande dessinée n'étaient pas forcément justifiées. Donc la politique par la suite a été de faire en sorte de ne pas les mettre les uns contre les autres, mais plutôt de dire « *le jeu se passe là, la bande dessinée on va la mettre loin pour qu'il n'y ait pas d'interférences et pour éviter ce genre de problèmes* ». Cela implique aussi la possibilité de dire que si la bande dessinée n'est pas au niveau, la licence a suffisamment de distance avec la BD pour la « renier », faire comme si elle n'existait pas.

Dans quelle mesure jouez-vous sur la proximité de l'histoire portée par les deux supports pour se faire une publicité réciproque ?

Généralement, les deux ne jouent pas dans la même cour, objectivement. La bande dessinée, on la sort toujours en même temps que le jeu, la proximité marche, comme c'était le cas au Japon où le jeu était moins connu ; le fait d'être dans une revue de manga permettait de toucher des jeunes sensibles au jeu vidéo, permettait d'élargir ce marketing, c'est d'ailleurs pourquoi le manga était lié au jeu qui allait sortir. Mais dans le cas de la bande dessinée franco-belge, on joue beaucoup moins sur ce terrain-là. Il y a un rapport de 1 à 10 entre les ventes du jeu et celles de la bande dessinée, en faveur du jeu évidemment. On n'est pas du tout sur les mêmes échelles, ça n'est pas la même chose. Après, la difficulté par rapport à ça, c'est une question de temporalité. On compte 3 ans pour le développement du jeu, quand celui d'une BD est beaucoup plus rapide ; on termine le jeu un mois et demi avant sa sortie, quand la bande dessinée est finie 3 à 4 mois avant sa parution, pour des questions d'office, d'impression... Pour nous par exemple, les pages encrées étaient finies en juillet pour une sortie en octobre, donc on a retravaillé les dialogues pour préciser des choses, 3 semaines avant l'envoi pour l'impression, mais ce sont de petites corrections à la marge.

Ce sont donc des problématiques légèrement différentes du roman, pour lequel il faut pouvoir traduire un long texte très rapidement.

Oui. Après, pour revenir sur la question de ne pas faire la bande dessinée du jeu, c'est la même chose dans d'autres domaines. Par exemple, Marvel ne fait pas la bande dessinée du film. L'univers des comics et celui des films sont différents même s'ils coexistent et que l'un est issu de l'autre ; les comics servent de base, même s'ils sont simplifiés, retravaillés pour les films, mais les deux se renvoient de manière très superficielle.

Peut-il y avoir des jeux d'influence indirects de l'œuvre secondaire vers l'œuvre principale, à l'image du cas du peuple des hommes-oiseaux inventés dans le manga adapté de The Legend of Zelda, et par la suite effectivement repris dans les jeux vidéo ?

On essaye de faire ça, même s'il est encore trop tôt dans notre cas pour le dire. Enfin, tout de même, deux comics ont été faits (*The Fall and The Chain*), dans lesquels on introduit un personnage, le sujet 4, qui va devenir un personnage très important de *Assassin's Creed III*. On a cet aspect transmédiatique, une origine qui est racontée dans la bande dessinée mais pas dans le jeu. Mais c'était quelque chose de très programmé. Pour la bande dessinée, on a de la part des gens qui s'occupent de la franchise, de la marque « Assassin's Creed » à Montréal, beaucoup plus de bienveillance car la qualité correspond à ce qu'ils attendaient. Donc oui, on essaie de faire des clin d'œil, mais on ne sait pas comment ça va être repris par la suite.

Les studios de Montréal donnent-ils accès au matériel du jeu vidéo, les personnages, etc., pour aider et orienter les créateurs des bandes dessinées ? Est-ce qu'il y a collaboration ?

Oui, on a accès à tout, mais le but c'est de faire en sorte que les gens avec qui on collabore enrichissent aussi l'univers. On n'a pas une approche à la Disney ou à la Lucas, pour reprendre des exemples connus, on veut leur laisser un espace, un peu comme ce qu'avait fait *Matrix* avec *What is the Matrix ?*, on veut les laisser enrichir, apporter une vision. Ce sont des auteurs qui ont une approche particulière, c'est ce qu'on voulait. Plutôt que de laisser un petit espace aux auteurs, on leur donne tout l'espace, en posant nos conditions, nos réservations. Guillaume Dorison est arrivé avec son univers, ses intérêts, et a amené l'histoire sur des

choses sur lesquelles on aurait pas pensé au départ. On fait ainsi une addition intéressante. Et puis, le but, c'est d'avoir un auteur qui apporte, qui fait vivre, qui apporte du « gras » sur l'histoire.

Justement, est-ce Guillaume Dorison qui est venu vous voir pour vous proposer ce projet, ou est-ce vous qui avez contacté plusieurs personnes et retenu Guillaume parce qu'il vous paraissait le plus apte à porter le projet ?

Je n'ai pas fait partie du comité de sélection, mais il y a eu sélection et il semblait correspondre. Après, ça a vraiment été un dialogue. Il n'est pas arrivé avec son pitch, il avait des idées qui ne correspondaient pas forcément à la marque mais nous avons dialogué, le but ça a été de trouver un terrain commun, de lui dire ce qui rentrait ou non, d'encourager ce qui nous plaisait, etc.

De manière plus générale, qu'est-ce qui vous semble être la problématique principale du secteur des bandes dessinées adaptées de jeux vidéo ? Est-ce une question de qualité, de public, de timing par rapport à l'actualité du jeu vidéo ?

Je pense qu'il y a un triple handicap symbolique. Non seulement il s'agit d'une bande dessinée, mais en plus elle est liée à un jeu vidéo, et en plus c'est une adaptation. C'est-à-dire que la bande dessinée donne moins de légitimité qu'un roman, elle est encore moins bien connotée aujourd'hui ; ensuite, pour les gens qui lisent de la bande dessinée, l'intérêt est limité parce que c'est un produit dérivé de quelque chose qui est vivement commercial ; enfin, pour les gens qui ne lisent pas de bande dessinée mais qui vont éventuellement être sensibles au succès commercial du jeu vidéo, le livre est perçu comme un produit dérivé... Oui, c'est un vrai handicap, le fait d'être une adaptation. D'ailleurs, nous, nous essayons de ne pas faire des adaptations, de ne pas faire la bande dessinée du jeu parce qu'on pense que l'idée de faire une adaptation est assez datée au niveau de l'approche du transmédia, on n'est plus dans l'aspect média-mix mais dans l'aspect transmédia. On ne fait plus de l'adaptation, on ne raconte plus la même histoire sur des supports différents, mais on raconte autre chose. On a des romans qui racontent l'origine du monde dans lequel se déroule le jeu, et c'est cette ambition-là qu'on a aujourd'hui.

Et en ce qui concerne les livres qui se veulent vraiment des adaptations, est-ce qu'ils peuvent apporter des choses intéressantes ?

Je suis très partagé là-dessus, je pense que ça dépend vraiment de la cible. Il y a un certain nombre de jeu et d'adaptation qui parlent toujours aux mêmes gens, qui sont une manière de prolonger les choses. L'exception que je verrai, c'est *Pokémon*. Sa spécificité, c'est que le héros du manga ou du dessin animé est aussi un dresseur de Pokémon, comme soi, donc il y a une sorte de prolongation du jeu lui-même qui peut raconter d'autres choses que l'histoire du jeu. Sinon, non, dans ce que j'ai vu, je pense que plus on s'éloigne du contenu original pour proposer quelque chose de complémentaire, mieux c'est. Plus on se place dans cette idée de transmédia, mieux c'est.

Donc cela continue de s'adresser principalement aux joueurs ?

Oui, après j'ai l'impression que la BD est un peu... en quelque sorte, la « cinquième roue du carrosse », ça reste assez mineur par rapport à des éditions de romans. Il y a eu du manga sur *Zelda*, un *graphic novel* sur *Halo*, mais par contre sur ce dernier il y a 7 ou 8 romans qui sont

sortis. Pour une ou deux bandes dessinées, il y a quatre fois plus de romans qui sortent. Il y a eu *DeadSpace* qui a eu une bande dessinée, mais aussi un ou deux romans, plus un dessin animé... Donc je n'ai pas l'impression que la bande dessinée soit le réflexe immédiat pour faire ce genre de choses, après on est aussi lié aux aspects culturels des différents pays dans lesquels sortent les jeux vidéo, c'est-à-dire que pour un jeu vidéo fait par des Américains, pour des Américains, on parlera de *graphic novels* (et pas de comics, la distinction est importante), et on fera plus du roman parce que la fantasy est mieux acceptée, plus visible que le comics qui est très connoté « post-ado boutonneux ». Au Japon, par contre, le manga sera peut-être plus facile. Donc il y a des adaptations de choses comme *Resident Evil*, mais là-dessus il y a des spécificités. Nous, le fait qu'on ait fait des bandes dessinées, ça vient aussi du fait qu'Ubisoft est une entreprise française donc on pouvait le faire, mais je n'ai pas l'impression que ce soit quelque chose de si répandu que ça. Ça reste quand même quelque chose d'assez « anecdotique », même si je ne pense pas être un expert sur cette question.

Parmi les bandes dessinées qui marchent dans le secteur des adaptations, on compte Assassin's Creed, les Lapins Crétins et Dofus notamment, ainsi que Pokémon ; peut-on dire qu'il s'agit d'un secteur qui se développe ? Ou qui va stagner ?

Je pense que ça dépend de la qualité de l'approche. Si on a l'idée qu'il s'agit de quelque chose qui doit exister en soi, qui doit être de bonne qualité en soi, ça ne peut pas juste être intéressant parce que c'est tiré d'un bon jeu. Pour *Dofus*, il y avait un vrai projet pensé avec les créateurs derrière ; sur les *Lapins Crétins*, personnellement j'ai été agréablement surpris car je n'aurais pas parié dessus, j'ai trouvé qu'il y avait une vraie volonté de comprendre ce qu'étaient les Lapins, avec une inventivité qui n'était pas mauvaise malgré des défauts, mais dans l'idée il s'agissait de réussir à trouver quelque chose d'intéressant qui fonctionne, qui soit marrant, qui ne soit pas référencé à un jeu. Sur *Assassin's Creed*, c'est ce qu'on essaie de faire, de proposer avant tout une bonne histoire.

L'enjeu pour les bandes dessinées à venir serait donc de parvenir à proposer des histoires qui pourraient être indépendantes du jeu d'origine ?

Oui, c'est tout l'enjeu de l'approche transmédiatique. L'idée de transmédia, c'est que chaque élément de transmédia est potentiellement un point d'entrée dans la marque. En tant que tel, il faut donner la meilleure image possible de la marque, chaque élément estampillé au nom d'un jeu vidéo doit donner envie d'acheter le jeu. Le but est de faire en sorte que celui qui lit la bande dessinée adaptée soit agréablement surpris et ait envie de voir si le jeu est aussi bien. Bien sûr, aujourd'hui, vu le rayonnement de l'un et l'autre, ce n'est pas l'objectif premier. Si ça n'amène pas au jeu vidéo, le but, c'est que ça contribue à la valorisation de la marque. Il faut que chaque élément participe à la perception de la marque ; ce qui fait la valeur, c'est la marque et non le produit. L'important, c'est l'idée d'*Assassin's Creed* ; évidemment, la vente du jeu vidéo rentabilise cette idée. Après, la bande dessinée ne vient que renforcer la marque. En fait, le jeu se vend autant parce que dessus il y a écrit « *Assassin's Creed* » et que c'est une belle marque, que les gens reconnaissent. À partir de là, les gens qui vont lire la BD ne vont peut-être pas se reporter sur le jeu vidéo, mais la raison ne sera pas parce que le jeu vidéo ne les intéresse pas mais peut-être tout simplement parce qu'ils n'ont pas le temps. Même s'ils aiment jouer, les gens n'ont pas toujours 60 heures à consacrer à un jeu vidéo, par exemple quand ils ont une vie de famille à côté. Quand un certain nombre d'expériences est interdit par son mode de vie, on peut se rabattre sur des expériences autorisées. On ne va pas pouvoir jouer au jeu, mais on va pouvoir lire le roman, la BD, on peut fractionner son temps de lecture dans le métro, aux toilettes, etc., plus facilement que pour jouer à un jeu, pour lequel on a

besoin d'un matériel et d'une place prédéfinis. C'est de l'interstitiel qui me demande un investissement en temps et en énergie que je peux me permettre, contrairement au jeu vidéo. Cette idée-là du transmédia, c'est de proposer à un large pan de consommateurs, de spectateurs, de faire l'expérience de ce qu'on propose selon des modalités qui leur convienne. Grâce à ça, on a une expérience à peu près de même niveau, et on peut en parler avec les autres connaisseurs.

Le marketing se fait-il principalement autour des jeux ou films qui sortent au même moment ?

Effectivement ; il y a tout un travail qui se fait au niveau des *retailers*. Cette année est intéressante car on n'a pas de jeu, mais on a un film le 21 décembre (2016), donc on a un travail vis-à-vis des *retailers*, des libraires... Ce qu'on a aussi, c'est du *cross-marketing*, c'est-à-dire qu'on a un jeu qui sort, donc on met en place une statue grandeur nature pour la PLV, ça permet de pousser la mise en avant de la bande dessinée, dans les FNAC (en plus, souvent, comme ça prend de la place, que c'est lourd, que c'est une forme de décoration et de signalétique, ça a tendance à rester au-delà de l'actualité du jeu).

Y a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter ?

