



**HAL**  
open science

# Les pratiques transmédiatiques et les pratiques d'appropriation des communautés de joueurs de Social Deduction Games : le cas du Loup-garou

Iniz Becker

► **To cite this version:**

Iniz Becker. Les pratiques transmédiatiques et les pratiques d'appropriation des communautés de joueurs de Social Deduction Games : le cas du Loup-garou. Sciences de l'information et de la communication. 2020. dumas-03618212

**HAL Id: dumas-03618212**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03618212v1>**

Submitted on 24 Mar 2022

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

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

Copyright

## Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et numérique

# Les pratiques transmédiatiques et les pratiques d'appropriation des communautés de joueurs de *Social Deduction Games*

## Le cas du Loup Garou

Responsable de la mention information et communication  
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Clotilde Chevet

Nom, prénom : BECKER Iniz

Promotion : 2019-2020

Soutenu le : 15/10/2020

Mention du mémoire : Très bien

## Remerciements

Nous tenons tout particulièrement à remercier le Celsa et Sorbonne Université, institutions sans lesquelles ce mémoire n'aurait pu être produit. Nous remercions Karine Berthelot-Guiet, responsable de la mention information et communication au Celsa. Nous tenons également à remercier Camille Rondot pour la qualité de la formation du master Médias et Numérique dont elle est responsable, ainsi que pour ses enseignements qui ont nourri cette analyse. Nous remercions aussi Virginie Julliard, Pauline Brouard, Rozenn Nardin et Amélie Deloffre pour leurs enseignements proposés cette année au Celsa ; leur programme pédagogique a permis de structurer cette recherche, notamment méthodologiquement.

Nous tenons également à remercier chaleureusement Clotilde Chevet qui a suivi cette recherche. Son accompagnement, ses réflexions, sa présence et sa bienveillance nous ont permis de produire en toute sérénité cette analyse.

Nous remercions également Virginie Béjot qui a suivi ce mémoire en tant que tutrice professionnelle. Ses conseils et remarques ont été appréciés.

Nous remercions les professionnels du jeu Étienne Mineur (fondateur de la maison d'édition Volumique ), Eric Viennot (créateur d'expériences ludiques transmédiatiques) et Mikaël Le Bourhis (responsable d'Asmodee Research ) pour les entretiens menés et pour toutes les questions auxquelles ils ont pu apporter des réponses. Nous remercions également nos cinq joueurs de Loup Garou interrogés, anonymisés dans cette étude.

Nous voulons également remercier amis et famille qui nous ont aidés. Nous tenons d'abord à remercier très chaleureusement Dylan pour son aide précieuse, tant dans la phase de recherche que dans celles de rédaction et de relecture, ou pour toutes les autres réflexions sur la communication, les médias et le jeu que nous avons pu partager depuis deux ans. Nous remercions également Chantal, Laure, Roland, Michaël, Coraline et Chloé pour leurs relectures.

## Sommaire

<b>Introduction</b>	p.5
<b>1/ Le <i>Social Deduction Game</i> définit le jeu, ses pratiques et ses communautés</b>	p.13
<b>A) Histoire sociale du jeu</b>	p.13
a - Définition épistémologique du jeu	p.14
b - Le Loup Garou au regard d'un nouveau champ disciplinaire : les <i>game studies</i>	p.17
<b>B) Le <i>Social Deduction Game</i> : un jeu de communication qui prend de la place</b>	p.20
a - S'intégrer dans le groupe	p.21
b - Nombre de joueurs impliqués : un jeu de <i>communication</i>	p.23
c - Le rôle du Maître du jeu	p.26
<b>C) Le Loup Garou : de quel(s) jeu(x) parle-t-on ?</b>	p.28
a - Un jeu complet et complexe	p.29
b - Le Loup Garou : un jeu qui a de nombreuses communautés	p.33
c - Un jeu manipulable	p.36
<b>2/ Appropriations du Loup Garou : la variété des pratiques et des formats</b>	p.38
<b>A) Les modalités d'usages du jeu</b>	p.38
a - L'adaptation à différents degrés en présentiel	p.39
b - Différentes pratiques de jeux en ligne	p.42
c - En ligne, des supports de jeu créés par et pour les communautés	p.46
<b>B) Apports des pratiques transmédiatiques</b>	p.50
a - Les espaces : différences et complémentarité	p.51
b - Constitution de nouvelles communautés	p.53
c - Détournement des espaces médiatiques	p.55

<b>C) Des pratiques transmédiatiques transgressives ? Le cas français de <i>Loups-Garous de Thiercelieux</i></b>	p.58
a - <i>Loups-Garous de Thiercelieux</i> face aux autres jeux Loup Garou	p.59
b - Les communautés investies et le jeu <i>Loups-Garous de Thiercelieux</i>	p.63
c - L'organisation de communautés alternatives	p.65
<b>3/ Le Loup Garou s'inscrit dans une culture ludique singulière, fondée par les joueurs et pour les joueurs</b>	p.67
<b>A) Les interactions au sein des communautés</b>	p.67
a - l'importance de la parole	p.67
b - la diffusion de l'humour autour du jeu : le <i>Neurchi</i> Loup Garou	p.70
c - L'appropriation collective du jeu	p.74
<b>B) Les interactions entre les communautés</b>	p.76
a - Une logique d'opposition	p.76
b - La difficile intégration	p.78
c - pratiques transmédiatiques : quelles communautés ?	p.80
<b>C) Création d'un bien commun : dépassement du jeu et de ses auteurs</b>	p.81
a - Le jeu au-delà de sa pratique : naissance d'une culture	p.82
b - L'engagement ludique	p.85
c - La culture ludique du Loup Garou : une « culture de la convergence »	p.87
<b>Conclusion</b>	p.90
<b>Bibliographie</b>	p.97
<b>Annexes</b>	p.103

## Introduction

Avec une moyenne de 200.000 spectateurs en permanence sur Twitch, alors que le jeu n'avait jamais dépassé la moyenne des 2000 spectateurs avant juillet 2020, *Among Us*<sup>1</sup>, jeu d'enquête multijoueur en ligne développé par le studio américain InnerSloth, est l'un des jeux les plus suivis et les plus téléchargés en septembre 2020 (sur Steam, mais aussi sur Google Play et l'App Store)<sup>2</sup>. Il s'agit d'un *Social Deduction Game*, c'est-à-dire un « jeu de déduction social » : un jeu dans lequel les joueurs tentent de comprendre grâce à la communication le « rôle caché » d'un autre joueur au sein d'un groupe. Les mécaniques et l'expérience ludique reposent sur des éléments communicationnels et sociaux : « *ce n'est donc pas le skill qui est important, mais plutôt la force de persuasion avec laquelle on défend notre innocence prétendue ou non, et tout ce qui va avec (...) Ce n'est pas juste ce que l'on fait qui est amusant dans ce jeu, mais surtout d'en parler avec ses potes pendant qu'on le fait, ou juste après l'avoir fait. C'est ça qui est amusant. Les interactions font partie intégrante de l'expérience vidéo-ludique proposée. (...) La dimension sociale du jeu est ici inséparable de la dimension mécanique* »<sup>3</sup>, nous rapporte le YouTuber Monsieur Plouf<sup>4</sup> dans une vidéo publiée le 1<sup>er</sup> octobre 2020. *Among Us* a d'abord été conçu pour jouer en LAN ("Local Area Network", ou "réseau local") : les joueurs étaient invités à se réunir physiquement pour jouer en présentiel avec leurs ordinateurs. Aujourd'hui, les joueurs utilisent différents canaux de communication et notamment Discord pour communiquer en jouant. Les joueurs-influenceurs diffusent également leurs parties sur Twitch et YouTube, permettant au jeu de gagner en visibilité<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Quatre à dix joueurs sont présents dans une navette spatiale, chacun avec sa propre liste de tâches à accomplir à travers des mini-jeux. Parmi les joueurs se trouvent un à deux traîtres qui vont tenter d'assassiner les "crewmates" ou de saboter le navire sans se faire attrapper. Un joueur peut provoquer une réunion à n'importe quel moment pour débattre sur la présumée culpabilité d'un joueur. La réunion se conclut par un vote accusant un joueur d'être un traître parmi l'équipage. Si les joueurs réalisent toutes leurs tâches, ils gagnent. Mais si les traîtres assassinent tout l'équipage, ils gagnent. Le jeu est sorti en 2018, mais n'a été remarqué que deux ans plus tard, à partir de septembre 2020.

<sup>2</sup> Le Monde, 30/09/2020, rédigé par Florent Reynaud :

[https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/09/30/comment-among-us-un-jeu-sorti-discretement-en-2018-est-devenu-un-succes-mondial\\_6054275\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/09/30/comment-among-us-un-jeu-sorti-discretement-en-2018-est-devenu-un-succes-mondial_6054275_4408996.html)

The Verge, 28/09/2020, rédigé par Stephen Bijan :

<https://www.theverge.com/2020/9/28/21473602/among-us-downloads-discord-app-record>

<sup>3</sup> Vidéo publiée sur YouTube par Monsieur Plouf le 1<sup>er</sup> octobre 2020, « *Le VRAI jeu vidéo GRAND PUBLIC - Among Us et Fall Guys (CDMP)* », <https://www.youtube.com/watch?v=wc7THyZ59xk> (77 985 vues au 5 octobre 2020).

<sup>4</sup> La chaîne YouTube de Monsieur Plouf compte 159k abonnés au 1<sup>er</sup> octobre 2020.

<sup>5</sup> Un exemple de rencontre de grands influenceurs jeux vidéo sur *Among Us* : « *Antoine Daniel AMONG US ft Zerator, MisterMV, Etoiles, Gius, Kenz, Flora, MoMaN, Christina, Eloeki* », <https://www.youtube.com/watch?v=lmyl6RLMnR0>

Pour comprendre le succès des *Social Deduction Games* aujourd'hui, nous analysons un jeu plus ancien, mais dont la popularité a permis l'apparition et le succès d'autres jeux tel qu'*Among Us*, à savoir le Loup Garou<sup>6</sup>.



Trois jeux Loup Garou édités : Loups-Garous de Thiercelieux, Werewolf Legacy et Super Jinrou DV

Dimitri Davidoff, universitaire russe de sciences politiques développe le jeu *Mafia* en 1986, sans doute en reprenant des mécaniques déjà présentes dans des jeux traditionnels russes. Il a alors pour objectif d'interroger ses élèves : *un groupe d'individus, nombreux et non informés, est-il plus puissant qu'une élite informée ?* Il s'agirait du premier jeu *Social Deduction Game*, catégorie ludique reposant sur la question du discours, de la communication et de l'engagement au sein d'un groupe. Son jeu est ensuite repris en 1997 par un autre professeur universitaire américain de sciences politiques et sociales, Andrew Plotkin, qui y intègre une dimension culturelle qu'on pourrait juger anglo-saxonne. Il choisit en effet d'abandonner la thématique mafieuse pour mettre en avant des "rôles" plus fantaisistes, tels que les loups-garous ("*werewolves*") ou la voyante ("*Seer*"). Il nomme son jeu *Werewolf* et pose pour la première fois une version écrite des règles. Il publie ces règles en ligne, sur son site internet<sup>7</sup> en 1999. Ce changement d'espace est particulièrement intéressant : Andrew Plotkin référence les règles de son jeu en accès libre, invitant les internautes à se les approprier. Depuis 1999, il établit une liste plus ou moins exhaustive des différentes versions publiées dans le monde du jeu Loup Garou sur ce même site internet. Nous remarquons que la naissance des *Social Deduction Games* a eu lieu dans un cadre universitaire, que ce soit avec Dimitri Davidoff ou Andrew Plotkin. La communication et l'analyse des discours est en effet un point central de cette catégorie de jeux, éléments également essentiels dans le cadre académique des sciences sociales. Par la suite, les deux créateurs de jeux français, Hervé Marly et Philippe des Pallières, découvrent le site de

<sup>6</sup> Nous proposons en annexe n°4 une copie des règles du jeu Loup Garou le plus populaire et le plus grand public, *Loups-Garous de Thiercelieux*, pour faciliter la compréhension de notre analyse.

<sup>7</sup> <https://www.eblong.com/zarf/werewolf.html>

Les différentes versions de son site ont été observées grâce à <https://archive.org>

Plotkin ainsi que le jeu de Davidoff au début des années 2000. Ils créent la maison d'édition *Lui Même* et le jeu *Loups-Garous de Thiercelieux* en 2001. En vingt ans, la licence *Thiercelieux* s'est vendue en millions d'exemplaires ; leur produit devient le *Social Deduction Game* le plus populaire du marché. Hervé Marly et Philippe des Pallières ont revendu dernièrement *Lui Même* à *Asmodee*<sup>8</sup> (distributeur *leader* du marché du jeu de société en France), mais ils sont toujours garants du jeu. Nous y reviendrons.



Les trois extensions Loups-Garous de Thiercelieux : Nouvelle Lune (extension n°1),  
Le Village (extension n°2) et Personnages (extension n°3)

Parallèlement, d'autres versions de Loup Garou sont sorties dans différents pays proposant des règles adaptées, même si le système global du jeu et du genre *Social Deduction Game* est respecté. Aux Etats-Unis, *Ultimate Werewolf* sort en 2008. Son créateur, Ted Alspach, a travaillé sur les mécaniques de jeu qu'ont proposées Hervé Marly et Philippe des Pallières pour éditer un nouveau jeu Loup Garou proposé aux communautés de joueurs aguerris. Nous reviendrons plus tard dans notre analyse sur le caractère transgressif de son appropriation. En 2013, *Super Jinrou DX* paraît au Japon, apportant d'autres mécaniques de jeu et des variantes supplémentaires à ce qui existe déjà

---

<sup>8</sup> Jeu Declick, 23/10/2019 :

<http://www.jeudeclick.com/news/flash-news-asmodee-acquiert-lediteur-lui-meme/>



ailleurs. Le bluff devient l'élément central dans le jeu japonais. En France, une autre version de Loup Garou, *Loup Garou pour une nuit*, sort en 2014 éditée par Ravensburger. Ce jeu plus proche du jeu de société que du *Social Deduction Game* devient vite une licence avec la sortie de *Vampire pour une nuit* (2018) ou de *Loup Garou pour une nuit - Epic Battle* (2018). Il se joue à l'aide d'un *companion app* installé sur téléphone ou tablette. Il s'agit d'outils numériques permettant de compléter l'expérience de jeu, en aidant par exemple le MJ ou en le remplaçant intégralement. Par ailleurs, il est également nécessaire d'observer que de nombreux jeux souvent décrits comme des jeux "type Loup Garou" ou "Loup Garou-like" sont sortis entre les années 2000 et aujourd'hui, s'inspirant des mécaniques des différents Loup Garou édités<sup>9</sup>. Nous pouvons également noter que le jeu *Mafia* s'est lui-même transformé au cours du temps. Il se rapproche aujourd'hui des mécaniques du Loup Garou pour faciliter la mise en place du jeu. Par exemple, au lieu d'écrire le nom de la personne désignée coupable au risque de reconnaître l'écriture de ses voisins, les joueurs votent "à main levée" comme dans les *Loups-Garous de Thiercelieux*. Enfin, nous voulons souligner que les *Social Deduction Games*, et notamment le Loup Garou, se sont également développés en ligne depuis une dizaine d'années. En 2011, *Loups-Garous en Ligne* est créé dans une logique de partenariat avec la maison d'édition *Lui Même* (créée par les créateurs de *Thiercelieux* Hervé Marly et Philippe des Pallières). En 2018, *LoupsGarous.fr* est mis en ligne. Le site change de nom en décembre 2019 et devient *Wolfy*<sup>10</sup>, ce qui est selon nous significatif ; nous y reviendrons en détail plus tard. D'autres applications sont également mises en ligne<sup>11</sup>, notamment sur Google Play et l'App Store, mais pas uniquement.

Cet historique des différentes versions du Loup Garou nous permet déjà de remarquer que différentes expériences ludiques de ce même jeu sont proposées, ce qui peut surprendre car on pourrait considérer qu'un jeu ne se pratique que d'une seule façon : celle décrite dans les règles. Le *Social Deduction Game* est un genre caractérisé par l'importance vouée au groupe et à la communication entre ses membres. Nous souhaitons donc analyser notre objet dans une approche propre aux sciences de l'information et de la communication pour mieux l'appréhender. Nous nous rapprochons également des *media studies* et des sciences du jeu pour mieux intégrer différentes perspectives propres à ces champs disciplinaires à notre analyse, afin de mieux circonscrire notre objet et l'étudier dans toutes les dimensions nécessaires.

Pour envisager notre sujet, nous devons tout d'abord définir les concepts liés à notre recherche. Nous définirons précisément le jeu dans une approche épistémologique dans les prémisses de notre

---

<sup>9</sup> Voir annexe n°1.

<sup>10</sup> Voir annexe n°19.

<sup>11</sup> Voir annexe n°2.

analyse. Nous interrogerons principalement les pratiques transmédiatiques des joueurs au sein de notre recherche. Le « transmédia » est défini par Henry Jenkins dans son ouvrage *Convergence Culture: where old and new media collide*<sup>12</sup> publié en 2006. Il décrit ce phénomène en s'appuyant sur le concept de « convergence »<sup>13</sup>, médiatique et culturelle, afin de montrer que les médias tissent des relations entre eux, permettant aux publics de multiplier les allers-retours entre différents espaces médiatiques. Le « transmédia » décrit ce mouvement des publics entre différents espaces, numériques ou non, mouvement qui construirait le sens global de l'œuvre, selon le chercheur. Henry Jenkins est un des principaux représentants des *fan studies*, sous-champ disciplinaire des *media studies*. En posant ce concept, il travaille également sur la question des appropriations des fans d'œuvres devenues transmédiatiques (*Star Wars*, *Matrix*, etc.) grâce à l'engouement des spectateurs devenus actifs par leurs actes d'appropriation<sup>14</sup>. Nous questionnerons dans cette analyse l'appropriation au regard des pratiques transmédiatiques des joueurs.

Le concept d'appropriation peut se définir en deux points. Il s'agit de l'action d'adapter quelque chose à un usage déterminé, mais aussi l'action de s'approprier une chose, d'en faire sa propriété. Dans son *Journal*, Gide disait d'ailleurs que « ce qui fait un chef-d'œuvre, c'est une appropriation ou un appariement heureux entre le sujet et l'auteur »<sup>15</sup>. Les joueurs s'approprient le *Social Deduction Game* du Loup Garou en adaptant le jeu et en développant leurs propres moutures. Ils ne créent (presque) jamais à partir de rien, mais modifient, améliorent, développent des structures, engendrant cet « appariement ». Nous analyserons dans quelle mesure les pratiques d'appropriation d'un joueur consolident sa communauté.

Nous appuierons en effet également notre recherche sur le concept de « communauté », ou plutôt de « communautés », en insistant fortement sur ce pluriel. Nous montrerons en effet en reprenant notamment les travaux de Steven Beebe et de John Masterson<sup>16</sup> que la constitution d'une communauté de joueurs suit différentes phases, de sa formation à son développement. Les communautés se structurent au sein d'espaces définis et structurels et au travers de codes qui leur

---

<sup>12</sup> JENKINS, Henry, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York University Press, 2006, 335 pages.

<sup>13</sup> *ibid*, pp.4-13.

<sup>14</sup> MÜLLER, Eggo, « Formatted spaces of participation: Interactive television and the changing relationship between production and consumption », pp.47-61 dans LEHMANN, Ann-Sophie, RAESSENS, Joost, SCHÄFER, Mirko Tobias, VAN DEN BOOMEN, Marianne et LAMMES, Sybille, *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam University Press, 2009, 304 pages.

<sup>15</sup> GIDE, André, *Journal*, 1905, p.178.

<sup>16</sup> BEEBE, Steven et MASTERSON, John, « Group Principles and Practices », pp.1-19, dans BEEBE, Steven et MASTERSON, John, *Communicating in small groups: Principles and practices*, Pearson Education, 2006, 224 pages.

sont propres, blâmant tout comportement jugé déviant par rapport au groupe. Nous choisissons de parler de communautés, plutôt que de « collectifs organisés »<sup>17</sup>, car nous lions ce concept à celui de culture ludique. Etymologiquement, la « communauté » regroupe en effet des personnes autour d'un « commun » (étymologiquement, un « bien »), dans notre cas, celui du jeu. Nous appelons culture ludique la culture née des pratiques transmédias et des pratiques d'appropriation développées par les communautés de joueurs les plus engagées dans la pratique ludique. Les joueurs ayant développé des pratiques transmédias se structurent en effet autour de codes et d'*habitus*, basés d'une part sur des logiques référentielles et d'emprunts entre différents espaces ludiques, numériques ou présentiels ; et, d'autre part, sur l'appropriation, c'est-à-dire, comme nous l'avons décrit, sur des logiques de reprises et d'améliorations d'une mouture vers une autre. Ces codes situent selon nous la culture ludique.

On comprend donc le hiatus entre d'une part un jeu "grand public" et les différentes notions que nous venons de décrire. Le jeu a longtemps été considéré comme une pratique commune qui ne s'appuie pas ou peu sur des compétences sociales complexes : il suffirait en effet de suivre les règles posées noir sur blanc sur la boîte du jeu pour vivre une expérience ludique. Nous souhaitons montrer dans notre analyse que le *Social Deduction Game* multiplie les façons de jouer, notamment par sa caractéristique profondément communicationnelle et discursive. Les allers retours entre différents espaces numériques ou non doivent selon nous changer l'appréhension du jeu moderne, notamment dans l'étude des appropriations des joueurs et de la constitution de communauté.

Les principaux concepts de notre analyse ayant été décrits, nous souhaitons à présent questionner notre objet en l'appréhendant au regard des différentes définitions que nous venons de poser. Au sein de cette recherche, nous nous demanderons **dans quelle mesure les pratiques transmédias des communautés de joueurs de Loup Garou engendrent des modalités d'appropriation propres aux *Social Deduction Games*, participant à l'élaboration d'une culture ludique singulière.**

Pour cela, nous posons trois hypothèses à résoudre dans cette analyse.

La première émet l'idée selon laquelle les communautés de joueurs de Loup Garou se définissent en fonction de l'espace ludique convoqué. Nous pensons en effet que si les joueurs développent des pratiques transmédias du jeu du Loup Garou, chaque communauté de joueurs est constituée au

---

<sup>17</sup> LARGIER, Alexandre, « La constitution de collectifs de joueurs en réseau », dans *Réseaux*, 4, 114, 2002, pp.215-247.

sein d'un espace qui lui est propre. Il y aurait ainsi selon nous une communauté des *Loups-Garous de Thiercelieux*, une communauté *Super Jinrou DX*, une communauté *Wolfy*, etc.

Nous questionnons en deuxième hypothèse la relation entre les pratiques transmédiatiques et les appropriations des joueurs. Les pratiques transmédiatiques donneraient lieu à des appropriations et à des pratiques inter-format des différentes variantes existantes. Nous parlons de pratiques inter-format pour rendre compte des appropriations observées chez les joueurs en ligne et hors ligne, développées notamment au cours de pratiques transmédiatiques. Il s'agirait ici de défendre l'idée selon laquelle les appropriations sont renforcées, voire engendrées, par les pratiques transmédiatiques des joueurs. Les moutures seraient en effet, selon notre observation, conçues, pratiquées et diffusées sur différents espaces suivant une logique transmédiatique.

Enfin, nous posons en troisième et ultime hypothèse de cette recherche l'idée selon laquelle les pratiques transmédiatiques et les pratiques d'appropriation feraient émerger une culture ludique spécifique aux *Social Deduction Games* en général et au Loup Garou en particulier. Notre description de ce que pourrait être une culture ludique nous permet d'imaginer le lien structurel entre pratiques transmédiatiques et appropriations d'une part, et culture ludique d'autre part, puisque cette dernière naîtrait selon nous des codes sociaux identifiables au travers de ces pratiques communautaires.