Oui, j'y repense à propos de la question du début sur mon parcours, ce qui est marrant c'est que l'activité de BD en dehors d'Ubisoft reste pour moi très séparée, ce sont deux domaines totalement différents. Avec Du9, je suis sur l'alternatif, la BD d'auteurs, alors qu'avec Ubisoft je travaille sur des produits commerciaux, de grande consommation... C'est vrai que ce qu'on y fait reste destiné à un public de niche, mais je me retrouve vraiment à utiliser très peu les auteurs que je connais du fait de Du9 dans mon travail chez Ubisoft. Les choses qui me servent le plus chez Ubisoft sont toutes les analyses de marché et les numérologies que j'ai pu faire chez Du9, qui sont les plus éloignées de ce que je fais par ailleurs, c'est assez schizophrène. C'est intéressant de connaître ces deux aspects, ça alimente la réflexion d'avoir accès aux deux côtés.

Annexe 6 : Interview de Jean-Baptiste Hostache

Jean-Baptiste Hostache

Auteur de bandes dessinées et dessinateur de la série *Assassin's Creed Conspirations*

Entretien mené le 7 juillet 2016

Avez-vous joué à Assassin's Creed ?

Pour être honnête, non, je n'y ai pas joué depuis que j'ai commencé à travailler sur la bande dessinée. Je me suis contenté de regarder des cinématiques, des teasers, pour voir comment Ubisoft communique sur la marque, que ce soit d'ailleurs aussi bien sur les jeux que sur le film qui va sortir [en décembre 2016, ndla]. Mais je n'ai jamais fait partie des joueurs sur consoles de salon, et en tout cas pas de ce genre de jeux.

Jouez-vous à d'autres jeux, en tant que loisir personnel ? Si oui, lesquels ?

J'ai joué, et je joue un peu à d'autres jeux, mais je fais partie des très rares personnes dans le monde professionnel du jeu vidéo à être aussi peu joueur. Autrement, j'aime bien les jeux de course, l'e-sport, les jeux de combat... J'ai toujours trouvé ça sympa.

Pas de RPG, le type de jeu auquel appartient Assassin's Creed ?

Non, mais je suis admiratif du travail qui est fait sur ces jeux-là. C'est vraiment quelque chose qui me fait signe, et ça va croissant puisqu'on est régulièrement surpris par toutes les nouvelles choses que l'on peut faire. Mais en ce qui me concerne, je ne franchis toujours pas le cap.

Donc même dans l'e-sport, des choses comme League of Legend ou Overwatch, où l'on est dans les personnages, ça ne vous intéresserait pas ?

Non... Je me suis intéressé très tôt à *Overwatch*, avant même la sortie du jeu, mais pas pour y jouer, plutôt parce qu'à côté de cette activité de dessinateur de bande dessinée, mon travail principal est l'enseignement dans une école qui est quasiment dédiée aux jeux vidéos et au cinéma d'animation 3D, aux effets spéciaux, etc. J'enseigne aux futurs game-artistes des graphismes 2D, 3D, j'enseigne le design, la mise en scène, la couleur, le *concept art*. En un mot, tout ce qui est en amont de la production graphique d'un jeu.

Le graphisme, c'est donc ce qui conditionne votre regard en premier lieu lorsque vous abordez un jeu vidéo ?

Oui, je suis très attentif à ça d'abord à cause de l'image, du traitement, de la définition ; et même dans le *in-game*, je m'intéresse à l'immersion, à la fluidité, à la qualité de l'animation, etc., mais pas pour y jouer moi-même, j'ai vraiment une approche de spectateur. J'adopte le rôle du critique mais qui ne serait pas lui-même nécessairement professionnel du cinéma.

C'est nécessaire, puisque ça me permet d'avoir un œil attentif à ce qui anime mes étudiants qui sont, eux, à 99% des joueurs. Ça me permet de passer de l'autre côté.

Avez-vous lu les autres bandes dessinées d'Assassin's Creed, le manga du jeu Black Flag ou les romans d'Olivier Bowden ?

Je n'ai pas lu les romans. J'ai lu les trois premiers tomes de la bande dessinée réalisée par Corbeyran et Defali, auxquels j'ai assez peu accroché, et ce autant du fait de l'histoire que je trouvais sans surprise que du graphisme de la BD en général qui ne m'a pas vraiment convaincu. En revanche, j'ai trouvé le manga plus travaillé, plus fouillé.

Mais au tout début, lorsqu'on m'a parlé de cette licence je n'étais pas convaincu par les directions artistiques que l'éditeur, Les Deux Royaumes, voulaient prendre. Par la suite, ils nous ont laissé pas mal de latitude dans la manière de faire, donc finalement ça s'est plutôt bien passé.

Ils n'imposent donc pas de contraintes graphiques ?

Non ; c'est d'ailleurs un premier *a priori* que j'avais lorsque j'ai vu la production qui avait été faite jusque là, et je ne me retrouvais personnellement pas dans ce traitement. Mais ce n'était pas nécessairement ce que Les Deux Royaumes et Ubisoft voulaient pour la suite de la série. Il n'y avait pas de leur part d'exigence de respecter le style précédemment utilisé.

Comment avez-vous été recruté ? S'agissait-il d'une commande ? Se sont-ils adressés à vous directement parce qu'ils connaissaient votre travail ?

Il ne se sont pas adressés à moi directement. Ils se sont adressés directement à Xavier Dorison, qui a décliné l'offre, car je pense que pour lui ça n'est pas intéressant de travailler sous commande de la licence. Il a déjà ses propres séries qui marchent très bien, et qui sont plus intéressantes à exploiter en tant qu'auteur, plutôt que des œuvres dérivées de licences. Il a cependant proposé son petit frère, Guillaume, qui est scénariste et qui gravite énormément dans le monde du jeu vidéo, de *e-sport*. Il travaille pour J-One en tant que chroniqueur, et se consacre vraiment à la culture japonaise. Le jeu vidéo est vraiment sa passion, pas spécialement *Assassin's Creed* ou Ubisoft, mais lorsqu'on lui a proposé ce projet de travailler pour l'une des plus grosses licences du jeu français, avec les *Lapins Crétins* ou *Watch Dogs* (Ubisoft est le plus gros éditeur de jeux sur le marché français), ça l'a intéressé. Et comme on avait l'habitude de travailler ensemble et que ça se passait bien sur beaucoup de projets, il a pensé à moi et m'a proposé de travailler sur le projet. Je connais Guillaume depuis 2006, 2007, il était à cette époque éditeur chez les Humanoïdes associés ; il a été mon éditeur sur ma première série chez les Humanos, au moment où mon premier éditeur est parti lors d'une restructuration de la maison, et par la suite nous avons collaboré sur d'autres projets.

Est-ce que le fait que Clockwerx soit aussi une histoire d'infiltration, élément fondamental d'Assassin's Creed, a servi de transition vers ce nouveau projet ?

Il y avait pas de lien. Je pense qu'il y a des similitudes entre *Clockwerx* et ce tome d'*Assassin's Creed*, à commencer par le personnage sur la première de couverture, le personnage avec l'ombre derrière. Ce visuel n'était pas mon intention au départ, mais la première de couverture, c'est l'élément sur lequel il y a le moins de négociations possibles sur ce genre de produits, il fallait que ça soit ça.

Après, pour ce qui est de l'ombre et surtout ce qui est du choix de la Seconde Guerre Mondiale – puisque chaque épisode d'*Assassin's Creed* se caractérise par une époque historique précise, traitée de façon assez fiable et bien documentée –, je pense que la motivation de Guillaume d'aller vers cet événement historique, ou en tout cas la première moitié du XXe siècle, c'était d'avoir l'occasion de mêler l'histoire de l'Animus avec les prémices d'une technologie ou d'une science qui aurait permis d'aller dans ce sens, qui permettait de construire un lien crédible entre les deux. Le projet Manhattan américain comme l'Uranprojekt allemand, et le projet Rainbow... Le projet Die Glocke, qui est une légende urbaine sur l'arme miraculeuse allemande, toutes ces choses nous permettaient d'explorer la mythologie sur la naissance d'un Animus-Version 1.

Le thème de la Seconde Guerre Mondiale a donc été choisi par Guillaume Dorison ?

Oui. C'est un prétexte pour se situer à une époque où tout converge : Einstein, Eisenberg, la course à l'arme atomique... Le but étant de se servir de cette polarité Assassins/Templiers pour mettre derrière elle les puissances de l'axe et alliées, des manipulations sous contrôle des Assassins et des Templiers avec des intentions, des fins différentes de ce que la guerre nous a vraiment enseigné. C'était ça l'idée.

Il y avait aussi quelque chose de stratégique, en se disant que probablement ce moment de l'Histoire n'existerait jamais en jeu puisque, comme Guillaume me l'a fait remarquer, arrivé à un certain stade de développement de l'armement, un jeu d'infiltration va devenir un First Person Shooter. Donc il est assez peu probable au vu du gameplay d'*Assassin's Creed*, qu'ils se lancent dans ce genre de choses où ça pourrait devenir un jeu de tir : pour que ça reste dans l'esprit d'*Assassin's Creed*, ça doit rester limité, ça ne se prête pas à un univers de tir.

Par rapport aux autres romans qui ont déjà été faits, y a-t-il plus de liberté dans le travail que vous proposez ?

Oui, c'était intéressant de pouvoir exploiter des choses qui n'auraient pas pu être faites en jeu (c'est ce que l'on appelle la contrainte du *gameplay*). Dès lors que l'on a un scénario qui est solide, intéressant, qui met en valeur les destinées d'un personnage dans cet esprit de marque d'*Assassin's Creed*, tout est envisageable. Je crois, d'après ce que j'ai compris, que par exemple le film qui sort en décembre exploite beaucoup le présent. Le présent n'a pas intérêt dans un jeu de la licence, car les joueurs ont envie de s'immerger dans une époque, d'incarner un personnage, de jouer son action. Tout ce qui est du temps présent n'a pas d'intérêt pour un joueur fan d'*Assassin's Creed*.

Est-ce que cela vous permet aussi de faire du style steampunk ?

J'ai essayé de faire attention à rester dans les clous de l'époque, parce que je ne pouvais pas tout amalgamer : Londres, l'époque victorienne, les hauts-de-formes, les locomotives à vapeur... Finalement il y a peu de décors, de scènes d'extérieur, il y a beaucoup de scènes d'intérieur, que ce soit à Londres, Liège ou Berlin, mais j'ai essayé de retrouver l'esprit des années 40, du Londres d'avant le Blitz et la reconstruction, car c'est à partir de ce moment-là que Londres a vraiment changé. Ce qui est assez intéressant par rapport au travail de recherche et de documentation que j'avais fait sur le Londres des années 1890, pour un autre projet de style steampunk, en termes d'archives, d'urbanisme, il y a eu assez peu de changements entre les années 1890 et 1940.

Avez-vous fait seul tout le travail de recherche iconographique ?

Oui, pour tout ce qui est décors. J'ai bénéficié d'éléments bibliographiques pour le traitement des personnages, en gros tout ce qui était propre à la marque : les accessoires, les armes, le *crest*, le *mood*... Tout ce qui est propre à l'identité de l'assassin. Pour le reste, en sachant que le principe même d'*Assassin's Creed* est de placer ce personnage dans un environnement réaliste, la meilleure chose à faire est de se documenter au maximum sur l'environnement, et je me suis rendu compte à cette occasion qu'il n'y avait pas de changement majeur entre les années 1890 et 1940, mais que c'est à partir du Blitz, et de la reconstruction de Londres à la fin de la Seconde Guerre Mondiale, que le paysage a véritablement changé. C'était intéressant de faire le lien entre les deux époques. Ce qui change, ce sont des détails, les voitures, certains bâtiments nouveaux, les boutiques, les échoppes, les devantures, la publicité...

Les Deux Royaumes vous ont-ils fait visiter les locaux d'Ubisoft, ou rencontrer des game designers, pour des questions de cohérence, ou pour vous permettre de voir l'atmosphère ?

Non. Lorsque notre dossier a été accepté, nous avons fait une note d'intention avec le scénario résumé sous forme de synopsis assez complet qui faisait 3-4 pages, et une proposition de suite pour au moins un tome 2. En plus de cela, nous avons donné un cahier de recherches graphiques pour les personnages principaux, et trois premières pages storyboardées, colorisées, dessinées qui sont en gros les trois premières pages de l'album. Elles ont subi quelques retouches par la suite pour les harmoniser avec l'ensemble de l'album, car ces trois premières pages ont été faites en février-mars 2015 et le travail sur l'album a démarré en septembre 2015. Après la validation par le studio interne de nos propositions de scénario, de graphisme, on a rencontré le "responsable univers" de la marque *Assassin's Creed*, qui valide tout ce qui va être apporté, ajouté, à l'univers d'*Assassin's Creed*, aussi bien en jeu qu'en produits dérivés, c'est un expert de la mythologie de la marque et un responsable des produits livre, de l'édition. Son rôle est de s'assurer de la cohérence de ce que nous allons apporter sur la marque, mais uniquement dans le domaine d'édition. Nous avons aussi travaillé avec l'éditrice en chef, la chef éditoriale des Deux Royaumes, qui était notre éditrice et qui par la suite a servi d'intermédiaire entre nous et le studio, qui donnait son aval sur le scénario dans le détail, les dialogues, le storyboard, la couleur, les dessins,....

Donc votre travail est régulièrement contrôlé pour vérifier cela ?

Oui, par contre je n'ai rencontré personne d'autre. Les équipes du jeu sont à Montréal et pas à Montreuil. Notre travail était envoyé là-bas et était validé par une partie de l'équipe qui était venue en France et qu'on avait rencontré, puis par un directeur artistique que je ne connais pas et qui est plus ciblé graphisme, mais nous n'avons plus eu de contact physique depuis septembre dernier.