Pour répondre à ces différentes hypothèses, nous avons composé un corpus de recherches constitué d'éléments répertoriés, délimités entre le 1<sup>er</sup> janvier 2018 et 31 décembre 2019, à l'exception des résultats que nous avons nous-même produits (entretiens et questionnaire en ligne). Ce corpus rassemble en effet cinq retranscriptions d'entretiens<sup>18</sup> auprès de joueurs plus ou moins engagés au sein de leur communauté (environ 1H30 par entretien). Nous avons anonymisé nos entretiens en utilisant l'outil en ligne produit par le sociologue Baptiste Coulmont<sup>19</sup>. Ceux-ci ont été réalisés entre le 14 novembre 2018 et le 6 février 2020. Nous avons également mis en place une enquête en ligne<sup>20</sup> (questionnaire mis en ligne entre le 24 février et le 1<sup>er</sup> mars 2020), à l'aide de l'outil Google Form et des cartes *Mécanicartes* produites par le collectif *Prismatik* proposant 36 concepts, que nous appelons attributs, permettant de définir *a priori* tout type de jeu. Cette enquête nous a permis d'identifier quels seraient les attributs du jeu permettant de définir le Loup Garou, en fonction des différentes communautés regroupées au sein d'espace ludique différent. Nous avons aussi mené

---

<sup>18</sup> Voir annexe n°7 à 10.

<sup>19</sup> <http://coulmont.com/bac/results.php>

<sup>20</sup> Voir annexe n°11 et 12.

une observation participante en ligne et hors ligne au sein de la communauté parisienne de joueurs de Loup Garou *La Meute*. Cette observation nous a permis d'identifier différents profils de joueurs, ainsi que des comportements spécifiques à certains espaces, ou, au contraire, symptomatiques de pratiques transmédias. Par ailleurs, nous avons mené une analyse de *Social Data Listening* à l'aide du logiciel TalkWalker pour mieux observer des traits spécifiques à notre objet. Complétée par une analyse discursive des résultats, cette étude nous a aidé à appréhender la diffusion des appropriations des joueurs, notamment sur Twitter<sup>21</sup>. Enfin, nous avons également suivi une analyse sémiotique pour mieux comprendre certains objets identifiés au cours de notre recherche. Nous avons ainsi disséqué différents jeux Loup Garou en ligne, et plus particulièrement les deux exemples les plus remarquables, à savoir *Loups-Garous en ligne* et *Wolfy*<sup>22</sup>. Enfin, nous avons également étudié une interview des deux créateurs français des *Loups-Garous de Thiercelieux* diffusée sur Konbini le 29 décembre 2019 en suivant une approche sémiotique<sup>23</sup>.

Ces différents éléments interrogent notre objet, apportant à la réflexion différentes perspectives et regards sur le sujet des pratiques transmédias des communautés de joueurs ou sur les pratiques d'appropriation que celles-ci développent. Nous interrogerons dans notre analyse nos hypothèses une par une, partie après partie. Pour cela, nous montrerons dans un premier temps que le genre du *Social Deduction Game* définit une forme de jeu spécifique, ainsi que des pratiques et des communautés particulières. En nous concentrant particulièrement sur la question des espaces ludiques et « métaludiques »<sup>24</sup>, nous tenterons ainsi de vérifier notre première hypothèse. Puis, dans un deuxième temps, nous verrons que les appropriations du Loup Garou permettent d'observer une variété des pratiques et des formats, permettant d'interroger notre deuxième hypothèse. Enfin, il s'agira d'analyser dans quelle mesure le Loup Garou s'inscrit dans une culture ludique singulière, fondée par les joueurs et pour les joueurs. Cette ultime partie devrait nous permettre d'apporter une réflexion approfondie sur notre troisième hypothèse, en travaillant notamment sur le concept du « commun ».

---

<sup>21</sup> Voir annexe n°13.

<sup>22</sup> Voir annexe n°17 à 19.

<sup>23</sup> Voir annexe n°16.

<sup>24</sup> ZABBAN, Vinciane, « Retour sur les gamestudies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n°173-174, 2012, p.152.

## **1/ Le *Social Deduction Game* définit le jeu, ses pratiques et ses communautés**

Dans un premier temps, il s'agira de montrer que le *Social Deduction Game* définit une forme de jeu, des pratiques et des communautés particulières. Notre objet d'étude nous permet d'observer un jeu au travers de différentes pratiques transmédias et de différents espaces, numériques et réels. Nous voulons montrer que les communautés de joueurs de Loup Garou se définissent en fonction de l'espace ludique convoqué. Pour cela, nous nous concentrerons dans un premier temps sur l'histoire sociale de la conception du jeu pour mieux comprendre dans quel ancrage se situe notre objet. Nous verrons quelles sont les similitudes et les différences que notre étude présente avec les théories des premiers chercheurs des sciences du jeu. Sa nature transmédias nous permettra enfin de déterminer les enjeux qui intéressent les chercheurs contemporains des *game studies*.

Nous verrons que le jeu du Loup Garou interroge également l'espace d'un point de vue purement formel : il impose un nombre de joueurs important qu'il faut pouvoir réunir. En prenant appui sur les recherches des *game studies* contemporaines et sur les théories de communication au sein de groupes réduits, nous montrerons qu'une caractéristique principale des *Social Deduction Games* repose sur sa nature de jeu de « communication ». En prenant en compte les interactions au sein d'un groupe de joueurs ou entre les groupes de joueurs, nous analyserons le lien essentiel entre le *Social Deduction Game* et les interactions sociales entre les joueurs.

Notre enquête en ligne questionnant les attributs essentiels au jeu du Loup Garou nous permettra de valider certaines conclusions théoriques ainsi obtenues, tout en nuancant certaines autres, sur la nature communicationnelle du *Social Deduction Game*. Nous pourrons ainsi répondre à notre hypothèse de départ : les communautés de joueurs de Loup Garou se définissent en fonction de l'espace ludique convoqué. Cela nous permettra aussi d'introduire notre analyse de la question du lien entre pratiques transmédias et appropriations des joueurs.

### **A) Histoire sociale du jeu**

Nous nous concentrerons d'abord sur les théories des sciences du jeu classiques pour mieux définir la catégorie des *Social Deduction Games* et donc pour mieux analyser le jeu du Loup Garou. Nous analyserons principalement trois définitions du jeu, proposées par Johan Huizinga, historien néerlandais, spécialiste de l'histoire culturelle ; Roger Caillois, sociologue et écrivain français

membre de l'Académie française ; Jacques Henriot, chercheur au Laboratoire de recherche sur le jeu et le jouet à l'Université Paris-Nord.

Nous verrons également dans quelle mesure notre objet s'inscrit dans les grandes thématiques analysées par les chercheurs des *game studies* contemporaines. La question des frontières du jeu est en effet centrale à notre analyse, tout comme le concept de réception du jeu, notion centrale à notre étude.

### **a - Définition épistémologique du jeu**

« Comment un philosophe sérieux peut-il s'intéresser au jeu ? »<sup>25</sup> interroge Eugen Fink, philosophe et phénoménologue, en 1966. Les premières théories du jeu apparaissent timidement à partir des années 1930, notamment avec Johan Huizinga. Celles-ci sont marquées par les méthodologies de recherche en psychologie, sociologie et phénoménologie. Si les réflexions sur le jeu existent depuis les premiers écrits de Platon et d'Aristote, c'est autour des années 1960 que se construisent les premières théories organisées, s'inspirant des méthodes structuralistes. La ludologie se nourrit aussi des thèses du structuralisme, des théories des sciences de l'information ou encore de la cybernétique : le jeu se définit comme un objet formel structuré par des règles. Parallèlement, les chercheurs du jeu pensent aussi leur objet comme une expérience, une attitude ou encore un vécu. Dans son analyse épistémologique, Brice Roy souligne d'ailleurs que ces théories partagent l'idée d'une « nécessaire distinction entre la dimension objective et la dimension subjective du jeu, c'est-à-dire d'un côté cela avec quoi l'on joue et de l'autre cela qui est vécu lorsqu'on joue »<sup>26</sup>. Pour analyser cette notion, Brice Roy insiste sur la question linguistique puisque le lexique anglais permet de mieux exprimer cette différence entre d'une part ce à quoi l'on joue, le *game*, et ce qui est vécu lorsque l'on joue, le *play*.

Johan Huizinga, Roger Caillois et Jacques Henriot sont les premiers à avoir construit méthodiquement une analyse approfondie du jeu. Nous pouvons analyser leur définition du jeu au regard de notre objet d'étude qu'est le Loup Garou, en considérant les pratiques transmédiatiques que les joueurs ont de ce jeu.

---

<sup>25</sup> FINK, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, 1966, 244 pages, cité par JUTTEAU, Jean-Alain, *L'âge du jeu*, Sciences Po Les Presses, p.7.

<sup>26</sup> ROY, Brice, « Pour un dépassement des théories du game et du play », dans *Sciences du jeu*, 11, 2019, p.6.

Johan Huizinga définit le jeu comme une « illusion, *inlusio*, littéralement “entrée dans le jeu”, mot chargé de signification »<sup>27</sup> ; il est « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, mais pourvue d’une fin en soi, accompagnée d’un sentiment de tension et de joie, et d’une conscience d’ “être autrement” que la “vie courante” »<sup>28</sup>. Le Loup Garou est effectivement issu d’une action « volontaire » en ce que les joueurs choisissent de se réunir, et ce dans n’importe quel espace ludique (que Huizinga appelle « *wedkamp* »<sup>29</sup>). Le Loup Garou est aussi fixé dans des limites temporelles : celui du temps du jeu. Cependant, ces limites temporelles et spatiales sont remises en question car le jeu a tendance à s’inscrire dans la vie réelle, ce que nous analyserons plus loin. Dans le Loup Garou, comme dans les autres jeux, la règle est indispensable. Cette nécessité de la règle se perçoit d’autant plus dans les groupes de joueurs les plus investis. Par ailleurs, pour Huizinga, le jeu s’oppose au sérieux, mais le sérieux du joueur dans son acte de jouer n’est pas négligeable. La joie et la tension qu’apporte le Loup Garou se comprennent pour certaines communautés par ce sérieux de jouer : nous verrons plus loin que la stratégie devient pour certaines communautés de joueurs un élément indispensable pour s’amuser. Enfin, Huizinga implique la notion du « transport » dans sa définition du jeu. Les entretiens que nous avons menés ont d’ailleurs permis d’observer la grande importance de cette idée d’immersion dans le jeu : « *parfois, beaucoup d’émotions entrent dans la partie, parce que justement on rentre dans le jeu* »<sup>30</sup> ; « *les gens viennent pour passer des moments, pour que sur la jauge, sur le graphique de leur humeur, il y ait des vagues (...) Faut que ça crie !* »<sup>31</sup>. On comprend que le Loup Garou comporte bel et bien une notion de « transport » : le jeu devient jeu théâtral et l’émotion ressentie est renforcée par cette immersion. Nous verrons que cette notion est particulièrement présente au sein des *Social Deduction Games*, dans lesquels la communication est omniprésente, ce qui vient renforcer ce « transport » dont nous parle Huizinga.

Roger Caillois reprend la définition de Johan Huizinga et intègre à la pensée du chercheur néerlandais une approche économique du jeu. Il décrit le jeu en six points : il s’agit d’une activité « libre (...) séparée (...) incertaine (...) improductive (...) réglée (...) fictive »<sup>32</sup>. Il ajoute donc à la pensée de Huizinga l’idée selon laquelle l’issue du jeu est toujours imprévisible. Dans le cas du Loup Garou, chaque partie permet à l’ensemble des (nombreux) joueurs de jouer un personnage différent et de faire partie d’un camp différent, aux côtés de personnes différentes. En cela, chaque partie est *a*

---

<sup>27</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Les Essais, 2017 (1938), p.29.

<sup>28</sup> *ibid*, p.51.

<sup>29</sup> *ibid*, p.78.

<sup>30</sup> Citation d’entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 36:42 (entretien de 1:39:40).

<sup>31</sup> Citation d’entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 1:00:33 (entretien de 1:20:56).

<sup>32</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 2018 (1958), pp.42-43.



*priori* nouvelle, et donc imprévisible, même au sein d'une même communauté. Caillois précise que le jeu est « improductif » en référence aux jeux à somme nulle. Sa pensée est économique ; il ne met pas en doute la capacité du jeu à enrichir l'expérience du joueur. Par ailleurs, Caillois est le premier à proposer une classification des jeux en quatre catégories<sup>33</sup> : « l'*agôn* » regroupe les jeux dits de « compétition » ; « l'*alea* » les jeux de « hasard » ; « *mimicry* » les jeux « simulacre », c'est-à-dire les jeux reproduisant un aspect de la vie réelle, et « *ilinx* » les jeux de « vertige ».

TABLEAU I  
RÉPARTITION DES JEUX

	AGÏN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA vacarme agitation fou rire	courses lutton etc. athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
	non régées			
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs	théâtre arts du spectacle en général	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
	compétitions sportives en général	pari roulette		
LUDUS		loteries simples composées ou à report		

N.B. – Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croit constamment.

Répartition des jeux en fonction des critères définis par Roger Caillois<sup>34</sup>

Il analyse ensuite les différentes conjonctions qu'on peut, ou non, faire entre ces quatre catégories. Dans notre cas, le Loup Garou ferait selon notre analyse le pont entre d'une part l'*agôn* et *mimicry*. En effet, il s'agit d'un jeu de confrontations demandant un esprit compétitif. L'importance du discours dans les débats imposés par le jeu nous montre également que le Loup Garou peut s'inscrire dans la catégorie *mimicry* en ce qu'il met en scène un rapport avec la communication dans les situations d'altercations qu'on peut retrouver dans la vie réelle. Nous détaillerons ces situations d'énonciation plus en profondeur plus tard. Caillois détermine aussi ce qu'il appelle le degré de « ludicité » qui lui permet de dégager une échelle d'évaluation des pratiques ludiques et sociales des joueurs. D'un côté de cette échelle, la « *paidia* » symbolise le jeu sous sa forme enfantine, qu'on pourrait aussi associer au « *fun* » proposé par les *party games*<sup>35</sup> dans les jeux de société modernes. Inversement, Le « *ludus* » définit le sérieux et la gravité qu'on peut observer dans le jeu, lorsque des enjeux sont présents ou vécus comme tels par des joueurs. Les expériences ludiques de Loup Garou se positionnent dans un spectrum compris entre ces deux pôles en fonction des communautés impliquées. On observe en effet que certaines parties jouées, en ligne ou en présentiel, penchent vers la *paidia* en ce que certains joueurs ne s'impliquent pas dans la stratégie que propose le jeu.

<sup>33</sup> *ibid*, p.47.

<sup>34</sup> *ibid*, p.48.

<sup>35</sup> Un *party game* est un jeu censé rassembler de nombreux joueurs autour d'un concept simple, amusant et accessible.

Inversement, on observe que d'autres communautés s'investissent davantage dans le jeu (d'un point de vue stratégique, en partie, mais aussi de par des pratiques d'appropriation et d'amélioration du jeu de base) : le jeu suit alors la logique du *ludus* dans l'échelle définie par Caillois.

Enfin, à ces deux définitions Jacques Henriot ajoute qu'on peut aussi considérer le jeu comme une "chose" dans un sens durkheimien car le jeu traduit une réalité sociale, voire une institution. La question du groupe est pour lui essentielle ; elle l'est également pour notre étude car le Loup Garou se joue en groupe. Il écrit que « les caractères les plus importants d'un jeu de règles sont les suivants : il [le jeu] est une institution, implique une coopération, suscite une obligation »<sup>36</sup>. La coopération est au cœur du jeu du Loup Garou (tout autant que la confrontation, ce que nous verrons plus loin). Le fait que le jeu suscite une obligation peut provoquer une interrogation. Mais le joueur n'est-il pas par exemple obligé, pour sa communauté, de ne pas abandonner le jeu au milieu d'une partie ? N'y aurait-il pas une sorte de contrat invisible entre les membres d'un même groupe créant ce qu'on pourrait appeler le « cercle magique »<sup>37</sup> du jeu ? En ce sens, les parties en ligne diffèrent peut-être des parties en présentiel, car le poids de la communauté, et donc de la contrainte sociale inhérente, ne semble pas être le même. Reprenant la thèse de Huizinga sur le « sérieux » des joueurs, Henriot rappelle que « si le rire est preuve du jeu, il y a pourtant des jeux qui ne se traduisent pas par le rire. Le plaisir qu'y trouve le joueur est sans doute plus secret »<sup>38</sup>. Cette formule nous permet de consolider notre pensée sur la possible gravité du jeu : les joueurs de Loup Garou peuvent trouver un plaisir dans le sérieux du jeu et donc dans la manipulation de ses mécaniques : plus le jeu est complexe de par ses possibilités mécaniques, plus il va happer les joueurs et créer de l'enjeu. Enfin, Jacques Henriot analyse ce que produit le jeu chez le joueur : « le jeu ne produit rien d'extérieur à lui-même ; néanmoins, dans une certaine mesure, le joueur est l'œuvre de son jeu »<sup>39</sup>. En ouvrant la discussion par cette question présente dans son dernier chapitre sur le « jouant », Henriot nous interroge sur la question des interactions entre le « jouant » et le jeu.

## **b - Le Loup Garou au regard d'un nouveau champ disciplinaire : *les game studies***

Suite aux écrits de Huizinga, Caillois et Henriot, les chercheurs ont tenté de mieux définir leur objet, observant de nouveaux phénomènes relatifs à la propulsion des technologies informatisées de communication à la fin des années 1990. L'apparition des jeux vidéo a bouleversé les sphères

---

<sup>36</sup> HENRIOT, Jacques, *Le jeu*, Presses Universitaires de France, 1969, p.34.

<sup>37</sup> SALEN, Katie et ZIMMERMAN, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2003, p.95.

<sup>38</sup> *ibid*, p.45.

<sup>39</sup> *ibid*, p.52.

universitaires, particulièrement anglo-saxonnes, ce qui a eu pour effet de temporiser les recherches sur le jeu de société au profit de ces nouveaux objets.

Les *game studies* se sont alors progressivement définies, forgeant leurs propres méthodologies souvent marquées par les *digital humanities* ou plus globalement par les *cultural studies*, comme en témoigne la création de différentes revues universitaires sur le jeu : *Play and Culture* (1988-1992), *Journal of Play Theory and Research* (1993-1997), *Play and Culture Studies* (1988), *Game Studies* (2001), ou encore *Games and Culture* (2006) ou *Sciences du Jeu* (2013). Les revues établies en sciences humaines se sont elles aussi intéressées au jeu (vidéo, pour la majorité) au sein de dossiers spécifiques : *Les Cahiers du Numérique* (« Les jeux en ligne », 2003), *Réseaux* (« Les formes ludiques du numérique », 2012), *Hermès* (« Les jeux vidéo. Quand jouer, c'est communiquer. », 2012) ou encore *Géographie et cultures* (« Les espaces ludiques », 2012).

Les différentes approches développées au sein des *game studies* interrogent certains enjeux qui intéressent notre analyse. Une première démarche consiste à interroger les frontières du jeu : quel sens faut-il finalement donner à la relation entre le joueur et le jeu ? Le courant « procéduraliste » reprend la tradition structuraliste d'analyse du jeu en considérant que c'est par son système des règles que le jeu se définit. Cette pensée a été popularisée ces dernières années par Ian Bogost<sup>40</sup>, théoricien et concepteur de jeu. Cependant, le procéduralisme est critiqué par d'autres chercheurs du jeu ; Sicard déclare par exemple que « les *game designers* sont supposés créer une activité de jeu (*play*), c'est-à-dire un comportement particulier chez les joueurs. Les procéduralistes pensent que ces comportements peuvent être prédits, voire contrôlés par les règles, et donc que le sens du jeu (*game*) et de l'activité de jeu (*play*) est lié à la façon dont le jeu (*game*) a été conçu, et non à la façon dont il est joué, encore moins d'où, quand, et par qui il est joué »<sup>41</sup>. D'autres chercheurs choisissent aussi de se distancer de l'approche procéduraliste pour se focaliser sur les activités des joueurs *autour* du jeu. La notion d'espace ludique est alors essentielle dans leurs travaux. Vinciane Zabban définit le concept d'espace « métaludique »<sup>42</sup> pour caractériser les activités du joueur autour du jeu, ce qui nous intéresse tout particulièrement dans notre analyse. Twitter, Facebook et Discord, principaux canaux de discussions des communautés Loup Garou, sont des espaces « métaludiques » car il s'agit d'espaces de discussion autour du jeu. Il est selon nous nécessaire de nous intéresser à ces espaces car ceux-ci peuvent être fondamentaux dans la construction des communautés.

---

<sup>40</sup> BOGOST, Ian, *Persuasive games: the expressive power of videogames*, MIT Press, 2010, 464 pages.

<sup>41</sup> SICART, Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies*, 11, 3, 2011,  
URL : [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)

<sup>42</sup> ZABBAN, Vinciane, « Retour sur les gamestudies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n°173-174, 2012, p.152.

Une deuxième démarche particulièrement visible au sein des recherches menées dans le cadre des *game studies* soulève la question de la réception des jeux. Ces études ont aussi pour objectif de mesurer l'engagement des joueurs. Les chercheurs s'intéressant à cette question se sont particulièrement inspirés de la littérature scientifique sur les *fandoms*<sup>43</sup> (un *fandom* est la sous-culture propre à un ensemble de fans). En effet, on peut observer que certains joueurs construisent des récits fondés sur leur expérience en jeu. Les joueurs constituent parfois une imagerie qui reprend les codes du *fan art*, tout en le revendiquant clairement ; Henry Jenkins souligne d'ailleurs que c'est par leurs allées et venues entre différents espaces médiatiques, ou ici « métaludiques », que ces codes se définissent tout en se transformant continuellement. Les chercheurs analysent aussi les capacités des joueurs à créer du contenu ludique et à renouveler les systèmes de jeu, ce qu'on peut observer pour notre objet d'étude, notamment par la manipulation des règles, la création d'iconographie ou encore l'adaptation des mécaniques.



Une sélection de cartes créées par notre enquêtée Amélie

<sup>43</sup> JENKINS, Henry, « Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans », pp.134-145, dans HARRIES, Dan, *The New Media Book*, Editions Dan Harries, 2002, 272 pages.



Une sélection de cartes créées par notre enquêtée Amélie

A l'aide de ces différentes analyses, il est nécessaire d'interroger le rôle du joueur au sein de l'industrie ludique : assiste-t-on à une prise de pouvoir des joueurs consommateurs, ou bien à une exploitation habile de ces derniers ?<sup>44</sup> Le « spectateur », ou récepteur passif du jeu, devient dans cette logique « spec-acteur »<sup>45</sup> ou « viewer »<sup>46</sup>, nourrissant l'objet, le rendant organique. La participation au jeu devient alors une modalité de la construction identitaire des fans-créateurs.

## B) Le *Social Deduction Game* : un jeu de communication qui prend de la place

Cette première approche épistémologique a permis d'observer les grands enjeux de la recherche des sciences du jeu autour de notre objet. Les *Social Deduction Games* interrogent les concepts d'espace et de communauté. Nous allons à présent voir pourquoi ces jeux sont essentiellement des jeux de « communication ». Il s'agira d'abord de comprendre que ces jeux, *a fortiori* le Loup Garou, mobilisent des concepts théoriques de communication sur les interactions au sein de petits groupes. Cela permettra d'analyser les mécanismes d'intégration des joueurs au sein de groupes de joueurs dans différents espaces ludiques.

<sup>44</sup> POSTIGO, Hector, « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture*, 2, 4, 2007, pp.300-313.

<sup>45</sup> CHÂTEAUVERT, Jean, DELAUD, Gilles, *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, INA: Editions L'Harmattan, 2016, 604 pages.