Que pensez-vous du principe des adaptations d'une licence ou d'un jeu vidéo en BD ?

Dans le principe, je n'en pense pas grande chose ; au cas par cas, ça peut être très intéressant. Évidemment, il y a l'aspect financier à prendre en compte. Une licence comme *Assassin's Creed*, qui arrive à 80, 90 millions de jeux vendus (tous jeux cumulés) a un pouvoir de communication, de fédération et d'impact que n'a pas une nouveauté. À côté de ça, il y a un contexte de conditions économiques qui est difficile pour les nouveautés, pour les auteurs de BD qui proposent quelque chose de nouveau. Dans certains cas de figure, c'est une explication tout à fait valable. Sans vouloir faire l'apologie d'*Assassin's Creed*, il s'agit d'un

univers pour lequel le principe même du *gameplay* fait qu'il y a une grande possibilité d'exploiter pas mal de choses en bande dessinée qui ne pourront pas l'être en jeu. Dans le principe même et à titre personnel, je resterais beaucoup plus étiré, à la fois en tant que lecteur et qu'auteur, si j'en ai à nouveau la possibilité, en termes de création originale. Il ne faut pas se cacher que "faire de la licence" relève d'un appauvrissement de la création. Mais c'est un moteur de l'économie de la bande dessinée, il y a énormément de séries de ce genre qui sont des adaptations de romans, de films, de séries animées, de jeux vidéo. Aujourd'hui, il est devenu difficile de s'en passer, de convaincre un éditeur de s'engager sur un projet qui ne bénéficierait ni de la mise en place d'un produit fort, ni d'un auteur très connu qui assurerait de façon certaine une grosse mise en place de livres. Je parle en tout cas pour une BD *mainstream*, je ne parle pas du circuit de la BD anglais qui marche différemment, mais pour les éditeurs qui vivent de cette BD franco-belge qui est en déroute aujourd'hui, s'il n'y a pas un nom, un auteur, un scénariste, un dessinateur qui a son public et qui ne risque pas de faire perdre de l'argent à l'éditeur, s'il n'y a pas un concept fort autour de l'album ni la promesse pour le lecteur de retrouver quelque chose dont il a entendu parler et auquel il a adhéré, c'est quand même très dur de percer. En prenant des exemples chez des gens qui ont une certaine réputation, il y a par exemple le cas de Éric Henninot qui travaille sur l'adaptation de la *Horde du Contrevent*, un roman de SF best-seller archi primé d'Alain Damasio, paru dans la fin des années 90, début des années 2000. Je pense qu'il le fait par conviction, parce que c'est un livre qu'il a vraiment aimé, mais aussi parce que c'est une tendance actuelle de chercher à avoir plus d'atouts avec soi, plutôt que de proposer à un scénariste de faire un projet de SF dans le même esprit, et du coup de partir de rien. Il préférerait s'insérer dans un travail de licence. Ce n'est pas tout à fait comparable avec ce que nous avons fait, puisqu'on nous travaillons pour Ubisoft, où il s'agit d'une marque, avec des contraintes qui sont fortes ; ce n'est pas comme travailler avec un auteur dont on a aimé le livre et à qui on propose d'en faire une adaptation en bande dessinée.

Comme les bandes dessinées que vous faites ne sont pas l'adaptation d'un jeu en particulier, est-ce que cela vous permet d'enrichir la licence, d'apporter quelque chose en plus par rapport à une adaptation basique, plus marketing et financière ?

C'est ce qu'on a cherché à faire. D'enrichir, sans prétentions, sans se dire que nous allons révolutionner quoi que ce soit, car nous savons que la portée d'une BD par rapport à celle d'un jeu est ridicule. Mais nous avons cherché à créer une toute petite fenêtre, quelque chose de très périphérique au jeu, à proposer une piste de direction. L'idée, c'était de faire de la BD franco-belge assez traditionnelle dans la manière de faire, pas du tout dans un esprit *comics* qui serait peut-être plus naturel pour l'adaptation d'un jeu vidéo. Nous étions d'accord dès le début sur le principe de faire quelque chose de très franco-belge, de ne pas faire un truc de bastons, très axé sur l'action, même s'il en faut un peu pour que le lecteur ne soit pas perdu, en insistant plus sur le côté mythologie, infiltration, manipulation des personnages, au risque que ça soit peut-être parfois un peu bavard ou un peu intello. L'idée, c'était de ne pas faire du jeu en BD, mais de prendre ce qu'il y a au départ de la marque et d'en faire quelque chose que l'on ferait dans l'esprit franco-belge.

Et que pensez-vous des jeux vidéos adaptés de la BD du style animé, Spirou, Asterix et Obélix, Naruto...?

Personnellement, ça ne m'a jamais vraiment attiré. C'est un peu la même problématique pour moi, honnêtement, je pense qu'il s'agit de tirer un maximum de profits d'un produit qui a marché sous une certaine forme. Ça n'empêche pas qu'on puisse avoir du super boulot, de

bonnes surprises, des choses bien faites, ça ne veut pas dire que le produit sera complètement raté au final. Mais de même, il y a aussi des jeux indépendants qui proposent des choses que personnellement je trouve plus intéressantes, parce que plus surprenantes. C'est un élément à prendre en compte. Pour moi, ça va dans les deux sens. Mais ce n'est que mon ressenti ; d'ailleurs, pour ce qui est de la motivation, ce n'est pas tout à fait la même chose pour un scénariste et pour un dessinateur.

Pourquoi moi j'ai fait cet album?

Ubisoft ne me faisait pas un point d'or pour faire ce boulot-là. Mais aujourd'hui, lorsque l'on sort une nouveauté dans ce monde de la BD franco-belge, il peut se passer plein de choses. Le scénario le plus probable, c'est que même pour un album correct, voire bon, au vu du contexte de 5, 6 ou 7 000 nouveautés par an, cet album reste deux semaines dans les rayons, et qu'au bout de trois, quatre mois les premiers retours arrivent ; au final, on s'estime heureux avec 5 000 exemplaires vendus. Mais on ne vit pas avec ces 5 000 exemplaires, on vit plutôt de l'à-valoir qui est déjà acquis, payé par l'éditeur, ce n'est pas une fortune (c'est plus ou moins un SMIC si les négociations se passent bien), mais en tout cas en termes de revenus ce n'est pas terrible. On peut enchaîner comme ça, car si ça n'a pas décollé à la fin du premier, si on est régulier, on va se voir proposer de faire un deuxième album ; les projets peuvent s'enchaîner comme ça mais il n'y aura pas d'évolution dans les revenus. Il y a une différence importante dans le projet que l'on nous a proposé, car les Deux Royaumes d'Ubisoft ne sortent pas 5 000 nouveautés par an, ils en sortent 10. Stratégiquement, pour nous, il s'agissait de faire un album pas forcément beaucoup mieux payé et avec plus de contraintes que dans un circuit classique en composant avec l'histoire de la licence ; mais en proposant une nouveauté sur la Seconde Guerre Mondiale, une histoire d'infiltration sur la marque *Assassin's Creed*, cela permettrait forcément une plus grosse mise en place. En outre, nous savions que le projet aurait toute l'attention et le soutien de l'équipe éditoriale, puisqu'elle ne gère que les livres d'*Assassin's Creed* et des *Lapins Crétins* et peut donc s'y consacrer pleinement. Ce n'est pas comme faire un livre chez un très gros éditeur pour lequel ce qui importe, c'est avant tout le succès du prochain *Titeuf* ou du prochain *Loisel*, puisque ce sont des grosses structures qui ont besoin de faire rentrer de l'argent. Dans notre cas, il n'y avait pas cette problématique, ce qui permettait à l'éditeur de consacrer toute son énergie à la vente de notre livre. On bénéficie aussi de la publicité de la marque, qui est un élément de communication important, de la sortie d'un film corrélée avec celle du livre, on vise donc des mises en place et une visibilité potentielles que l'on aurait eu beaucoup plus de peine à avoir chez un autre éditeur, sur un autre projet. Faire ce genre de livre relève surtout d'une stratégie de mise en valeur de nous-même en tant qu'auteurs, même si bien sûr on souhaite que la bande dessinée ait le plus large succès possible. En cas de succès, cela nous donne plus de liberté dans le choix de nos projets ; en cas d'échec, il restera la belle expérience qu'aura été le travail sur ce livre, malgré ses contraintes, ses délais incompressibles, les exigences particulières du studio...

Annexe 7 : Interview de Domitille Vimal de Monteil

Interview de Domitille Vimal de Monteil

Traductrice dans la section Gaming de Bragelonne

Entretien mené le 16 août 2016

Quel a été votre parcours ? Comment en êtes-vous venue à travailler chez Bragelonne ?

J'ai fait un M2 à l'ISIT, j'ai fait un premier semestre de cours suivi d'un stage de 6 mois chez Bragelonne, de mars à septembre 2015. Ma maître de stage s'occupait du pôle Milady, qui comprend notamment la collection Imaginaires, qui comprend la sous-branche Gaming. Je ne suis donc pas venue chez Bragelonne spécialement pour le gaming, mais ça s'inscrivait dans mes tâches. Il y a quelques mois, alors que je cherchais un emploi, l'éditrice en chef m'a appelée pour me dire qu'ils cherchaient quelqu'un pour remplacer ma maître de stage, et je suis venue.

Avez-vous aimé travailler dans le Gaming ? Étiez-vous déjà familière avec ce domaine ?

Pas énormément, je connaissais déjà les grands noms avec lesquels j'allais travailler mais sans plus. Je savais qu'il existait des novélisations de jeux vidéo, j'avais lu qu'il y avait des films de jeux vidéo, je connaissais de nom les plus grands labels de jeux vidéo, mais je n'avais jamais beaucoup joué moi-même. Heureusement, ça ne faisait pas partie des critères à l'embauche !

Est-ce que ça a été une ouverture suffisante pour vous donner envie de devenir joueuse vous-même ?

Ça m'a donné l'envie, à défaut du temps pour le faire !

Vous travaillez sur des traductions de texte, dans le cadre du gaming. Que pouvez-vous en dire ?

Oui, depuis mon arrivée ; souvent, les jeux sont rattachés à des licences, et neuf fois sur dix ce sont des Américains ou des Anglais qui les détiennent, d'où la nécessité de traduction.

Et lorsque vous êtes confrontée à des termes spécifiques au jeu en question, devez-vous mener des recherches ? Sur des forums de jeux, auprès de joueurs, de spécialistes ?

Je ne suis pas directement responsable de la traduction, j'externalise ; moi je fais l'harmonisation ensuite, c'est-à-dire que je repasse tout le texte pour en vérifier la cohérence, comme je le ferais pour n'importe quelle traduction, mais avec une double exigence pour le gaming puisqu'il faut que ce soit cohérent avec le reste de l'univers. Parfois, quand on a de la chance, les studios responsables du jeu nous fournissent une liste avec le vocabulaire spécifique, dont eux-mêmes se sont servis pour faire la version française du jeu, ou du film quand il y en a eu un. Bien sûr, ça ne suffit pas toujours puisque la novélisation sert beaucoup à explorer l'univers proposé par le jeu et ne le suit donc pas toujours, il y a forcément des

sujets pour lesquels il faudra inventer ou faire des choix. Donc, quand on a de la chance, on a cette liste, ce point de départ, sinon, sans rien, il faut s'appuyer sur des forums, notre propre expérience de jeu... Pour les traducteurs, ce n'est pas indispensable, mais dans la mesure du possible on essaie d'avoir des gens qui connaissent bien le jeu vidéo.

Est-ce que vous vous attachez à la traduction de tous les termes en français, ou, sachant que les joueurs en général connaissent bien les termes anglais, essayez-vous plutôt de rester fidèle à ce qu'ils connaissent ? Par exemple, gardez-vous les noms anglais ?

En fait, on fonctionne surtout avec ce qui a déjà été fait. Par exemple, dans le cas d'*Assassin's Creed*, on va regarder par rapport à ce qui existe en français, les choix effectués lors du doublage du jeu en français ; s'ils ont choisi de garder certains termes en anglais, nous le faisons aussi dans le roman. Par contre, s'ils ont préféré le français, on garde le français. Lorsque nous avons nous à faire des choix sur un terme, on va essayer plutôt de respecter l'univers, ça dépendra vraiment de l'univers dans lequel on évolue. C'est vraiment du cas par cas.

Les producteurs vous fournissent donc parfois un lexique...

Oui, mais c'est plutôt l'exception que la règle.

Est-ce qu'ils vérifient le travail fait après coup ?

Ça dépend des producteurs, des licences... En fait, il y a tout un processus autour du livre : il appartient à la licence, qui vend le droit de faire le livre à une maison d'édition, américaine par exemple, qui produit le livre ; souvent, la maison américaine va avoir un agent, qui va traiter avec la major française, qui va ensuite traiter avec nous. Il y a beaucoup d'intermédiaires ; du coup, le strict minimum, ce que demande tout le monde, c'est d'avoir l'approbation sur la couverture, et l'approbation sur les premières pages, là où apparaît le copyright. Toutes les licences le veulent, sans distinction ; après, il y a un travail d'approbation au niveau de la maison d'édition, et un niveau d'approbation au niveau de la licence. Après, en fonction des licences, certaines en demandent plus, par exemple d'envoyer tout le texte pour qu'ils puissent le vérifier.

Il y a donc de la supervision ; est-ce qu'ils vérifient le texte auprès de leurs propres traducteurs ?

Ça dépend ; ceux qui demandent juste la couverture et le copyright, souvent demandent à un de leurs traducteurs de retraduire la quatrième de couverture pour s'assurer qu'il s'agit bien de la même chose. Par contre, ceux qui veulent tout vérifier, c'est tout un processus, souvent ils font travailler les traducteurs des jeux vidéo dessus. Il m'est arrivé de traduire un contenu de quatrième de couverture mais de devoir simplement inverser la structure de la phrase, et que le texte me soit retourné en me demandant de changer ça, d'appliquer à la lettre ce qui était écrit en anglais. Là encore, c'est du cas par cas.

Quand vous travaillez sur les romans, que respectez-vous le plus ? L'univers du jeu, ou le style de l'écrivain ?

Dans l'ensemble ça sera plutôt l'univers, mais bien sûr on essaie dans la mesure du possible de préserver les deux. C'est surtout une question de cohérence de l'univers, respecter la

traduction entre les jeux et les romans, ce qui est d'autant plus difficile quand l'univers est étendu. Quand il y a beaucoup de jeux vidéo, beaucoup de romans, de jeux de plateau, de bandes dessinées, il y a d'autant plus de limites, on essaie vraiment de s'y tenir. Quand on fait une erreur, les lecteurs nous le font remarquer. Par contre, ce qui est curieux avec le gaming, c'est qu'en ce qui concerne les auteurs il peut s'agir de parfaits inconnus comme de personnalités connues ; dans le gaming, il s'agit souvent de fantasy ou de fiction, et ça se vérifie beaucoup avec la science-fiction où l'on demandera plus souvent à un auteur renommé dans ce domaine d'écrire le livre du jeu. Dans ce cas-là, c'est toujours plus important de préserver l'univers que de préserver le style, mais on y accorde tout de même beaucoup d'attention.

Quand il y a déjà d'autres écrits qui existent, par exemple des bandes dessinées publiées par une autre maison d'édition, est-ce que ce souci de cohérence est toujours aussi marqué ?

Disons qu'on essaie, dans la mesure du possible, mais c'est moins important que de garder une cohérence interne. Quand on achète les droits pour un roman, on a un droit de préemption, on a automatiquement un droit de regard sur tout ce qui a à voir avec le jeu même si au final nous ne l'emportons pas, nous gardons un droit de premier regard puisqu'on a déjà un historique avec cette licence.

Était-ce le cas pour les bandes dessinées d'Assassin's Creed ?

Oui, nous avons le droit de formuler la première offre, mais nous avons décliné. La branche Bande Dessinée de Milady n'était plus réellement active, ce choix n'aurait pas été adéquat. Les séries existantes sont entretenues, d'autant qu'elles sont courtes et peu nombreuses, mais rien de nouveau n'est lancé.

Avez-vous parfois des retours de lecteurs, positifs ou négatifs ? Reçez-vous des demandes spécifiques ?

On a moins d'interactions par courrier que par Facebook, par exemple, mais effectivement on a parfois des retours. Des lecteurs nous signalent des coquilles, mais finalement les retours sont peu nombreux sur ce qui est déjà publié. En revanche, on reçoit beaucoup de demandes de gens qui veulent savoir pourquoi on ne publie pas telle ou telle chose (ce qui relève souvent de questions de droits, bien sûr) ; il arrive même que des traducteurs me signalent la sortie d'un livre, tome ou série, qui les intéresse. Dans l'ensemble, ce sont surtout des demandes de joueurs, ce qui est logique puisque c'est avant tout à eux que s'adresse la collection Gaming. Ça n'est pas fermé non plus à quelqu'un qui ne jouerait pas ; on peut tout à fait lire les romans sans connaître le jeu, mais dans l'ensemble ce sont les joueurs qui s'intéressent aux romans.

Les retours sont d'ailleurs globalement positifs, ce sont des gens heureux d'avoir du matériel à se mettre sous la dent, une extension de leur plaisir de joueur. Car c'est une limite du jeu vidéo, malgré le nombre d'heures qu'on y passe, au bout d'un moment on l'a terminé, donc les joueurs sont plutôt contents d'avoir quelque chose à lire qui rallonge encore leur expérience. S'il nous arrive de recevoir des critiques négatives sur le contenu de l'histoire, la qualité d'écriture ou de traduction, ça reste très minoritaire par rapport à la proportion de joueurs satisfaits d'avoir ces livres.

En travaillant dans la branche Gaming, avez-vous l'impression que la tendance à adapter des jeux vidéo en romans s'accroît ? Ou qu'elle stagne, voire qu'elle régresse ?

Je ne sais pas comment cela se passe dans les autres maisons d'édition, mais chez Bragelonne, ça reste assez permanent, voire en léger essor, avec 6 ou 7 ouvrages Gaming par an ; ça varie aussi, parce que les romans s'articulent autour de l'actualité, c'est-à-dire que si un producteur veut produire un jeu vidéo il peut anticiper pour faire écrire un livre qui sortira au même moment que le jeu.

Et qu'en est-il des délais ? Avec ce cas de figure d'un livre qui sortirait en même temps que le jeu, comment rester dans les temps ?

C'est très difficile. Quand les producteurs veulent procéder ainsi, ils font évidemment leurs calculs pour leur pays (généralement, l'Amérique), les délais sont donc calculés pour eux, mais ne tiennent pas compte du temps de traduction pour envisager une parution simultanée à l'étranger, ni du temps d'approbation qui peut également prendre beaucoup de temps, même si c'est la traduction qui est la plus chronophage. Pour comparer avec un roman normal, qui serait traduit, relu, approuvé en interne à Bragelonne avant l'envoi à l'impression, on peut facilement rajouter trois semaines à un mois pour faire les aller-retours d'approbation. Parfois ça va vite et c'est réglé en une semaine, mais ça peut aussi traîner, notamment au mois d'août quand tout le monde est en vacances !

Et pour les traductions, combien de temps en moyenne comptez-vous ?

Ça dépend... Souvent, on fonctionne à rebours ; on regarde la date prévue de sortie du jeu vidéo, par exemple le 15 octobre ; le livre devrait donc alors être en vente le 20 octobre, donc à partir de là on calcule le rétro-planning. Souvent, on compte pour les délais entre un et trois mois de traduction, ce qui n'est pas énorme ; le plus court que j'ai fait, c'était trois semaines, mais quand ça devient aussi court, on divise entre plusieurs traducteurs. Cela permet de couper un peu les délais, mais le gain de temps n'est pas si énorme car ça implique un gros travail d'harmonisation derrière. Mais en tenant compte de tous ces éléments, on peut avoir un planning plus ou moins réaliste. Quand on reçoit tout en temps et en heure, on laisse le travail à un seul traducteur car c'est mieux, mais régulièrement on doit faire appel à plusieurs traducteurs.

Si cela concerne des jeux qui ne sont pas encore sortis, ou des suites, êtes-vous prévenus en amont par les studios réalisateurs du jeu eux-mêmes ?

C'est vrai, mais différents problèmes se posent ; quand il s'agit d'un nouveau jeu qui n'est pas encore sorti, on a très peu d'informations sur ce nouvel univers. Quand ce sont des suites, le roman peut faire le pont entre un premier et un deuxième opus. Dans ce cas, c'est souvent à la dernière minute que ça se décide. C'est d'autant plus compliqué que dans l'édition, il faut toujours prendre en compte les délais... Nous, nous calquons par exemple notre planning sur celui des Américains, on regarde quand eux prévoient d'avoir le texte définitif, à partir de là on voit quand on devrait le récupérer et on estime quand on devrait l'avoir traduit. Mais parfois, eux ont du retard... ça serait sans doute plus facile, et mieux pour nous, s'il y avait davantage de licences françaises !

Tout ce qui vous vient d'Ubisoft vient du Canada, leur studio principal pour Assassin's Creed étant à Montréal...

Oui, mais du coup tout est en anglais. Même des studios comme Arcane Studio, un studio lyonnais, étant rattaché à de plus grosses licences, fait tout passer par l'anglais.

Quels sont les titres les plus porteurs en gaming pour Bragelonne ? Quelle est la licence-phare ?

C'est clairement *Assassin's Creed* qui marche le mieux ; *Halo* marche très bien aussi. Ces titres comptent aussi parce que ce sont deux licences qui marchent en série. Après, on a un certain nombre de licences qui marchent avec un titre seul, ou deux-trois titres, qui ne sont pas récurrents en tout cas. Pour *Assassin's Creed*, on sait qu'on va avoir à peu près un titre par an, c'est la même chose pour *Halo*... On sait que ça va revenir régulièrement. Pour d'autres licences, c'est plus décousu, par exemple nous avons sorti il y a quelques mois *World of Warcraft*, le livre en anglais était sorti conjointement avec le film même s'il n'avait aucun rapport, mais la dynamique permettait un gain marketing important ; du coup, on aura peut-être d'autres choses dans cet univers, mais pour le moment cela reste incertain, il est difficile de prédire si cette licence deviendra porteuse à partir d'un seul roman, même si elle semble en avoir le potentiel.

Et en ce qui concerne la concurrence ?

Ça va, le marché gaming est une niche, les titres parleront surtout aux gamers ; en conséquence, on parle de gens qui auront envie d'acheter de toute façon, même si différentes maisons se répartissent une même licence. Pour eux, plus il y a d'offre, mieux c'est. Dans le cas d'*Assassin's Creed*, quelques romans sont sortis chez un autre éditeur, mais je pense que c'est bien nous qui détenons la majorité de ce qui a été publié en France, et qu'en tout cas le reste est disséminé.

Annexe 8 : Interview de Sébastien Moricard

Interview de Sébastien Moricard

Conseiller pour la branche Gaming et responsable marketing aux éditions Bragelonne

Entretien mené le 24 août 2016

Comment résumeriez-vous votre parcours ?

Ce qui m'a amené ici aujourd'hui, c'est d'abord le marketing, d'une part, et mon profil culturel d'autre part. Pourquoi le marketing ? Parce que chez Bragelonne, j'ai deux casquettes, qui ne sont d'habitude pas cumulables : je suis à la fois directeur marketing, et directeur d'ouvrages. Je suis rentré chez Bragelonne à la base uniquement en tant que directeur marketing. Le marketing, ça comprend du *benchmark*, de la veille concurrentielle, de voir comment l'entreprise est positionnée dans son environnement, etc., et pour résumer un peu les choses, Bragelonne est dans son ADN une maison qui publie essentiellement sur de la culture geek. La culture geek trouve ses bases et ses fondements dans des textes comme ceux de Lovecraft, dans de la fantasy, dans de la fiction, etc. Ça, en librairie, ça s'appelle les « littératures de l'imaginaire ». Après, il y a ce qu'on appelle la « culture geek ». Et bizarrement, la culture geek et les littératures de l'imaginaire ne sont pas nécessairement la même chose dans la tête des librairies, mais d'un point de vue de la consommation et de la société aujourd'hui, ce sont deux sphères qui sont les mêmes. C'est un peu comme si la culture geek amalgamait plus de disciplines que les littératures de l'imaginaire. Et non l'inverse. La culture geek intègre pleinement en son sein des livres de H.P. Lovecraft, Tolkien, des William Gibson, des K. Dick, etc., mais va aussi à côté de ça intégrer des Marvel Movies, des jeux vidéo... Alors que quand on parle des littératures de l'imaginaire, on n'est en général que dans la fantasy et la science-fiction, tout ceci du moins du point de vue des libraires. Par exemple, *Hunger Games* ne sera pas classé en littératures de l'imaginaire, il va être classé en Young Adult, *Harry Potter* aussi. Quand on parle de culture geek, évidemment *Harry Potter*, ou *Labyrinthe*, vont être dedans, mais en librairie ils seront catalogués ailleurs. Je pense même que Stephen King n'est pas forcément en littératures de l'imaginaire. Quand un auteur vend beaucoup, on le sort de ce rayon-là, paradoxalement. Il y a une approche franco-française, il n'y a pas cette sous-segmentation chez les Anglo-Saxons. Chez les Français, on a quand même encore l'impression que les littératures de l'imaginaire sont prises avec des pincettes. Du coup, d'un point de vue marketing, mon analyse était de dire que Bragelonne était vraiment une référence sur les littératures de l'imaginaire, mais aujourd'hui la culture geek vient puiser dans d'autres ADN qui ne sont pas vraiment mis en avant chez nous, et là-dedans il y a notamment les jeux vidéo. En partant de là, j'ai voulu participer au développement des publications jeux vidéo, parce que les jeux vidéo, c'est ce qui parle aux geeks d'aujourd'hui, autant que la littérature. Pour résumer le propos, pour moi, Bragelonne est un éditeur geek, donc c'est dans son ADN de faire de la littérature de jeux vidéo, ça me paraissait logique, mais ça n'était pas dans la segmentation naturelle de la maison pour autant.

C'est donc vous qui avez proposé ce développement ?

Non, il était déjà en cours avant que je ne rejoigne Bragelonne, il y avait déjà quelques séries de jeux vidéo. Mais il faut s'entendre entre un jeu vidéo adapté en roman et un roman adapté en jeu vidéo. Bragelonne est par exemple l'éditeur de *The Witcher*, qui s'appelle *Sorceleur* en roman, un jeu vidéo très célèbre a été adapté des romans et ces romans ont été publiés bien avant que je n'arrive, ils ont vécu d'abord comme ce qu'ils sont réellement, c'est-à-dire de très, très bons livres de fantasy. Mais en dehors de ce cas, il y avait eu quelques publications, il y avait eu *God of War*, *Gears of War*... Je me souviens qu'à mon arrivée, en interne il y avait une réflexion sur les romans de *Mass Effect*, et moi j'en suis justement un très gros fan ; ils étaient partis pour ne pas les faire, et immédiatement, bien que n'étant pas du tout éditeur ni militant en interne pour qu'on publie *Mass Effect*, j'ai tenu à leur assurer que d'un point de vue marketing je saurais le mettre en valeur, puisque le marketing c'est finalement mettre en contact une œuvre avec son public. Comme je connais bien la communauté des joueurs de *Mass Effect*, j'avais la certitude de pouvoir faire en sorte que les deux se rencontrent. Donc ça a commencé comme ça, par la suite j'ai eu une implication qui était un intérêt pour toute cette partie-là chez nous, et puis elle a fini par prendre la forme à un moment donné d'une fonction, mais qui ne se limite absolument pas aux publications de jeux vidéo, qui vise d'autres territoires de publications aussi.