<sup>46</sup> DALY, Kristen, « Cinema 3.0: The Interactive-Image », dans *Cinema Journal*, 50, 1, 2010, pp.81-98.

Ensuite, il sera temps de voir dans quelle mesure le nombre de joueurs imposé par la catégorie des *Social Deduction Games* a un rapport majeur avec la structure communicationnelle de ce type de jeux. En effet, les théories des sciences de l'information et de la communication s'intéressant aux groupes de taille réduite s'appliquent bien au déroulement d'une partie de Loup Garou. On peut en effet analyser, à travers les comportements et les attitudes des joueurs, les discours tenus durant la partie ou encore les discussions après partie (notamment sur les espaces « métaludiques »), le type d'interaction développée, ainsi que l'état de consolidation plus ou moins avancée du groupe.

Nous nous intéresserons enfin au rôle de Maître du jeu (MJ) dans le jeu du Loup Garou. Nous verrons que ce joueur est socialement distinct des autres. Il joue à la fois le rôle d'arbitre, de narrateur, de juge, voire de pacificateur. Il est également facilitateur car il permet aussi aux différentes communautés de se rencontrer. Il développe le plus souvent une connaissance approfondie du jeu grâce à ses différentes pratiques transmédias et est le joueur le plus à même de s'investir et de s'appropriier le jeu.

#### **a - S'intégrer dans le groupe**

Shane Tilton analyse au sein de son article<sup>47</sup> comment des élèves de sciences de l'information et de communication ont mémorisé des concepts théoriques de sciences de l'information et de la communication grâce à la pratique ludique d'une mouture de Loup Garou, *Are You a Werewolf?*. Elle retient de son enquête qualitative que les *Social Deduction Games* peuvent être utilisés pour enseigner comment communiquer au sein de groupes à taille réduite, en particulier grâce aux « rôles » présents dans le jeu et par les structures de pouvoir qui émergent au sein des petits groupes de joueurs. S'appuyant sur la définition de Steven Beebe et John Masterson<sup>48</sup>, Shane Tilton définit la « communication dans un groupe réduit » comme n'importe quelle forme d'interaction entre trois et vingt personnes qui travaillent ensemble pour accomplir un objectif interdépendant.

Par ailleurs, Bruce Tuckman et Mary Ann Jensen ont analysé les différentes phases de la construction identitaire des petits groupes d'individus. On peut mettre en parallèle les conclusions de leurs travaux au processus de construction d'un groupe lors d'une partie de Loup Garou. En effet, comme

---

<sup>47</sup> TILTON, Shane, « Winning Through Deception: A Pedagogical Case Study on Using Social Deception Games to Teach Small Group Communication Theory », in *Sage Open*, 2019, p.1-13.

<sup>48</sup> BEEBE, Steven et MASTERSON, John, « Group Principles and Practices », pp.1-19, dans BEEBE, Steven et MASTERSON, John, *Communicating in small groups: Principles and practices*, Pearson Education, 2006, 224 pages.

on le percevait déjà dans la définition de Tilton, le groupe formé par l'ensemble des joueurs est défini par la tâche à accomplir, elle-même explicitée par les règles du jeu : officiellement, *tous* les joueurs doivent chercher les loups-garous pour les éliminer. Cela dit, certains joueurs ont des objectifs secrets (gagner seul) ou sont loups-garous et doivent alors anéantir le village ; ils sont réfractaires aux objectifs du groupe.

La « formation du groupe » (*Forming*) est définie par « une phase initiale (de l'organisation du groupe) qui manque de structure, caractérisée par l'anxiété, la réserve, la dépendance et un mélange de curiosité et de confusion »<sup>49</sup>. Dans l'exemple des *Social Deduction Games*, cette première phase se traduit par le début du jeu : la première journée au Loup Garou. Les joueurs réunis pour jouer ne sont pas encore immergés dans le jeu. Curieux de l'expérience ludique dans laquelle ils sont invités à partager, les nouveaux joueurs sont excités par le déroulement de l'action, tandis que les habitués attendent de pouvoir construire leurs stratégies de jeu. Ensuite, la phase de « tension » (*Storming*) est « une période précoce caractérisée par l'hostilité et les conflits entre sous-groupes, caractérisés par un sentiment de frustration montant, ainsi que la dépression et la colère »<sup>50</sup>. Il s'agit selon notre exemple du début des hostilités : de premiers soupçons sont évoqués à l'encontre de joueurs qui peuvent se sentir offensés au début du jeu, et ce particulièrement s'ils sont débutants. C'est aussi le moment où le jeu se dessine : la défense des présumés coupables doit convaincre la majorité du groupe qui, rappelons-le, a pour objectif d'accomplir un objectif interdépendant qui prime sur toute autre considération (l'objectif premier n'est pas de veiller au bien-être de ses membres). Enfin, Bruce Tuckman and Mary Ann Jensen définissent la phase de « construction des normes » (*Norming*) comme étant « la période où l'on commence enfin à acquérir une forme de confiance, de cohésion, d'interdépendance. L'interaction du groupe représente alors la phase de maturité au sein de laquelle les normes sont fixées et où l'interdépendance et l'apparition de la confiance sont apparentes »<sup>51</sup>. Cette phase peut facilement être mise en parallèle avec l'ultime moment d'une partie de Loup Garou : les joueurs ayant observé certaines actions se dérouler (accusations, votes, résolution de «nuits» et «journées»...) connaissent *a priori* certains de leurs alliés. Ils peuvent donner leur confiance à certains membres du groupe. Certains sous-groupes de joueurs se protègent entre eux : plus le groupe du village (groupe toujours majoritaire au camp des loups-garous) tend à construire des normes en s'organisant, en s'écoutant et en travaillant collaborativement, plus l'objectif des loups-garous sera d'ailleurs complexifié.

---

<sup>49</sup> TUCKMAN, Bruce et JENSEN Mary Ann, « Stages of small-group development revisited », dans *Group & Organization Management*, 2, 1977, p.422, notre traduction.

<sup>50</sup> *ibid*, p.423, notre traduction.

<sup>51</sup> *ibid*, p.423, notre traduction.

Nous comprenons donc qu'il est important de jouer avec le groupe, ou du moins faire semblant, sous peine d'être désigné coupable. Ne pas chercher les loups-garous, être silencieux et ne pas prendre part activement à la partie serait donc une sorte de déviance<sup>52</sup> vis à vis des attentes des joueurs, déviance qui se traduit par le contrôle social présent au sein de la communauté, construite autour de normes, de valeurs et d'une culture identitaire. L'intégration au sein d'un groupe de joueurs est donc souvent complexe, car bien qu'il s'agisse du même jeu, les modalités et usages autour du jeu sont toujours différents.

Nous avons retrouvé cette idée dans les entretiens que nous avons menés : « *sur forum c'est encore une autre dimension, parce que les gens vont faire des pavés, ils vous répondent par des pavés (...) ils ont l'habitude de tout analyser, revenir sur les messages de la journée (...) Et quand j'ai joué dans la vraie vie avec eux, en fait des journées de douze minutes, ça ne leur suffisait pas. Eux, ils font des parties de trois heures de Loup Garou parce qu'ils analysent absolument tout. La journée "une" beaucoup de débutants disent "mais il n'y a pas assez de choses à dire", mais eux douze minutes ça ne leur suffit pas* »<sup>53</sup>. On comprend ici que les espaces ludiques peuvent jouer sur la construction identitaire des groupes de joueurs et donc des communautés.

#### **b - Nombre de joueurs impliqués : un jeu de *communication***

Nous voyons qu'en interrogeant les théories de la communication au sein de groupes réduits, le *Social Deduction Game* serait avant tout un jeu de communication se jouant en groupe, ce qui implique plusieurs questionnements autour des concepts de contrôle social et de déviances possibles.

Parce qu'il se joue en groupe, le jeu prend donc une autre ampleur. Les *Social Deduction Games* peuvent être comparés les uns avec les autres en fonction du nombre de joueurs recommandé dans les règles<sup>54</sup>. Si certains jeux à rôles cachés se jouent à groupe très réduit (*Shadow Hunter* : 4 à 8 joueurs ; *Nosferatu* : 5 à 8 joueurs), ceux qui nous intéressent (*Loups-Garous de Thiercelieux*, *Jinrou*, *Ultimate Werewolf*, et toutes les moutures existantes du jeu du Loup Garou) exigent toujours un nombre de joueurs conséquent (à partir de sept ou huit joueurs et sans limite). Cette caractéristique est selon nous essentielle aux *Social Deduction Games* et définit le genre tout entier, car cette

---

<sup>52</sup> CHEVALIER, Benjamin et MARTINACHE, Igor, *Déviances et contrôle social*, Bréal, 2017, 187 pages.

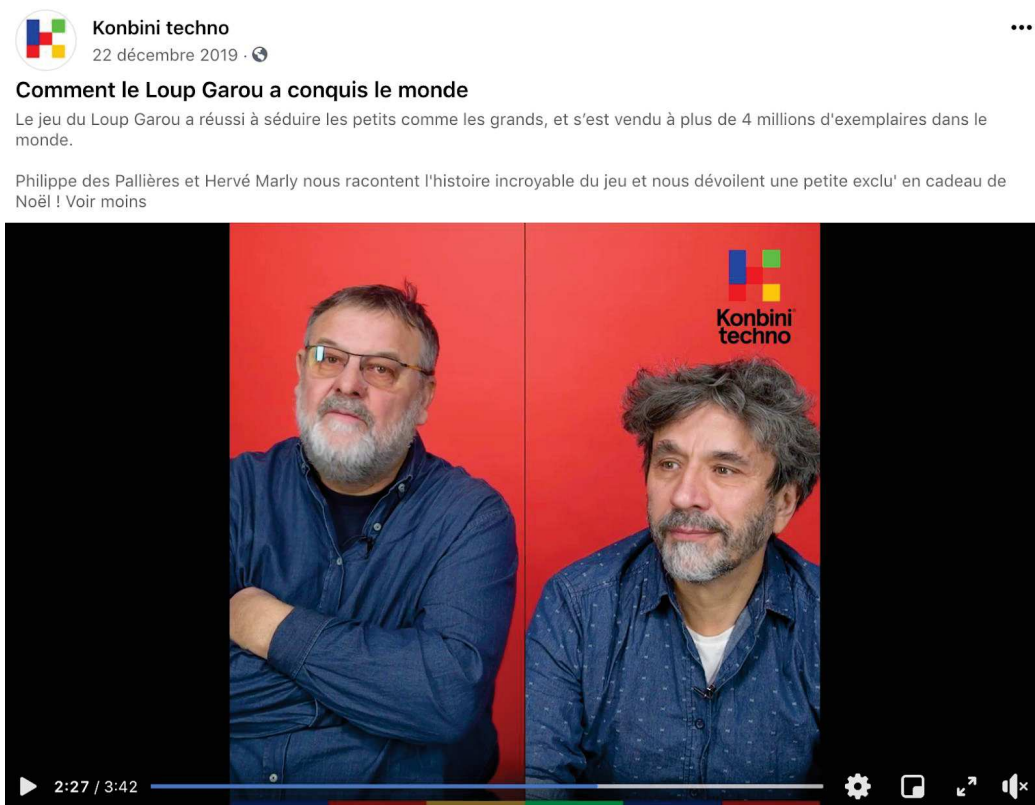
<sup>53</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 06:32 (entretien de 1:12:00).

<sup>54</sup> Voir annexe n°1.



spécificité transforme l'expérience du jeu même. Il faut pouvoir être en mesure de réunir l'ensemble du groupe, par conséquent la temporalité du jeu est inhabituelle : les parties sont en effet plus longues et se produisent moins souvent. En ce sens, les *Social Deduction Games* peuvent être comparés aux jeux de rôle, car les contraintes techniques permettant de jouer sont aussi présentes. Les espaces ludiques sont également radicalement transformés dans le cas des *Social Deduction Games* car plus il y a de joueurs impliqués dans le jeu, plus il faut prévoir un espace "sur mesure", permettant à tous les joueurs de pouvoir s'observer et s'écouter. L'espace qu'on a appelé « métaludique » auparavant est également bouleversé. Les joueurs sont d'autant plus impliqués dans les interactions sociales du jeu qu'ils sont nombreux ; les conversations autour du jeu fleurissent alors, que ce soit en présentiel, avant ou après une partie, ou en ligne sur des médias sociaux tels que Twitter, Facebook ou Discord ; nous y reviendrons.

Dans une capsule vidéo diffusée par Konbini<sup>55</sup> le 22 décembre 2019<sup>56</sup>, Philippe des Pallières et Hervé Marly expriment le lien entre les *Loups-Garous de Thiercelieux* et la communication.



Vidéo diffusée par Konbini avec Philippe des Pallières (à gauche) et Hervé Marly (à droite) : les deux créateurs de *Loups-Garous de Thiercelieux*

Pour cela, Philippe des Pallières insiste sur le lien historique existant entre le jeu russe *Mafia* et la création de leur mouture du jeu : « *c'est un copain qui nous a parlé d'un jeu russe, qui est un jeu de*

<sup>55</sup> <https://www.facebook.com/watch/?v=551529975578483>

<sup>56</sup> Voir annexe n°16.

*communication* ». Il affirme que c'est parce que le jeu impose de réunir un large groupe de joueurs que le jeu a fonctionné : « *les gens nous disaient : "Mais un jeu, c'est deux à cinq joueurs, deux à six joueurs, mais pas de huit à dix-huit joueurs. Tu dis n'importe quoi. Jamais les gens ne vont s'y retrouver !" [cut] Et en fait, on s'est aperçus que si tu ne peux pas jouer tout le temps, ton désir est encore plus fort* ». Pour les créateurs de *Thiercelieux*, ce jeu se pratiquerait donc de manière ponctuelle, ce qui renforcerait la volonté des joueurs à reproduire l'expérience et donc à multiplier le nombre de parties. Philippe des Pallières explique d'ailleurs que son jeu a permis de créer de petites communautés, prêtes à se retrouver pour jouer : « *Personne ne nous a vus, personne n'a vu le jeu. (...) On croyait que les sous-cultures euh... n'existaient pas et on est la preuve que... que ça existe* ». On comprend alors que la condition même du rassemblement d'un grand groupe de joueurs, condition qui, nous l'avons dit, définit le genre du *Social Deduction Game*, influencerait sur la création de communautés constituées par des codes et usages communs, des normes et une culture intrinsèque.

Cette idée nous permet donc de prendre en considération l'apparition de nouvelles communautés à travers les pratiques transmédiatiques de joueurs de *Social Deduction Games*. Nous avons en effet observé que les pratiques numériques de *Social Deduction Games* modifient les usages lorsqu'il s'agit de jeux qui nécessitent un grand groupe de joueurs. En effet, si l'on s'intéresse à des adaptations de jeux à rôles cachés, on observe deux grandes dynamiques. Tout d'abord, les adaptations de *Social Deduction Games* courts et jouables avec peu de joueurs sont le plus souvent des reproductions 1:1 de l'expérience du jeu physique, ce qui signifie que les portages numériques des jeux physiques tendent à se rapprocher au maximum de l'expérience ludique initialement conçue. Par exemple, *Love Letter*, adapté par Asmodee Digital, permet de jouer en ligne contre d'autres joueurs, ou contre des intelligences artificielles en local, avec des mécaniques similaires au jeu de cartes originel. À l'inverse et nous le verrons plus en détail plus tard, les adaptations en ligne du Loup Garou permettent aux joueurs d'enrichir leur expérience du jeu, grâce aux nouveaux rôles spécifiques et principalement grâce à l'adaptation des usages pour une expérience numérique optimale dans le cadre d'un jeu multijoueur. Ainsi, l'utilisation de stickers numériques, d'acronymes, le rythme temporel de la rédaction des messages ou encore le phénomène de "dévo" (dévoilement de son rôle) en cours d'une partie en ligne de Loup Garou sont devenus les codes communautaires des plateformes de jeu en ligne. De la même manière, les utilisations détournées de plateformes de discussion VoIP<sup>57</sup> comme Discord, Messenger ou Whatsapp détournent aussi les pratiques du jeu : la "nuit", le Maître du Jeu peut converser avec tous les joueurs en même temps en donnant les

---

<sup>57</sup> Logiciels utilisant la technologie « *Voice over IP* » pour communiquer par la voix grâce à des réseaux compatibles.

informations demandées sans appeler tour à tour les différents rôles. Ce détournement permet de raccourcir la durée des parties et facilite la gestion du nombre conséquent de joueurs. Nous y reviendrons.

Il est important de comprendre que ces codes sont la plupart du temps maîtrisés par les joueurs en ligne, mais notre observation participante et nos entretiens nous ont permis d'observer que ces codes sont souvent non ou mal compris, reniés ou bannis par les autres communautés de joueurs (en présentiel, sur d'autres espaces ludiques numériques, etc.). La question de la déviance que nous avons déjà posée prend donc ici toute son importance, puisque nous comprenons que ce sont les espaces ludiques qui définissent les communautés de joueurs de *Social Deduction Games*.

### **c - Le rôle du Maître du jeu**

C'est justement dans ce contexte transmédiatique que le Maître du jeu (MJ) va se positionner. Dans le cadre d'une partie de Loup Garou, le MJ est le joueur qui mène la partie. Il appelle chaque "nuit" les différents rôles qu'il a auparavant sélectionnés pour la partie. Il est également responsable du chronomètre dans les phases de "journée". Il compte les votes des joueurs pour annoncer quel joueur quitte la partie. Notre analyse nous a permis d'identifier qu'il s'agit très certainement du joueur le plus investi au sein de la communauté, mettant au service de tous ses compétences de narration, d'animation et de gestion d'un groupe, d'adaptation et de calcul : le MJ doit porter sa réflexion sur la composition des parties pour mieux les équilibrer, afin de laisser le moins place possible au hasard. Il scénarise l'expérience ludique en choisissant les rôles cachés en fonction de cet équilibrage préalable. En cela, nous pouvons le comparer au MJ de jeu de rôle, car tous deux doivent connaître parfaitement le jeu de base pour pouvoir par la suite proposer d'autres expériences, sans doute enrichies, aux joueurs.

Nous avons observé à l'issue des entretiens menés que le MJ se positionne lui-même dans la communauté qu'il a su réunir autour de lui comme le "spécialiste" du *Social Deduction Game* concerné (il s'agit souvent d'un unique jeu, même si l'on note souvent une curiosité vis à vis d'autres *Social Deduction Games* ou variantes du même jeu). C'est le savoir et l'expertise qui légitime la position du MJ au sein de joueurs aguerris, ce qui l'autorise d'ailleurs à se poser comme tel devant les joueurs. Les groupes sont constitués autour d'une ou deux personnes particulièrement captivées par le jeu. Le MJ est en effet le plus souvent le membre de la communauté qui développe une connaissance érudite du jeu de base (*Loups-Garous de Thiercelieux*) ; c'est le joueur qui s'approprie

le jeu et est le plus à même de créer sa propre mouture. Dans une rétroaction constante, plus les membres de sa communauté sont intéressés par le jeu en question et par les jeux en général, plus le MJ tend à s'approprier le jeu. Au sein d'un groupe de joueurs occasionnels ou débutants, le MJ est également le plus souvent le joueur le plus aguerri dans les compétences que nous venons de décrire.

Le Maître du jeu est donc le pilier de la communauté. Il se doit d'être pédagogue pour mieux souder son groupe de joueurs et en faire une réelle communauté : « *après, c'est le rôle du MJ, une fois que les gars sont là, d'arranger un peu le jeu... Quand t'es MJ tu peux tricher, tu vois... Tu peux tricher à bon escient. (...) Tu peux effectivement gruger en faisant exprès de donner tel rôle, et accompagner la personne* »<sup>58</sup>. Les personnes interrogées dans nos entretiens nous ont toutes décrit les mêmes qualités nécessaires pour un bon MJ : celui-ci doit s'armer de patience et doit être capable de diriger un groupe afin que les joueurs passent tous un bon moment dans l'expérience de jeu qui leur est proposée.

De ce point de vue, le MJ est un modérateur du jeu. Il est intéressant d'observer que certaines pratiques en ligne permettent aux MJ de continuer à jouer ce rôle au sein de plateformes numériques. Les parties sur des logiciels ou applications VoIP permettent par exemple aux MJ d'adapter leurs compétences à d'autres modalités de jeu. La modération devient alors sans doute le point crucial de leur rôle au sein d'une partie. Les environnements ludiques *Wolfy* ou *Loups-Garous en Ligne* ne permettent cependant pas à un joueur de participer à une partie en tant que MJ : la plateforme propose une automatisation de la modération. Cela dit, les joueurs ne demeurent pas tous sereins sur ces plateformes, décriant des communautés trop agressives, des joueurs qui se dévoilent trop et trop vite (pratique défendue dans d'autres communautés de joueurs que nous avons observées, particulièrement en présentiel). La transposition de la place du MJ à l'interface numérique auraient donc des limites, à commencer par son manque de rigueur face à la toxicité dans le jeu. Nous avons pu observer des parties en présentiel dans lesquelles certains joueurs trop violents étaient sanctionnés par le MJ décidant que les joueurs en question ne pourraient pas voter pendant le tour. En ligne, il n'est pas possible que la plateforme prenne de telles décisions.

Les pratiques transmédiatiques des joueurs, et particulièrement des MJ, pourraient selon notre analyse être mieux évaluées par les éditeurs et les développeurs des jeux vidéo proposés pour jouer en ligne au Loup Garou, afin que les MJ puissent poursuivre leur usage du jeu dans la continuité de

---

<sup>58</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 21:11 (entretien de 1:20:56).

leurs propositions dans les parties présentiels. On a ainsi observé que les parties “en vocal” se sont développées, notamment sur *Wolfy*, ce qui traduit déjà une première considération des pratiques spécifiques des MJ. Le MJ deviendrait alors la personne qui fait le lien entre les différents types de joueurs (joueurs ayant développé des pratiques essentiellement numériques et joueurs jouant principalement en présentiel). Devenus de véritables médiateurs, ils pourraient alors proposer une réunion des différentes communautés composées au sein des différents espaces ludiques.

Cependant, nous avons observé qu’à l’heure actuelle, les MJ utilisent la plupart du temps des outils numériques complètement autres en détournant leurs fonctionnalités initiales pour retrouver ce qu’ils attendent d’une partie de Loup Garou. Ainsi, ce sont le plus souvent des applications ou logiciels de visioconférence ou de conversation en ligne tels que Whatsapp, Messenger, Discord, Teams... qui demeurent les dispositifs numériques les plus utilisés par les MJ à l’heure actuelle.

### **C) Le Loup Garou : de quel(s) jeu(x) parle-t-on ?**

Nous avons montré que les *Social Deduction Games* sont des jeux de « communication » et que ceux-ci interrogent les théories de communication au sein de groupes restreints. L’intégration au sein des différentes communautés a montré que celles-ci sont définies en fonction des différents espaces ludiques. La pratique même du jeu du Loup Garou est un exemple pertinent pour observer les différentes étapes de la consolidation d’un groupe. Le Maître du jeu d’une partie a alors pour rôle principal de guider les joueurs en modérant la partie grâce à des compétences spécifiques : la narration, la pédagogie ou encore la connaissance des différentes moutures existantes du jeu et les pratiques d’appropriation du jeu. Il est également un facilitateur dans la réunion de différentes communautés de joueurs.

Pour poursuivre notre analyse, nous nous concentrerons à présent sur les résultats obtenus lors de notre enquête en ligne pour mieux cerner les attributs essentiels au jeu du Loup Garou parmi les 36 attributs définis au préalable par le collectif *Prismatik* dans le projet *Mécanicartes*<sup>59</sup>. Cette analyse nous permettra de définir notre objet d’étude en fonction des attributs choisis par les différents joueurs.