En revanche, vous êtes bien celui qui a lancé GeekMeMore, qui a été ensuite rattachée à Bragelonne ?

Oui, même si c'était pour d'autres raisons ; GeekMeMore, c'est une autre boîte, qui n'a rien à voir avec Bragelonne. C'est une aventure que j'ai à côté de Bragelonne parce que de manière générale tous mes engagements professionnels s'articulent autour de mes passions, et la culture geek est l'une de mes plus grandes passions. Par contre, comme GeekMeMore et Bragelonne sont des boîtes amies, on a créé la collection GeekMeMore, qui à la base était faite pour héberger des choses qui sont dans la culture geek, mais pas nécessairement dans le gaming. Les publications GeekMeMore ne sont pas spécialement rattachée au Gaming, mais vont avoir un sens dans ce qu'on appelle la pop culture.

Quelles sont vos relations vis-à-vis des jeux vidéo ? Quel genre de joueur êtes-vous ?

Je suis le genre de joueur qui jouerait 8 heures par jour s'il avait le droit, mais malheureusement je ne peux pas jouer autant que je le voudrais. Mais j'ai gardé une place très importante pour les jeux vidéo dans ma vie. J'ai toujours un ou deux MMO en fil rouge ; des MMORPG, j'ai dû en faire une petite dizaine, et il y a aussi des MMO que je n'ai jamais lâchés comme *Kotor* parce que je suis un grand fan de *Star Wars*, comme *Final Fantasy* parce qu'il a eu un super *reboot* ; j'étais sur *WoW* à l'époque de la bêta, j'y ai passé un très long moment en faisant partie de l'une des plus grosses guildes françaises, donc le MMO oui, beaucoup... À la toute base, je suis un joueur de baston 2D, de JRPG. Donc vraiment, je suis issu de l'école des bons jeux japs, les *King of Fighters*, les *Street Fighters*, et tous les jeux que faisait Square Soft à l'époque, ainsi qu'Enix, les *Final Fantasy*, les *Vagrant Story*, les RPG old school, les *Xenogears*, etc. Après, j'ai eu une phase, quand le triple A est devenu une institution, j'ai joué là dessus : je ne rate pas un seul *Metal Gear*, pas un *Resident Evil*, je fais tous les *Silent Hill*... Voilà, je suis quand même un gros joueur.

Stéphane Marsan m'avait expliqué que votre rôle principal dans le Gaming était de conseiller des licences à acheter, des romans à publier en français. Si oui, comment repérez-vous ces titres ? Via des forums, des scouts qui vous avertissent depuis les États-Unis ?...

Il y a une veille qui est autant celle du fan que celle du pro, et le fan se connecte au monde professionnel pour dire « ah, il va y avoir ça ». La vraie question que je me pose à chaque fois, c'est « est-ce que l'univers dans lequel il y a une déclinaison est un univers dans lequel on a envie de prolonger son immersion ? ». Par exemple je pense que sur des séries comme *Mass Effect*, qui est un jeu de rôle, ou *Dragon Age*, on va passer de longues heures de jeu à parler à des gens, à visiter des pays, pourquoi pas à les survoler sur des montures, on va vivre des choses, on va vaincre des boss, il y a une géopolitique qui se dessine, il y a une flore, une faune, un bestiaire... Donc, on passe en immersion dans un univers. Du coup, c'est un terreau fertile dans lequel on peut faire des romans, parce que derrière on peut prolonger son immersion dans un univers. Maintenant, je vais prendre un exemple complètement débile, à tel point que je pense qu'il n'a jamais été tenté, mais prenons *Mario Bros*, un jeu de plateforme ; oui, il y a un univers, il y a un bestiaire, un code couleur, mais c'est un jeu de plateforme, l'intérêt c'est de taper sur des cases, de réussir des sauts, d'être adroit, et de trouver des niveaux secrets. Il n'y a rien là-dedans comme promesse qui suscite un intérêt qui va aller au-delà du jeu. Après, ça n'est pas une règle absolue. Par exemple, le FPS, qui est un genre dit « défouloir », se rapporte au *shoot*, à l'action, à l'adrénaline, en général il n'y a pas énormément de FPS qui sont prétextes à l'immersion. Mais en fait, ça peut être le cas : il y a des jeux comme *Deus Ex*, où le moteur est celui d'un FPS, mais où l'univers est super travaillé, bien construit, c'est véritablement un jeu de rôle ; *Dishonored* est aussi dans ce cas. Ou *Destiny*, mais c'est un cas un peu bâtard, car il y a une direction artistique et un univers somptueux, mais il y a vraiment un souci en termes de scénarisation dans le jeu, c'est-à-dire qu'on sent qu'il y a une super histoire mais elle est tellement mal racontée que finalement les joueurs ne la comprennent pas. Ça, ça peut malgré le statut de FPS faire de super romans. Parce que l'univers a un propos, a quelque chose à raconter. Maintenant, pour *Doom* par exemple, en faire un roman, je n'y croirais pas. Mais, après, il faut lire, on peut aussi s'emparer d'un univers et être capable de raconter une très bonne histoire, de la military SF, ça peut s'envisager. Mais disons que le bon client, c'est la saga dans laquelle on a envie de s'immerger, et c'est ça qu'on cherche en priorité dans le plaisir du jeu.

Est-ce que les romans s'adressent bien en priorité à la communauté des joueurs, et non à de simples amateurs qui ne sont pas spécialement connaisseurs du genre ?

Ils pourraient, mais je pense que ça serait une erreur. Si on est amateur de bonne fantasy, on aimera *Sorceleur* même sans être joueur... mais en fait, ça n'est pas un bon exemple, *Sorceleur* c'est avant tout un roman de fantasy. Si on est amateur de SF, oui, on peut lire les romans de *Mass Effect*, qui sont vraiment très bons. Mais en choix de lecture, on a aussi tout un horizon d'auteurs à découvrir qui sont incontestablement excellents et qui font partie de la culture du genre, des classiques de cette culture. Donc pourquoi irait-on lire le roman de *Mass Effect* si on n'est pas à la base un joueur de *Mass Effect* ? Ça n'est pas le parcours le plus direct, les romans de *Mass Effect* vont avant tout être achetés par les fans de *Mass Effect*, pour deux raisons bien distinctes. Pour prolonger leur immersion dans l'univers de *Mass Effect* d'une part, et parce que c'est un *goodies* de la licence d'autre part. Il y a certaines personnes, j'en suis sûr, qui achètent les romans comme ils achèteraient des mugs, parce que c'est brandé *Assassin's Creed*, sans pour autant les lire.

Par conséquent, est-ce que comme pour la collection steampunk, vous cherchez à en faire de beaux objets de collection pour ces fans qui achètent un objet plus qu'une histoire ?

Ça dépend... Pour notre collection steampunk, Le Mois du Cuivre, j'ai voulu par exemple y publier le roman de *BioShock*. Pourquoi ? Parce que c'est vraiment un jeu steampunk qui a marqué les joueurs par sa direction artistique orientée Jules Verne, pour moi c'était vraiment un livre qu'il fallait publier dans la collection steampunk car son univers s'y rattachait vraiment. Mais de toute façon, en général, on essaye de publier nos livres dans deux versions différentes, il y a souvent un semi-format qui quand on le peut est étayé de quelques illustrations couleur comme c'est le cas par exemple avec les *Assassin's Creed*, puis une version poche, donc on a en gros une version pour les fans qui veulent avoir le plus bel objet, et une pour ceux qui ont juste envie de lire l'histoire. Donc on fait cette distinction-là, mais on ne les fait pas tout le temps. Pour le *Sorceleur*, par contre, il y a pratiquement toutes les versions, il va même y avoir en fin d'année une version *artbook*, collector, qui sera magnifique, un bel objet. Donc ça dépend un peu des cas.

Privilégiez-vous les titres dont vous savez qu'ils sont basés sur des jeux ayant de fortes communautés en France ?

Stratégiquement, oui. Mais le vrai problème qu'on a sur le repérage, c'est que quand il s'agit de romans qui sont déclinés de jeux vidéo, ils sont sous embargo. Ça, c'est à mon sens le principal problème, s'il faut pointer une problématique dans le cadre de votre mémoire, c'est la suivante. Un jeu est sous embargo. Par exemple, imaginons qu'un jeu va sortir bientôt, mettons *Assassin's Creed* ; l'éditeur qui aura la chance de réaliser le roman autour de ce jeu va signer un accord de confidentialité, il ne doit en parler à personne. Donc forcément, le roman n'est pas sur la place des échanges internationaux. Très souvent, ce qui se passe, c'est qu'on apprend vraiment très tard qu'un roman accompagne la sortie du jeu, et le problème c'est que stratégiquement, en termes de techniques de commercialisation, il est impératif que le roman sorte en même temps que le jeu. S'il sort après, il y aura des ventes de perdues. Quand vous allez dans une librairie, il y a des tables pour les nouveautés, et une pour le fond, les classiques. Si vous cherchez *Le Seigneur des Anneaux*, normalement il y sera (si c'est une bonne librairie), parce que c'est un classique. Si vous allez chez Micromania, il n'y a pas du tout cette notion-là. Le jeu vidéo, c'est avant tout les nouveautés, et plus secondairement le marché de l'occasion, c'est d'ailleurs en train de changer car avec Steam il y a quand même la notion de se faire une ludothèque, un catalogue avec des classiques, mais on est aussi bridé, ou plutôt poussé par la technique. *Final Fantasy VII* est un grand classique, mais y rejouer maintenant c'est un peu repoussant graphiquement parlant, parce que ça fait 20 ans qu'il est sorti, alors qu'un livre ne vieillit pas graphiquement parlant. Donc en gros, quand il y a un jeu qui fait un boom, le boom ne durera pas 6 mois. *The Witcher*, par exemple, ça a été LE jeu de l'année, quand *Witcher III* est sorti c'était vraiment le jeu du moment, c'est un RPG qui a une durée de vie assez longue donc à partir du moment où le jeu sort jusqu'au moment où les joueurs l'ont ratissé à 100%, il y a pour les joueurs *hardcore* deux semaines qui se sont écoulées, mais pour des joueurs *lambdas* ça leur aura tenu 3, 4 mois. Donc pendant ce temps, on était encore dans le phénomène *Witcher*. Maintenant, on y est beaucoup moins, parce que c'est un autre jeu qui tire la couverture à lui. Donc c'est extrêmement important de sortir son roman au moment où le jeu sort en nouveauté, et le problème, c'est que comme le titre est sous embargo, les éditeurs reçoivent le manuscrit très très tard pour pouvoir le traduire, pour s'assurer qu'il n'y ait pas de fuite, et du coup on est souvent obligés d'utiliser des subterfuges, avec des traductions faites par trois traducteurs différents en même temps qui travaillent sur le même livre en se le répartissant, derrière un éditeur·trice qui va veiller à l'unification du style,

des noms, etc. C'est très, très compliqué, c'est le point noir de l'édition de romans de jeux vidéo, cet embargo, les NDA de leur petit nom, qui fait qu'on a les livres très tard, on les découvre très tard, on les traduit super vite et on est obligés de les commercialiser dans le rush. Sachant que pour les circuits de commercialisation dans l'édition on s'y prend toujours très en amont en général, on présente un livre à son diffuseur six mois avant son arrivée en librairie.

Le diffuseur est-il justement prévenu de cette sortie « surprise », afin de pouvoir l'anticiper, de gérer au mieux la logistique ?

Eh bien, pas toujours ! Parfois, il faut rappeler le diffuseur et lui dire qu'en fait, un roman va sortir avec tel jeu, donc... C'est ça qui est vraiment compliqué, en fait.

En ce qui concerne le marketing de ces titres, par quels biais passez-vous ? Travaillez-vous sur la promotion dans des boutiques dédiées aux jeux vidéo comme Micromania, des opérations en accord avec l'éditeur du jeu, avec des communautés de gamers, des événements lors de salons ? Accueillez-vous les auteurs pour ces événements ? La promotion est-elle axée sur Internet ou sur le papier ? Sur des plateformes généralistes, ou spécialisées ?

Il peut y avoir des salons en effet, nous sommes présents sur la Paris Games Week, sur la Japan Expo, où la culture jeux vidéo est naturelle ; après, en termes de salons, c'est à peu près tout, bien qu'on fasse quand même des ventes sur des salons traditionnels, comme le Salon du Livre de Paris, de Montreuil, etc. À Montreuil, on va plus axer sur *Minecraft* que *Deux Ex* par exemple, puisque la cible est plutôt la jeunesse. Après, le business se fait essentiellement dans les GSS (Grandes Surfaces Spécialisées), les sites internet style Amazon, etc... En librairie, évidemment, un peu. Pour ce qui est des magasins spécialisés comme Micromania, pour ce qui est de la commercialisation, contrairement à ce qu'on peut penser, l'approche du commerce fait qu'il y a un ralentissement du jeu vidéo, et en particulier de l'occasion parce que de plus en plus les constructeurs de jeux trouvent des méthodes pour que la seconde vie d'un jeu soit moins intéressante. C'est-à-dire qu'il y a un DLC, par exemple, qui est fourni avec le jeu ; quand on l'achète neuf, on débloque un niveau supplémentaire avec ce DLC, un personnage supplémentaire, etc., mais le personnage va être lié au compte, donc si on met le jeu en occasion, le DLC a déjà été utilisé et on ne peut plus avoir son apport. Je pense que comme de toute façon les éditeurs de jeux ne touchent pas d'argent sur le monde de l'occasion, leur intérêt c'est de favoriser la nouveauté. Du coup on peut compter ça, on peut compter le piratage... Pour tout un tas de raisons, le commerce du jeu vidéo est beaucoup moins florissant aujourd'hui qu'il ne l'était il y a 10 ans. Donc les points de vente comme Micromania, etc., cherchent à développer un chiffre d'affaire sur un autre pan que le jeu vidéo mais qui y reste lié, ça va être des *goodies*, des tasses à café, des calendriers, des manettes brandées, des choses comme ça. Et, ce qu'ils cherchent à faire, c'est se différencier. De faire en sorte que ce qu'on trouve chez Micromania, on ne le trouve pas à la Fnac. Du coup, un roman de jeu vidéo ne répond pas nécessairement à cette stratégie, sauf si c'est un bel objet, très collector et très cher. Donc dans les magasins de type Micromania, ils seront plus enclins à travailler des très beaux livres, très chers et très limités, qu'à faire du livre de poche.

Que pensez-vous de la qualité globale de la production sur le marché ? Les romans sont-ils de simples « dérivés commerciaux » pour les jeux, ou apportent-ils une valeur réelle ?

Il y a de tout, mais globalement, je trouve qu'il y a quand même un travail très sérieux fait de la part des éditeurs de jeux vidéo, de surveillance et de protection de leur licence. Par

exemple, l'auteur qui écrit les romans *Assassin's Creed*, Olivier Bowden, est à la base un auteur qui écrit des romans historiques. Donc, ils n'ont pas choisi un mercenaire lambda pour faire ces romans, ils ont veillé à choisir un auteur qui à travers son style, sa plume et ses connaissances, était très bien qualifié pour arriver à restituer l'ambiance d'une Venise au XVIIIe siècle, ou ce genre de choses. *Mass Effect* aussi par exemple, le premier roman était écrit par Drew Karpysyn, l'un des créateurs principaux de la saga *Mass Effect*. Donc là, c'est l'auteur du jeu vidéo qui écrit un livre, et c'est impeccable, on est vraiment dans l'univers de *Mass Effect*. De toute façon, quand une maison est réputée sérieuse, en général ses romans sont très bons, il n'y a pas de mauvais romans Blizzard, et c'est une maison très sérieuse... En général, la qualité est quand même là. L'industrie du jeu vidéo est tellement lourde, plus que le cinéma aujourd'hui... Ça coûte plus cher de produire un triple A en jeu vidéo qu'un blockbuster en cinéma. Ce sont des gens qui ont les moyens et les connaissances, et la protection de leur image, la sauvegarde de leur *branding* les intéresse, forcément ils sont très vigilants. Donc, souvent, la promesse est tenue. Quand on achète un livre basé sur un jeu vidéo, on attend de rentrer en immersion dans son univers, les codes sont respectés... C'est une production plutôt qualitative à mon sens.

Si on y retrouve de la qualité, une immersion dans l'univers du jeu, est-ce que pour autant les livres apportent quelque chose de supplémentaire, d'original à ce jeu ?

Oui, très souvent. Par exemple, on aura souvent l'histoire d'un personnage qu'on voit apparaître dans le jeu vidéo mais qui sera davantage révélée. Dans *Mass Effect* par exemple, pour garder un fil rouge dans cet entretien, on apprend qu'on joue 20 ans après l'intégration de l'humanité à la communauté intergalactique d'un ensemble de races fédérées dans l'espace, et les humains sont les derniers à avoir rejoint cet ensemble ; on joue un personnage qui va avoir affaire à un grand méchant, Shepard va se battre contre Saren. On va avoir une figure tutélaire du héros, Anderson, qui est un vieux militaire et qui explique « *quand j'étais jeune, j'ai fait une mission avec Saren, méfie-toi de lui, c'est un boucher sanguinaire* », et on n'en sait pas plus. Eh bien, le premier roman, c'est justement ça, cette histoire. C'est génial quand on est fan d'avoir les histoires annexes qui nous intéressent mais qui ne sont pas données dans le jeu vidéo. Le jeu vidéo est un produit qui est fini, mais qui a forcément plein d'amorces et d'accroches qu'on a envie d'explorer, et c'est ce que permet le jeu vidéo.

Que pensez-vous de cette tendance des adaptations de romans en jeu vidéo ? Est-elle ascendante, stagnante, ou s'essouffle t-elle ? Y a t-il plus d'acteurs sur le marché qu'auparavant ? Les éditions Lumen sont par exemple apparues en 2014 et publient notamment des romans autour de la franchise Final Fantasy...

Lumen est une maison qui a été créée par l'équipe qui a créé les éditions Ki-Oon, un label de manga qui est historiquement très proche d'une boîte de jeux vidéo, Square Enix, au Japon, qui fait du jeu vidéo et du manga. Par exemple, en manga, ils publient le très célèbre *Full Metal Alchemist*. Ki-Oon travaille bien avec Square, et forcément quand il y a des romans *Final Fantasy*, ils sont très bien placés pour les traduire car ils travaillent déjà avec des traducteurs japonais, ils sont déjà en contact avec la boîte... Je crois que le positionnement de Lumen est toutefois plus positionné jeunesse que jeux vidéo au sens large. Lumen est un peu un concurrent à Castelmore, par exemple. Ce sont des livres avec une approche plutôt jeunesse, mais avec un angle un peu otaku, culture japonaise...

*Y a-t-il une forte concurrence dans l'acquisition et la publication de ce type de titres ?
D'autres éditeurs spécialisés ?*

Pour les éditeurs spécialisés dans le jeu vidéo, je pense à Panini qui en fait aussi... On vient de récupérer Blizzard, ce qui était un de mes objectifs personnels et professionnels, parce que c'est un éditeur de jeux que j'adore. Notre objectif, c'est d'être numéro 1 sur le marché des jeux vidéo ; si un livre ne sort pas chez nous, c'est qu'on n'en a pas voulu. On aime le sujet, on le connaît sur le bout des doigts, on le publie par passion plus que par opportunité. On commence aussi à avoir un bon relationnel avec les éditeurs, ils nous connaissent, ils savent que quand on organise une réunion avec eux, c'est moins pour parler de business que de jeux, de passion. Je pense qu'il y a des maisons de jeux vidéo qui valorisent et apprécient particulièrement ça. Chez Blizzard, c'est le cas, chez Ubisoft aussi : mes interlocuteurs chez eux sont rassurés, car les jeux qu'ils publient, j'y ai joué, je les connais par cœur.

Le fait d'être un joueur est donc un gros avantage pour ces négociations.

Absolument. Dans tous les métiers de passion, il y a toujours plus de gens qui veulent travailler dans l'entreprise qu'il n'y a de places disponibles. Il y a une sorte de sélection qui fait que comme on est dans le passionnel, ça attire plus les gens, et forcément en général les gens qui sont aux commandes de ces entreprises-là sont de bons professionnels, mais sont aussi passionnés par la chose, c'est évidemment un vrai plus par rapport à quelqu'un qui n'en profite pas.

Vous renseignez-vous sur le succès qu'a connu le livre dans son pays d'origine avant de le conseiller pour la France ?

Oui et non... C'est plutôt le succès du jeu qui va être pris en compte, plus que celui du livre. Parce que souvent, la sortie étant mondiale, le roman n'a pas forcément eu une existence préliminaire qui permet de juger sur des résultats commerciaux de vente. Après, pour ce qui n'est pas en lien avec l'actualité d'un jeu, ce qui ne relève pas de la nouveauté, c'est la même chose, on ne regarde pas tant le succès qu'a pu rencontrer un livre dans le pays d'origine, on regarde plus le statut légendaire que le jeu peut avoir chez nous ou pas, et après si le roman est bon ou pas... Prenons un jeu légendaire, comme *BioShock*, le livre porte sur le premier *BioShock*, qui date d'il y a des années. Donc le statut du jeu en France est établi, le jeu est perçu de façon très positive, après le livre pouvait être bon ou mauvais, évidemment dans ce dernier cas ça n'aurait pas intéressé les gens. Mais quand un jeu a une super réputation et qu'il est rentré dans les classiques, et que le roman est bien, on n'hésite pas à le faire.

Est-ce qu'il a été envisagé chez Bragelonne d'intégrer des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées, par exemple au catalogue de Milady Graphics ?

À titre personnel, ça me ferait très plaisir, évidemment. Après, autant sur le marché du livre on est leader, donc on est bien placés pour se servir les premiers, autant le label Milady a pour concurrents de très grosses boîtes qui s'appellent Delcourt, Urban Comics, Panini... Sur ce secteur-là, ils font déjà un boulot formidable, Delcourt par exemple a publié des comics de jeux vidéo qui sont très bons, ils sont donc mieux placés que nous pour les obtenir, et c'est normal... Donc je pense que le but est d'être vraiment pointu et fort sur l'objet livre, et si nos concurrents qui sont très bons en comics déclinent aussi les jeux en bandes dessinées, tant mieux : c'est bon pour le marché, c'est bon pour les fans...

Savez-vous quels titres sont les plus porteurs pour Bragelonne dans ce secteur ?

Les plus gros succès sont *Sorceleur* et *Assassin's Creed* ; les livres de *World of Warcraft* marchent très bien aussi.

Y a-t-il quelque chose que vous souhaitez ajouter ?

Pour moi, le Graal, c'est de passer de la traduction à la création. Et l'ambition, c'est ça.

Est-ce que ça pourrait se faire avec des boîtes de jeux françaises ? Pour des jeux plus modestes, moins connus que les grosses licences, par exemple pour Child of Light ou Seasons after Fall ?

Disons que ce n'est pas là que je placerais ma stratégie. Je pense que tous les éditeurs de jeux vidéo ont des partenariats privilégiés avec des éditeurs en *publishing* pour faire des romans. Moi, j'ai dit que je voulais faire de la création, mais pas forcément des romans.

Des artbooks, des bandes dessinées ?

Je ne peux pas répondre précisément, mais le livre c'est un objet chargé de beaucoup de choses différentes. Oui, pourquoi pas des *artbooks*, mais il y a encore d'autres choses à faire, je pense.

Est-ce qu'il y a déjà des créations chez Bragelonne, autour des jeux vidéo ?

Dans nos cartons, oui, mais ça n'est pas encore annoncé.

Est-ce qu'il y a plus de facilités à travailler sur ces projets avec des studios français ?

Pour ces « affaires » de création, il n'y a pas de barrières de langue. Ça n'est pas un problème de faire une création sur des jeux faits par les Américains ou les Français, c'est le projet qui compte. En tout cas, les projets que nous avons, c'est une ligne qu'on se propose de suivre pour les dix prochaines années, et qui en est encore à ses balbutiements aujourd'hui, en 2017 on posera les premières pierres. J'espère qu'on aura l'occasion de refaire un point dans dix ans, et qu'on aura créé d'ici-là des ouvrages marquants sur des jeux vidéo dont on pourra parler.

En tout cas, à mon sens, la problématique à traiter pour les romans adaptés de jeux vidéo doit être celle-ci : les romans doivent sortir en même temps que les jeux vidéo, ces jeux ont des sorties mondiales, donc quand un roman accompagne le jeu et sort en Angleterre, il sort aussi en France, sauf que nous, nous avons deux semaines pour le traduire... Et ça, ça n'est pas une problématique qu'on retrouve dans tous les pans de l'édition, c'est assez spécifique.

Annexe 9 : Résultats du sondage sur les lecteurs d'adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées

Note : Les résultats présentés ci-dessous sont tirés de la synthèse disponible sur Google Form :

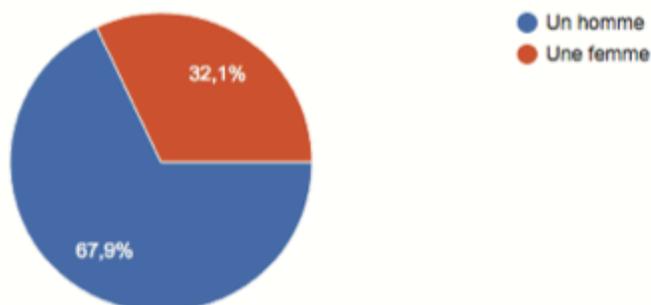
https://docs.google.com/forms/d/12HPWIHjUTj2ukmkHZO_ObkC7EUd0bXQdI991RMurqMc/edit#responses.

Dans le cas où un lecteur souhaiterait obtenir le relevé intégral des réponses, présenté sous forme de tableau Excel, il pourrait en faire la demande auprès de cette adresse : nolwenn.m.guillemot@gmail.com.