---

<sup>59</sup> Les attributs sont les suivants. Catégorie “matériel” : cartes, dés, jetons, plateau, chronomètre, contenant, figurines, matériel créatif, matériel exotique. Catégorie “compétences” : logique, mémorisation, observation, rapidité, bluff, calcul, négociation, connaissances, dextérité, narration. Catégorie “mécaniques” : confrontation, correspondance, déplacement, échanges, majorité, pioche, coopération, draft, enchères, gestion de ressources, identité secrète, placement de matériel, stop ou encore, combo, pierre feuille ciseaux, pooling, programmation.



*Un exemplaire des Mécanicartes, jeu produit par le collectif Prismatic<sup>60</sup>*

Nous évoquerons en premier lieu la méthodologie choisie pour l'observation de notre enquête pour mieux étudier ces résultats. Nous nous concentrerons ensuite sur les résultats de l'analyse en fonction des différentes populations de participants préalablement constituées, les résultats pouvant notamment varier en fonction du genre, de la fréquence de jeu et de l'espace ludique convoqué. Enfin, nous analyserons le rôle singulier de certains attributs dans la construction du lien entre pratiques transmédiatiques et appropriations du jeu.

#### **a - Un jeu complet et complexe**

Pour mieux définir le jeu Loup Garou en tant qu'objet d'étude, nous avons créé un questionnaire<sup>61</sup> publié en ligne pendant sept jours (du 24 février 2020 au 1<sup>er</sup> mars 2020), s'inspirant du jeu de cartes

<sup>60</sup> <http://www.mecanicartes.com/>

<sup>61</sup> Voir annexe n°11.

de facilitation ludique *Mécanicartes* créé par le collectif *Prismatik*<sup>62</sup>. Cette méthodologie nous a permis de recueillir des données qualitatives : nous avons en effet voulu évaluer quels attributs seraient le plus sélectionnés par les répondants pour définir le jeu du Loup Garou. Pour cela, nous avons dressé une liste des 36 attributs définis par *Prismatik* dans les *Mécanicartes*, attributs qui permettent de définir *a priori* n'importe quel jeu de société, puisqu'ils regroupent les différentes mécaniques de *gameplay* (par exemple : la pioche, la coopération, la confrontation), le matériel (par exemple : les dés, le chronomètre, le plateau) et les compétences demandées aux joueurs pour profiter de l'expérience (par exemple : la narration, le calcul, la logique).

Nous avons imposé aux interrogés de noter chaque concept de zéro à cinq pour comprendre quels attributs du jeu permettent de définir au mieux le Loup Garou. Cela nous permet d'observer quels attributs émergent prioritairement, mais aussi lesquels apparaissent d'une manière secondaire (notamment pour les variantes du jeu). Cette méthodologie nous permet aujourd'hui de parler du jeu avec en tête les composantes essentielles pensées par les communautés, que ce soit par des joueurs expérimentés ou occasionnels. En effet, une seconde partie de questions nous a permis d'identifier la fréquence des pratiques et l'espace ludique pratiqué par les répondants.

Notre méthodologie nous a permis d'observer des résultats significatifs<sup>63</sup>. Dans un premier temps, nous avons choisi de mettre en valeur les cinq attributs les plus choisis par les interrogés. Grâce à ce système, il est essentiel d'observer d'abord que l'ensemble des 36 concepts a été sélectionné au moins une fois par l'ensemble des interrogés, ce qui illustre le fait que le Loup Garou est un jeu complet et complexe. Grâce à ce premier classement, nous pouvons voir que le concept « Identité secrète » a été retenu par la totalité des interrogés ; il s'agit donc de la caractéristique essentielle du Loup Garou comme on aurait pu le penser initialement, l'essence de la règle du jeu reposant dans toutes les versions du jeu sur la dimension des rôles cachés. Le « Bluff » arrive en deuxième position de ce classement, ce qui montre le lien inhérent entre ce jeu et la communication. Ces deux dimensions soulignent que le Loup Garou est avant tout un *Social Deduction Game*, c'est-à-dire qu'il est structuré autour du langage d'une part et autour du jeu de l'argumentation (discours, mensonges, etc.) d'autre part. Les attributs « Coopération » et « Observation » arrivent ensuite *ex aequo* dans notre classement, ce qui nous montre l'importance du groupe dans le jeu. La communication, même non-verbale, a également son importance dans le jeu, comme nous l'avons

---

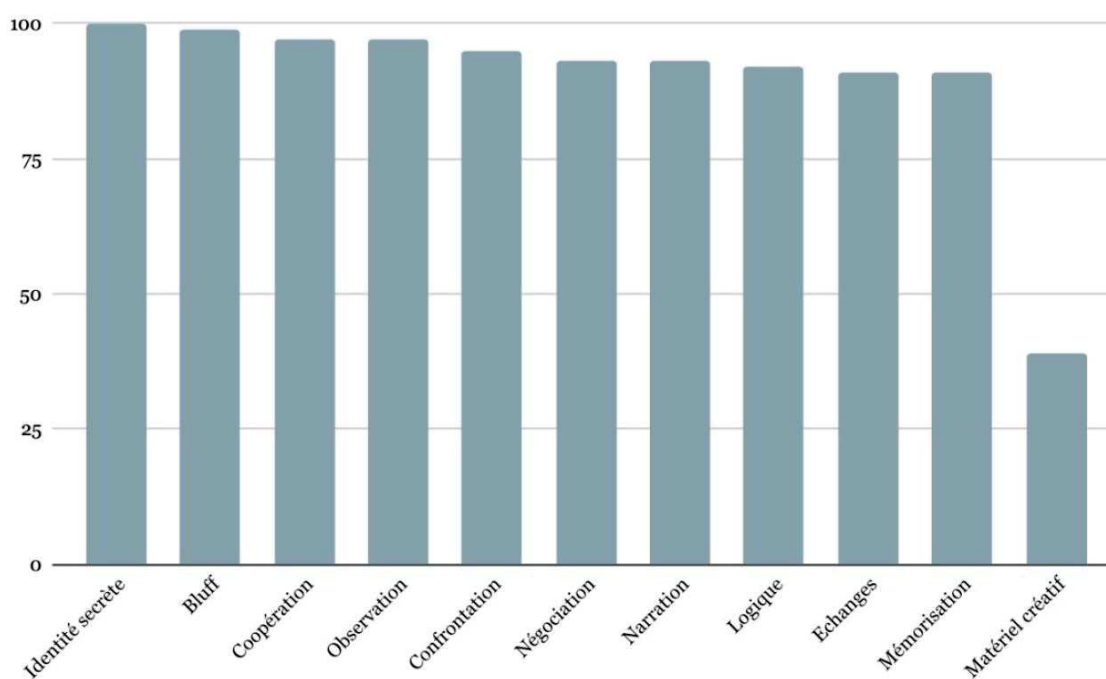
<sup>62</sup> Le collectif *Prismatik* est né d'une volonté de développer l'utilisation d'une méthode de conception de création de jeux de société dans l'objectif de répondre à un besoin fort : concrétiser des volontés de création ludiques au moyen d'ateliers accessibles, permettant de découvrir les enjeux de la conception de jeux.

<sup>63</sup> Voir annexe n°12a.

montré grâce aux théories de communication au sein de groupes restreints. L'attribut « Confrontation », en cinquième place, vient contraster la dynamique coopérative du jeu, mais confirme l'importance du rôle social du groupe, des discours et des débats dans le jeu.

Notation	Ø	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
1 Identité secrète	0	1	1	7	13	131	153	153	100
2 Bluff	2	1	2	10	24	114	151	153	99
3 Coopération	4	7	24	33	37	48	149	153	97
4 Observation	4	2	6	14	46	81	149	153	97
5 Confrontation	7	8	8	35	48	47	146	153	95
6 Négociation	10	6	15	21	51	50	143	153	93
7 Narration	10	12	11	20	33	67	143	153	93
8 Logique	12	6	23	30	44	38	141	153	92
9 Echanges	14	10	6	10	32	81	139	153	91
10 Mémorisation	14	13	18	24	43	41	139	153	91

*les attributs de jeu les plus choisis par l'ensemble de la population étudiée*



*les attributs de jeu les plus choisis par l'ensemble de la population étudiée*

Dans un second temps, nous avons choisi de classer les choix des interrogés d'une autre façon pour pouvoir mieux analyser l'importance accordée à certains attributs par les sondés<sup>64</sup>. Pour cela, nous avons sélectionné les 5 attributs du jeu *les mieux notés* par la population totale. Dans ce nouveau classement, nous notons que les attributs « Identité secrète » et « Bluff » ne changent pas de place, ce qui nous permet de dire que ce sont les deux composantes les plus importantes du jeu selon l'ensemble des communautés de joueurs. Cela dit, l'attribut « Observation » qui était à la quatrième place de notre premier classement arrive ici à la troisième place ; la « Coopération » descend à la

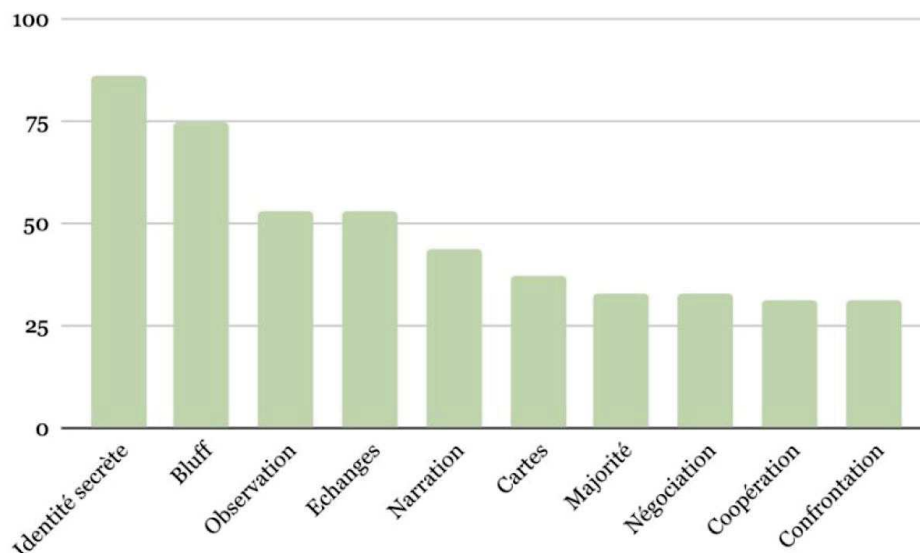
<sup>64</sup> Voir annexe n°12b.



neuvième place, ce qui montre que si l'attribut était initialement choisi par un grand nombre de sondés, il n'est pas considéré comme un aspect majeur du jeu, ce qui nous indique que si le groupe a une importance non négligeable dans le Loup Garou, l'entraide n'est pas centrale. Le jeu reposerait davantage selon cette analyse sur la notion de débats et d'enjeux communicationnels. En effet, on observe à présent en quatrième place l'attribut « Échanges », concept à la neuvième place dans l'ancien classement. On comprend donc que la dynamique interactionnelle du jeu est jugée essentielle par les joueurs. La « Narration » remonte elle aussi à la cinquième place (septième place de l'ancien classement). Il s'agit là encore d'un aspect essentiel : si l'on peut jouer sans élément narratif au jeu, il s'agit toutefois d'une caractéristique importante du jeu selon les joueurs sondés dans notre étude.