Informations générales (pour tous)

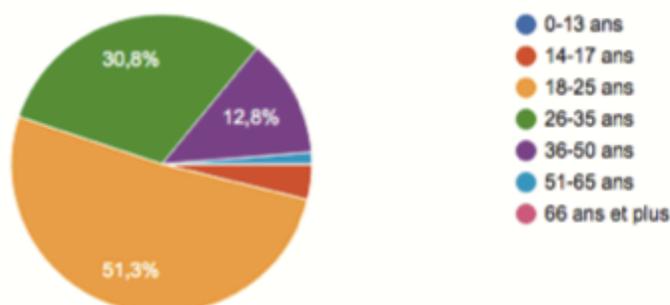
Êtes-vous :

78 réponses



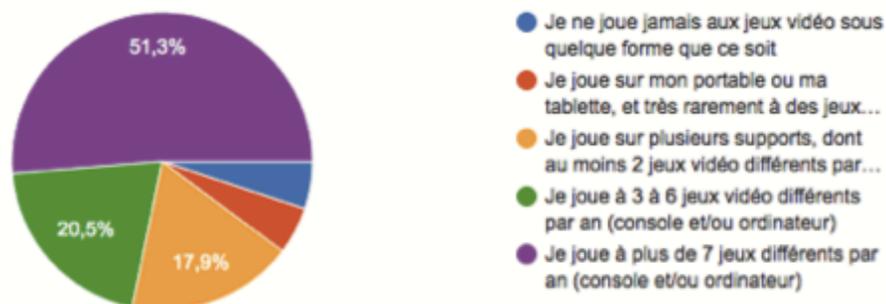
Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?

78 réponses



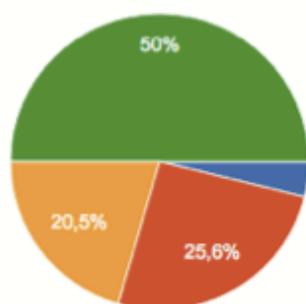
Dans quelle catégorie de joueur vous situeriez-vous ?

78 réponses



Dans quelle catégorie de lecteur vous situeriez-vous ?

78 réponses

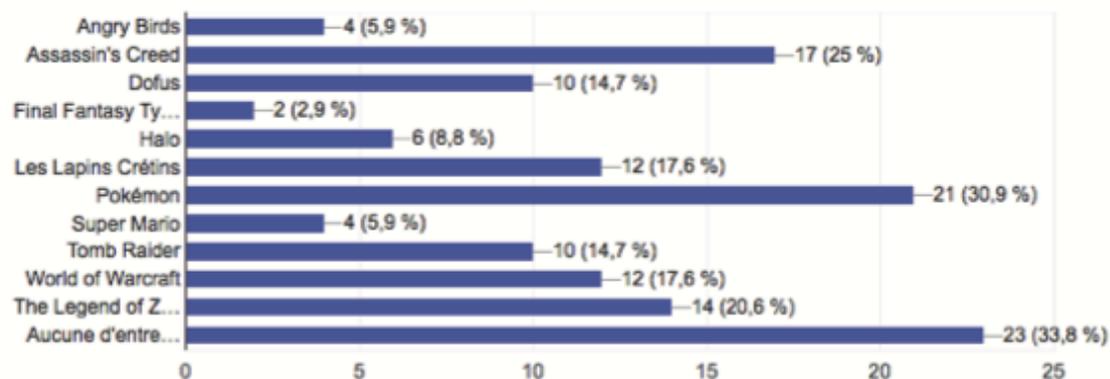


- Je ne lis jamais de BD/mangas/comics
- Je lis rarement des BD/mangas/comics (entre 1 et 10 par an)
- Je lis occasionnellement des BD/mangas/comics (entre 11 et 20 par an)
- Je lis souvent des BD/mangas/comics (plus de 21 par an)

Si vous lisez des BD / mangas / comics adaptés / inspirés de jeux vidéo :

Avez-vous lu l'un(e) des BD / mangas / comics suivants (quelle que soit la série quand il y en a plusieurs), adaptés / inspirés d'un jeu vidéo ? Si oui, cochez la / les case(s) correspondante(s) :

68 réponses



Autres BD / mangas / comics adaptés / inspirés d'un jeu vidéo que vous auriez lu :

21 réponses

Suikoden 3, Dragon Quest, Metroid,

deus ex

Castlevania

Batman Arkham Cuty

Tales of Symphonia

Warcraft

Tales of symphonia, Metroid

Batman Arkham Asylum, Gears of War,

EVE online, megaman, sonic

No idea

Persona, Fate stay night

The Walking Dead

Inazuma Eleven

Monster Hunter

Darksiders, The Darkness

Mass effect

/

Overwatch

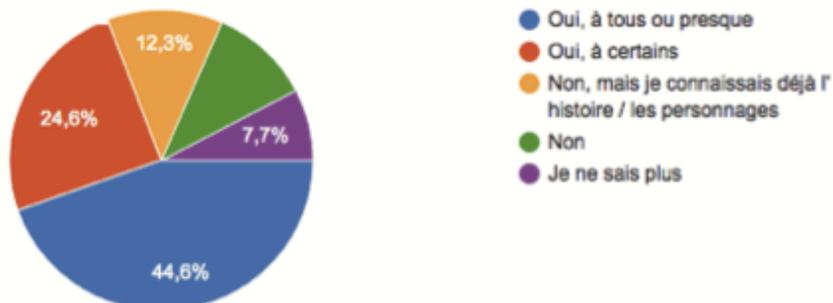
Warhammer

Warcraft (manga)

Starcraft

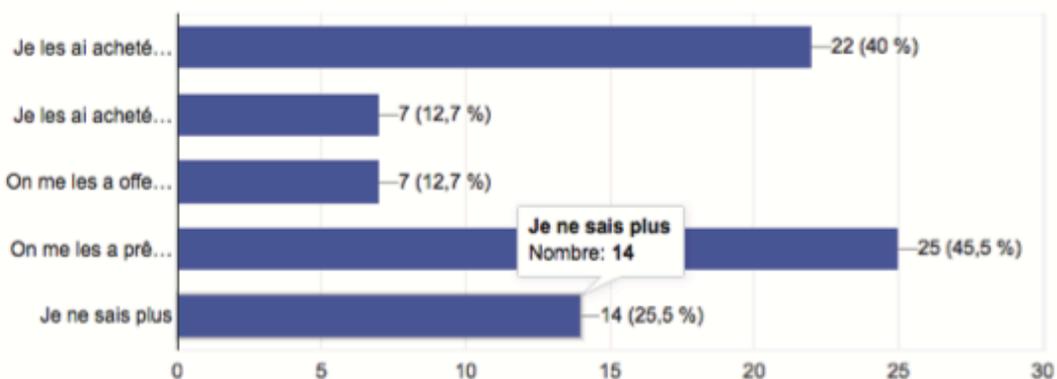
Aviez-vous joué aux jeux vidéo d'origine avant de lire ces BD ?

65 réponses



Dans quel contexte avez-vous lu ces BD ? (plusieurs réponses possibles)

55 réponses



Avez-vous apprécié ces BD / mangas / comics (précisez de quelles BD vous parlez) ? Qu'avez-vous apprécié ou non dans ces BD ? (Répondez Oui / Non et développez ; parmi les raisons peuvent par exemple se trouver le graphisme, la fidélité ou la différence par rapport au jeu vidéo, etc.)

37 réponses

Oui, la fidélité par rapport aux jeux

Oui, car le graphisme m'a plu.

oui, l'ambiance était bien rendue

Pokémon : oui, la candeur du jeu vidéo se retrouve dans la bande dessinée. Le reste : non, les séries n'étant que des compléments et n'ayant aucune incidence sur les jeux.

Oui, car l'univers du jeu vidéo ainsi que les pouvoirs y était présents. Il y avait un bon développement au niveau de l'histoire des antagonistes et les histoires deviennent de plus en plus sérieuse au fur et à mesure de leur avancement. L'humour y est présent et c'est un point important.

oui, expansion de l'univers du jeu

Oui : cela permet de retrouver les mêmes univers sous un autre format.

Oui, car ça permettait de continuer l'histoire du jeu

Je ne les ai pas spécialement appréciées, c'est surtout du merchandising pour moi.

Oui

J'ai apprécié le manga Pokemon pour son style graphique original et en accord avec le jeu vidéo. L'intrigue développée était vraiment pas mal et beaucoup plus mis en valeur que dans le jeu vidéo. Je n'ai pas aimé le manga World of Warcraft à cause de sa narration (et/ou traduction) qui était très médiocre.

Le graphisme, le scénario, les apports à l'histoire du jeu, Batman

Oui, parce que je suis un fan absolu de Pokémon (Dedenne is the best). Les BD/comics reprennent la trame des jeux vidéos, ce que l'anime ne fait pas forcément.

Dofus: j'ai apprécié car le thème repris dans la BD se rapproche fortement de celui du jeu vidéo tout en mettant en avant certaine partie du scénario qui n'apparaît pas forcément lorsque l'on joue.

Assassin's Creed: j'ai apprécié car le livre met en avant un aspect plus sombre que celui du jeu vidéo.

Final Fantasy Type-0: Je l'ai moyennement apprécié, car le dessin et les personnages change.... Ce n'est plus la même "identité".

Ah non, c'est absolument atroce.

Oui même si parfois on s'éloigne bien trop de l'univers canonique.

Non : aucune originalité, sorti du fait qu'ils reprennent le concept du jeu vidéo

Non

Oui, pour le point de vue nouveau que peut apporter le format BD (exemple, The Legend of Zelda, Link parle et est très expressif)

Assassin's Creed : un très bon complément d'histoire par rapport à la saga, mais qui a été gâché par son utilisation en jeu.

Megaman et Sonic : de bons divertissements nostalgiques. C'est plutôt fidèle, très coloré et ça se paye le luxe de développer un peu plus les persos en restant fidèle à leur caractère. Mention spécial crossover des deux séries qui était très bon.

Tomb Raider : je n'ai lu que le 1er arc et pas aimé . Un rythme trop lent, alors que l'idée de base était bonne. C'était joli mais chiant.

EVE online : je n'ai lu que la 1ère issue que j'avais appréciée. C'était joli et très bien écrit, l'écrivain étant quelqu'un de connu dans le milieu des comics. L'histoire était très politique et correspondait parfaitement à EVE online.

Non concernée

Oui j'ai trouvé que cela donnait un éclairage différent tout en ayant un grand respect pour l'œuvre original

oui graphisme et retrouver l'histoire du jeu

Oui, pour la fidélité de l'histoire et les graphismes

Oui. Scénario et graphisme au rendez-vous, et une introduction agréable à l'univers du jeu, que je ne connaissais que superficiellement (=sans y avoir joué avant de lire la BD)

Oui, J'ai bien apprécié la manière dont les auteurs ont condensé l'histoire qui ma foi est plutôt réussi (The Legend Of Zelda) et comment ils ont réussi à créer une histoire autour d'un univers foisonnant (Monster Hunter).

Globalement j'ai apprécié. Je ne suis pas très fan des grosses différences par rapport à l'oeuvre d'origine cependant.

oui, developement de point survoler dans les jeux comme le protocole Cole dans l'univer de Halo par exemple

J'ai aimé Les Lapins crétins pour tout le côté humoristique fidèle au jeu et j'ai apprécié les BD Assassin's creed pour l'histoire très attractive (mais en même temps différente de celle du jeu) et pour les graphismes.

/

pour le manga the legend of zelda, j'aurais aimé que l'histoire soit plus développée, j'espérais plus de précision par rapport au jeu.

Oui pour Zelda (AToTR), parce que ça donne une vision autre que celle qu'on peut avoir dans les jeux de la série et que c'est très bien fait.

Oui pour Overwatch, parce qu'elles permettent d'en apprendre plus sur le lore des personnages.

Oui pour la fidélité. Oui aussi car l'oeuvre peut être revisitée différemment sur un support différent.

C'était souvent trop éloigné de l'idée que je me faisais de l'ambiance

Oui, j'ai apprécié le style le coup de crayon et les graphismes. J'ai aussi aimé la cohérence entre le jeu et la BD / le manga.

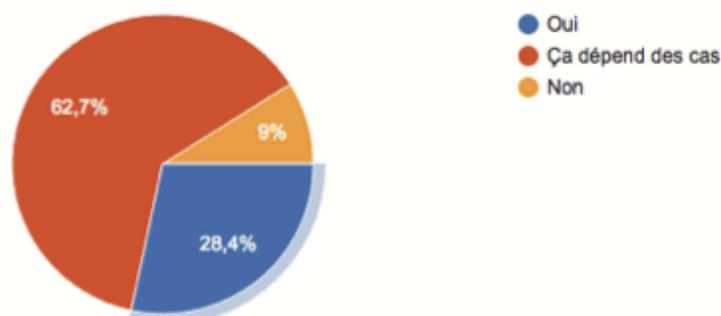
The Tale of Two Rulers. Oui, j'ai beaucoup aimé les dessins, les personnages sont très expressifs et la situation (Link est absent) particulière donne lieu à des interactions intéressantes. On a l'occasion de voir leurs failles et le côté politique ET sentimental de ce mariage arrangé entre deux personnages cultes et aux antipodes l'un de l'autre.

Le manga pokémon apporte une vision différente de l'univers du jeu de celle de l'animé et est une bonne histoire en soi.

Les mangas Zelda, par contre, sont vraiment pas terribles car n'arrivent qu'à adapter l'univers des jeux et pas ce qui constitue son coeur : les énigmes.

• De manière générale, êtes-vous favorable au fait que les jeux vidéo soient adaptés en BD / mangas / comics ?

67 réponses



De manière générale, quelles sont pour vous les qualités et les défauts des BD adaptées / inspirées de jeux vidéo ?

45 réponses

La fidélité doit être présente, pas de "hors sujet"

Trop commercial, l'esprit du jeu peut ne pas être respecté.

On pourrait reprocher à ces BD de diverger de l'histoire du jeu, de ne pas être assez fidèle.

dans certains cas (angry bird...) il n'est pas pertinent de faire de la BD, c'est juste pour l'argent. Autrement, pour des mondes ouverts et intéressants, cela permet d'approfondir l'univers.

Défauts : absence d'impact de la bande dessinée sur la trame scénaristique des jeux, informations complémentaires souvent sans grand intérêt.

Trop de libertés prises. On ne retrouve pas toujours les mêmes ambiances que dans les jeux vidéos

Série trop cours souvent, parfois manque de liberté au niveau du scénario, bien souvent traiter pour un public jeune par rapport à la fan-base qui peut être plus vieille si la licence du jeu est âgée

pur produit marketing

Qualité : - c'est parfois un approfondissement d'un univers.

- (à la fois une qualité et un défaut) certains éléments apparaissent/disparaissent par nécessité d'adaptation.

Défauts : - c'est aussi parfois un moyen de tirer profit du succès d'une franchise à (presque) moindre coût. Les scénarii peuvent être décevants.

- (à la fois une qualité et un défaut) certains éléments apparaissent/disparaissent par nécessité d'adaptation.

Parfois l'histoire est trop tirée par les cheveux.

Le manque d'imagination, ce ne sont souvent que des produits dérivés.

Le respect du matériel original doit être une qualité et ne doit pas faire défaut à l'adaptation. Il ne s'agit pas de faire un copier coller mais de conserver l'essence de l'histoire et des personnages développés dans le jeu vidéo, quitte à faire une BD spin-off ou racontant des événements antérieurs/postérieurs à ceux du jeu vidéos.

Aucune idée

La qualité principale réside dans le fait que la BD inspirée de jeux vidéos reprend le scénario de celui-ci. Ce faisant, on peut critiquer le manque d'originalité et trouver le défaut essentiel de ce genre d'adaptations : il faut s'interroger sur ce qu'apporte la BD par rapport aux jeux vidéos.

Ils peuvent se compléter l'un l'autre, tout en développant une histoire propre, en faisant des rappels, ou présentant des personnages, des lieux, ou des histoires qui seront implanté plus tard dans le jeu.

C'est pour moi un bon support permettant de faire passer une mise à jour ou des information (bien mieux qu'un Devblog en tout cas.

Ca fait trop produit dérivé (celle de Halo semblait pas trop mal, mais je n'en ai lu que 3 pages)

ne respecte pas l'histoire

Tendance à ne raconter que l'histoire du jeu sans ajout ou au contraire s'éparpille sur des événements hors-sujets et/ou inutiles pour l'intrigue

Prise de libertés qui sont parfois incohérentes, mais permet d'étendre un univers que l'on apprécie à travers un autre média, même si moins interactif.

L'adaptation à la lecture d'un univers créer pour être ludique me paraît plutôt bancale. L'univers en lui-même est certainement un très bon matériel de base pour l'écriture, mais moins adapté pour les supports très particuliers que sont la BD et le manga.

Défaut : vouloir plaire à une fan-base psycho rigide
Qualité : univers déjà posé et à développer

le scénario de la BD peut différer de celui du jeux-vidéo

Défaut : trop de fan service ou au contraire déformation totale de l'histoire qui va décevoir les fan
Qualité : permet d'étendre des univers intéressants

Le manque de scénario et le développement des personnages

Souvent, l'histoire du jeu est très rapide et s'enchaîne en quelques tomes, là où le jeu a apporté plusieurs dizaines d'heures de jeu

Permet de développer l'histoire des jeux qu'on aime beaucoup

Fan service trop prononcé au lieu du respect de l'univers

Défaut : être simplement référentiel, ne pas savoir abandonner les codes du jeu vidéo pour les remplacer par ceux des comics.
Qualité : permet de prolonger le plaisir d'un univers que l'on apprécie. Permet parfois de voir un personnage sous un autre angle, dans une autre version.

Scénari calqués ?

Respect de l'œuvre

Scénario des jeux ne sont pas assez poussés

parfois impression de déjà vu

ça enlève le côté interactif mais permet aux gens qui n'aiment ou ne savent pas jouer de se plonger tout de même dans l'histoire.

Qualités : étendre encore plus un univers existant, faire évoluer un style de graphisme spécifique à l'œuvre.
Défauts : beaucoup trop s'éloigner de l'œuvre (comme dans le manga Assassin's Creed Black Flag)

Le graphisme peut se perdre à cause du photo-réalisme et ne pas transmettre l'émotion à travers la musique

Savoir respecter l'univers du jeu sans faire un copier-coller de l'histoire est une qualité et créer une BD qui gâche l'univers ou fait un bête copier-coller de l'histoire et n'apporte rien de plus à l'univers est un défaut.

Pas assez de liberté sur la licence... donc pas assez savoureux à la lecture

colle trop au jeu alors que ça serait l'occasion d'apporter des précisions

En termes de qualités, ça permet soit d'en apprendre plus sur l'univers que nous aimons, soit d'avoir justement une vision différente de cet univers. Du coup, ça apporte dans tous les cas quelque chose de nouveau sur un thème que l'on apprécie.

Les défauts seront surtout liés à la cohérence du monde avec le monde virtuel ou les personnages, qui pourraient, si l'adaptation est mal réalisée, ne pas apparaître comme tous les joueurs les voient. Il y a donc une contrainte au niveau du portage, ou une étape nécessaire pour vérifier la cohérence de l'univers avec des personnes qui le connaissent bien.

Qualité : ouverture de l'univers via des BD «hors série» par rapport au jeu.

Difficulté de rendre compte des efforts fournis quand on joue.

Pas facile d'écrire/dessiner de manière cohérente dans l'univers d'un autre. Les meilleurs BD cross-média sont pour moi Kaamelot, Astier à participer activement aux BD et ça se voit! :)

Qualité : la fidélité des graphismes.

Défaut : les incohérences dans le scénario par manque de connaissance de l'univers.

La redite et l'absence d'originalité. Même si s'écarter de la trame d'origine peut être mal accepté par les fans. J'attends de ces adaptations un respect de l'oeuvre d'origine tout en sachant exploiter leur support qui est très différent du jeu vidéo car il y manque l'interaction et les choix du joueur.

Il est souvent difficile d'adapter un jeu reposant sur une interaction entre le joueur et l'oeuvre dans un medium qui ne propose pas cette interaction, ce qui résulte en une bd à la fois fidèle à l'oeuvre originale et étonnamment vide. Cf le manga zelda.

Quel(s) jeu(x) vidéo aimeriez-vous voir adapté(s) en BD / mangas / comics ?

39 réponses

Doom (2)

Leagues of legends

Mount and Blade Warband pourrait être pas mal pour l'univers, Trine aussi pour le côté graphique très beau.

Professeur Layton

mirror's edge

Borderlands, Destiny, Mirror's Edge.

The Elder Scrolls Skyrim

Pas vraiment d'envie sur le coup

gears of war , fallout , stalker

Viewtiful Joe, No More Heroes

Grand theft auto

Biochock, Uncharted.

The Last Of Us

Mass Effect, The Witcher.

Adaptation en BD :

-Tout les Final Fantasy a partir du VII.

-Rogue galaxy

-Warframe

-Prince of Persia

-Defiance (déjà adapté en série tv)

- Les Elders Scrolls.

Est-ce vraiment utile ?

half-life

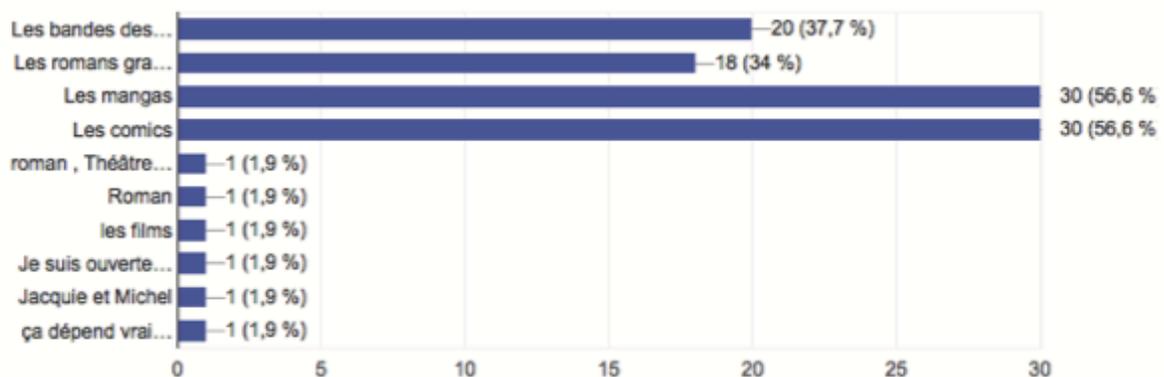
Okami, sinon, plus généralement, les jeux à intrigue multiples selon les choix tels que Life is Strange ou Undertale.

Les "survivals" me paraissent avoir un potentiel intéressant pour ce genre de supports. Ils permettent de compléter l'univers du jeu sans trop de "fan services" en se basant uniquement sur l'exploitation de l'univers du jeu, et non ses personnages. (Ex. Subnautica, The Long dark etc.)

Star Craft
Darkest Dungeon, pillar of éternity, baldur's gate (==> RPG)
Metroid. Il existe déjà un manga qui reprends l'enfance de Samus mais l'univers serait très propice à un style comics *_*
League of legends, Starcraft
The elder scrolls, ratchet et clank, silent hill
Oblivion et toute la série Elder Sçroll
Red dead redemption
Elder Scrolls
aucun
Dishonored, Child of Light, Mirror's Edge
Beyond good and evil
Uncharted, Overwatch
GTA - Red Dead Redemption
Dark Souls
Trails in the sky
Absolument tous les jeux que j'ai aimé ^^ pour la bonne raison que plus il y a de livres plus on en fait découvrir l'univers à quelqu'un. Question assez compliquée
Métroïd
Dishonored. Okami.
Thief : The Dark Project (1998). L'univers et les choix graphiques se porteraient bien en bd je pense.

Avez-vous une préférence de support pour les adaptations ? (plusieurs réponses possibles)

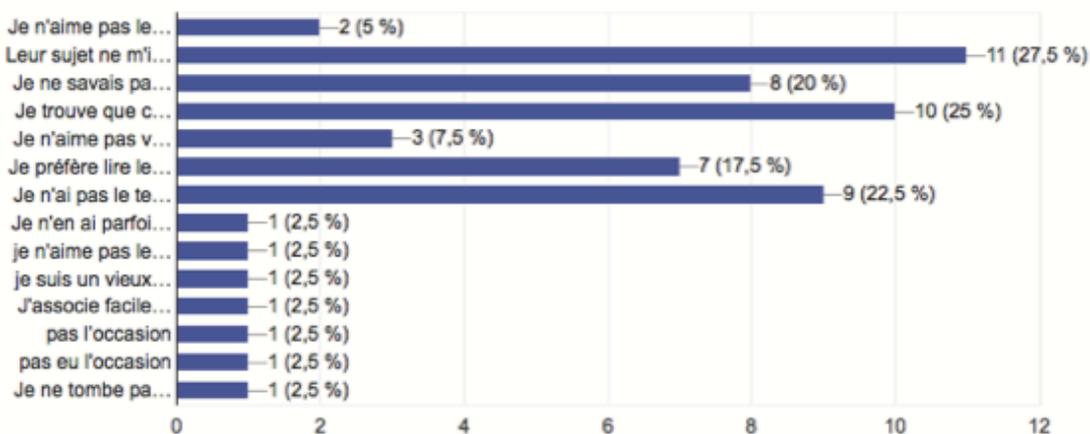
53 réponses



Si vous ne lisez PAS de BD / mangas / comics adaptés / inspirés de jeux vidéo :

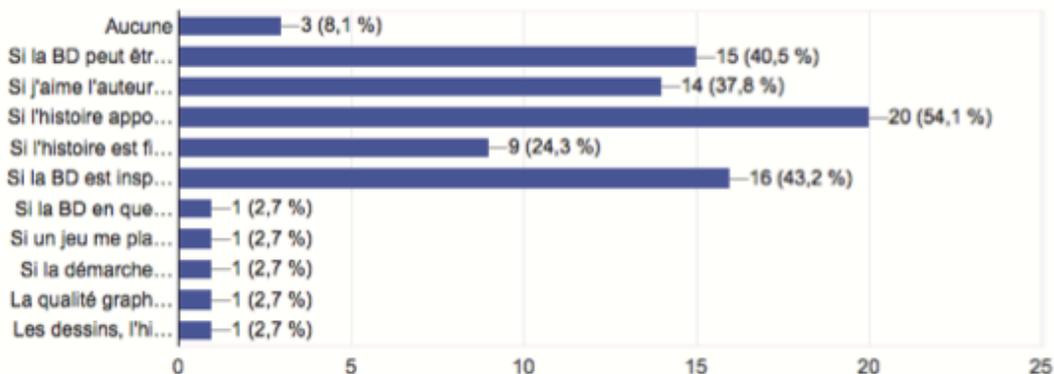
**Pourquoi ne lisez-vous pas de BD adaptées / inspirées de jeux vidéo ?
(plusieurs réponses possibles)**

40 réponses



**Quelle(s) condition(s) pourraient vous faire aimer une BD adaptée / inspirée
d'un jeu vidéo ? (plusieurs réponses possibles)**

37 réponses



Annexe 10 : Exemples de mises en scène sur le thème des adaptations de jeux vidéo en bandes dessinées. Photos prises à la librairie Album Saint-Germain, 84 boulevard Saint-Germain, 75005 Paris.



Table thématique sur *Pokémon* le 17 avril 2016.



Table thématique sur *The Legend of Zelda* le 25 août 2016.



Étagère dédiée aux adaptations de jeux vidéo : *The Legend of Zelda*, *Super Mario* et *Final Fantasy*, le 25 août 2016.