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
1 Identité secrète	0	1	1	7	13	131	153	153	86
2 Bluff	2	1	2	10	24	114	151	153	75
3 Observation	4	2	6	14	46	81	149	153	53
4 Echanges	14	10	6	10	32	81	139	153	53
5 Narration	10	12	11	20	33	67	143	153	44
6 Cartes	22	24	11	20	19	57	131	153	37
7 Majorité	20	5	8	23	48	51	133	153	33
8 Négociation	10	6	15	21	51	50	143	153	33
9 Coopération	4	7	24	33	37	48	149	153	31
10 Confrontation	7	8	8	35	48	47	146	153	31

Les attributs du jeu les mieux notés par la population totale



Les attributs du jeu les mieux notés par la population totale

## **b - Le Loup Garou : un jeu qui a de nombreuses communautés**

Notre deuxième série de questions nous a permis de pousser plus loin notre analyse, car nous avons pu affiner les résultats en fonction de différentes populations constituées par les sondés<sup>65</sup>. Pour cela, nous avons établi qu'un joueur occasionnel jouait moins de cinq à dix fois par an au jeu. Un joueur expérimenté selon notre analyse joue une à deux fois par mois ou plus d'une fois par semaine. Enfin, nous avons repéré une dernière catégorie constituée de joueurs expérimentés en ligne et en présentiel, que nous avons appelée "joueurs expérimentés aux pratiques transmédias" en référence aux travaux d'Henry Jenkins<sup>66</sup>. Sur l'ensemble des 153 répondants, nous avons alors pu identifier que 33% étaient des joueurs occasionnels, que ce soit dans leur pratique en présentiel ou en ligne du Loup Garou. 22% des répondants sont expérimentés en présentiel. 24% des répondants sont expérimentés en ligne. Enfin, 5% des interrogés ont des pratiques transmédias du jeu du Loup Garou. Il est intéressant d'observer la différence dans les choix d'attributs des différentes populations de joueurs interrogés. On voit en effet s'annoncer un réel enjeu dans la rencontre entre les communautés de joueurs, qui n'attendent pas la même chose de leur expérience ludique du Loup Garou. Nous devons noter que nos résultats obtenus tendent à montrer que les pratiques transmédias restent minoritaires dans l'étendu des communautés identifiées.

Ainsi, on observe que les joueurs occasionnels donnent plus d'importance à l'attribut « Narration » (en troisième place du classement des attributs les mieux notés). Les joueurs occasionnels ont en effet moins tendance à considérer des éléments stratégiques dans le jeu ; éléments qu'on retrouve dans le classement des attributs les mieux notés pour les joueurs expérimentés. Par exemple, l'attribut « Logique » passe de la cinquième place du classement pour les joueurs expérimentés en présentiel à la première place pour les joueurs expérimentés aux pratiques transmédias. Par contre, l'attribut « Narration » n'est que septième du classement des éléments les mieux notés par les joueurs expérimentés en présentiel. La narration est souvent laissée de côté par les joueurs expérimentés car ils préfèrent se concentrer sur d'autres dimensions du jeu. On a pu observer ce phénomène lors des entretiens que nous avons menés, notamment avec Gabriel :

*« J'ai beaucoup constaté que beaucoup de gens créaient des variantes - des skins différents, mais du Loup Garou de Thiercelieux, la plupart du temps. Créer (...) un Loup Garou sur le thème de Star Wars, mais sur base du Loup Garou de Thiercelieux. Sur Splatoon ils ont fait pareil : le poulpe loup-garou, sur base du Loup Garou de Thiercelieux et ainsi de suite... (...) »*

---

<sup>65</sup> Voir annexe n°12c à 12g.

<sup>66</sup> JENKINS, Henry, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York University Press, 2006, 335 pages.

*Je m'intéresserais plus à quelqu'un qui propose une mouture de Loup Garou nommée Loup Garou qu'à quelqu'un qui propose une mouture de Star Wars Garou, par exemple »<sup>67</sup>.*

On observe qu'il décrit ces pratiques d'appropriation du jeu basées sur l'expérience narrative car il préfère avoir une vision stratégique des mécaniques de jeu dans son appropriation de celui-ci.

Une autre observation s'avère intéressante pour notre analyse des pratiques transmédiatiques du jeu. Paradoxalement, l'attribut « Cartes » apparaît uniquement dans le classement des cinq attributs les mieux notés pour la population des joueurs expérimentés *en ligne* (deuxième place du classement) et pour la population des joueurs expérimentés aux pratiques transmédiatiques (première place du classement, *ex aequo* avec sept autres attributs). Nous analysons cette singularité de deux façons : tout d'abord, pour les joueurs habitués aux pratiques en ligne, l'importance des cartes peut s'expliquer par la nécessité de représenter visuellement le rôle sélectionné pour un joueur dans la partie. L'information doit être sémantiquement claire et doit se définir rapidement. Ainsi, les plateformes *Wolfy* et *Loups-Garous en Ligne* ont toutes deux respecté cet impératif en reprenant les codes visuels des jeux en présentiel : des illustrations s'identifiant à des cartes. Les joueurs expérimentés en ligne ont donc besoin de cartes numériques générées par les plateformes pour pouvoir jouer, contrairement aux communautés de joueurs expérimentés en présentiel, dont les MJ utilisent le plus souvent des bouts de papier (sur lesquels ils peuvent s'approprier plus facilement le jeu en inventant de nouveaux rôles). On observe également parfois une absence totale des cartes : « *on se retrouve à jouer avec souvent soit quelqu'un qui a mélangé plusieurs paquets de Thiercelieux, soit des petites cartes custom ou des bouts de papier... ou même souffler le rôle dans le coin de l'oreille* »<sup>68</sup>. Nous expliquons d'ailleurs le choix en première position (*ex aequo* avec sept autres attributs) du classement des cinq attributs les mieux notés des joueurs expérimentés aux pratiques transmédiatiques par le fait que les cartes deviennent importantes en tant qu'objets à manipuler, qui appellent à l'appropriation et à la transformation.

Enfin, il nous paraît essentiel d'analyser les attributs aux caractéristiques communicationnelles fortes pour confirmer ou nuancer les analyses théoriques que nous avons pu convoquer plus tôt pour étudier les relations interactionnelles entre les joueurs de Loup Garou. Ainsi, nous pouvons confirmer que les espaces ludiques mobilisés modifient l'importance accordée à certains attributs. On observe par exemple que l'attribut « Échanges » est troisième du classement des cinq attributs les mieux notés pour les joueurs expérimentés en présentiel, mais quatrième pour les joueurs occasionnels (et pour les joueurs aux pratiques transmédiatiques) et cinquième pour les joueurs

---

<sup>67</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 29:17 (entretien de 1:39:40).

<sup>68</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 02:51 (entretien de 1:39:40).

expérimentés en ligne. On observe aussi que l'attribut « Coopération » n'apparaît que dans le classement des joueurs expérimentés en ligne (troisième place du classement des cinq attributs les mieux notés) et dans celui des joueurs expérimentés aux pratiques transmédiatiques (première place du classement, *ex aequo* avec sept autres attributs). Cette place centrale s'analyse en considérant la différences d'usages entre les communautés en fonction de l'espace ludique. Nous avons en effet observé que les communautés de joueurs en ligne coopèrent plus dans la recherche des loups-garous que les communautés en présentiel, pour lesquelles cette recherche dépend le plus souvent d'une poignée de joueurs aguerris.

Par ailleurs, nous avons également analysé la différence des choix d'attributs entre les hommes et les femmes. Il nous a en effet semblé essentiel de relever que seulement 34% des personnes interrogées dans notre étude sont des femmes, ce qui montrerait peut-être un déséquilibre dans la composition des groupes de joueurs, notamment à cause de la pression sociale qu'on peut observer et plus globalement à la socialisation différenciée selon le genre. Il s'agirait sûrement d'un manque de notre enquête. Ainsi, 46% des femmes interrogées affirment être des joueuses inexpérimentées, ce qui est supérieur de treize points à la moyenne globale. On observe aussi qu'elles sont moins nombreuses à se présenter comme des joueuses expérimentées : seules 8% des joueuses interrogées disent jouer au moins une à deux fois par mois en ligne (ce qui est inférieur de seize points à la moyenne globale). 17% des femmes interrogées sont de grandes joueuses en présentiel (part inférieure de cinq points à la moyenne globale). Enfin, 2% des femmes interrogées sont des joueuses ayant développé des pratiques transmédiatiques. Nous avons remarqué que l'attribut « Narration » remontait dans le classement des cinq attributs les mieux notés par rapport aux hommes, ce qui peut s'expliquer par l'importance vouée à la notion d'histoire, différence due selon nous à la socialisation différenciée selon le genre, mais aussi à la surreprésentation des joueurs occasionnels dans la population des femmes. Cependant, on remarque avec surprise que l'attribut « Confrontation » (neuvième position du classement) est positionné au-dessus de l'attribut « Coopération », ce qui est un résultat que nous avons trouvé significatif puisque c'est l'inverse pour la population d'hommes.

### c - Un jeu manipulable

Si cette analyse qualitative nous permet d'identifier les différences de choix d'attributs entre les différentes communautés définies par les espaces ludiques, nous pouvons aussi observer comment ces communautés intègrent la question de l'appropriation au cœur de leurs pratiques. Nous voulons tout d'abord insister à nouveau sur le fait que l'ensemble des 36 attributs listés a obtenu au moins une fois une note supérieure à zéro par l'ensemble des 153 sondés. On remarque aussi que l'ensemble des sondés appartenant à la population des joueurs expérimentés aux pratiques transmédiateurs a sélectionné presque tous les concepts (les 36 attributs ont obtenu au moins un point, à l'exception de l'attribut « Figurine »). Ainsi, les attributs les mieux notés sont plus nombreux : huit concepts ont obtenu la note de 5 par 100% des sondés, à savoir « Coopération », « Identité Secrète », « Logique », « Mémorisation », « Observation », « Bluff », « Narration » et « Cartes ». On peut donc analyser le fait que la diversité des usages dans différents espaces ludiques permet de développer une approche multi facettes du jeu.

Par ailleurs, nous avons constaté que plusieurs attributs a priori étrangers au jeu du Loup Garou ont été sélectionnés par plusieurs sondés. Ainsi, l'attribut « Figurine » a été sélectionné par 17% des répondants, celui de « Dés » par 13% des répondants, ou encore celui de « Plateau » par 12% d'entre eux : autant d'attributs qui semblent ne pas avoir de rapports, du moins immédiat, avec le jeu du Loup Garou car les règles du jeu le plus populaire (*Loups-Garous de Thiercelieux*)<sup>69</sup> ne mentionnent pas ces éléments dans le matériel ludique proposé. Cela dit, nous avons observé que certains joueurs utilisaient des éléments matériels supplémentaires dans leurs pratiques d'appropriation : « *alors, les dés (...) je m'en sers pour une notion aléatoire qui est de potentiellement tuer quelqu'un. Tu vois j'ai un rôle, une possibilité : "est-ce que tu veux essayer de buter cette personne ?"* »<sup>70</sup>, décrit par exemple Nassim dans le cadre de notre entretien avec lui.

Nous analysons ces données au regard de l'attribut « Matériel créatif », qui a été sélectionné par 39% des répondants. Il est intéressant de noter que 38% des joueurs expérimentés aux pratiques transmédiateurs ont sélectionné cet attribut ; contre 35% des joueurs expérimentés en présentiel ; 34% des joueurs expérimentés en ligne et contre 22% de joueurs occasionnels<sup>71</sup>. Cette observation

---

<sup>69</sup> Voir annexe n°4.

<sup>70</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 1:17:42 (entretien de 1:20:56).

<sup>71</sup> Nous avons par ailleurs analysé que l'attribut « Matériel créatif » a été sélectionné par 44% des femmes interrogées, ce qui correspond presque à la moitié des interrogées - une part non négligeable (contre 36% des hommes sondés) que nous nous devons de souligner. Il semblerait donc essentiel de poursuivre l'analyse de l'usage genré de la pratique d'appropriation dans le jeu.

nous montre que plus les joueurs sont aguerris, plus ils semblent être sensibles aux pratiques d'appropriation du jeu. On analyse aussi que plus le jeu est sujet à des pratiques transmédias, plus celui-ci est manipulé et transformé par les joueurs, ce qui nous permet d'introduire notre deuxième hypothèse : les pratiques transmédias donneraient lieu à des appropriations et à des pratiques inter-format des différentes variantes existantes. En effet, l'analyse de notre enquête en ligne nous montre que le jeu du Loup Garou se caractérise par sa nature manipulable. Les entretiens menés nous ont aussi permis d'identifier cette idée : « *ce qui est bien c'est que le Loup Garou, c'est qu'il peut vraiment être adapté à pas mal de trucs. Dès qu'il y a une notion d'infiltration ou de trahison, on a ce qu'il faut (...) Le côté appropriation, oui. Par contre, pour moi il y a quand même la donnée supplémentaire d'améliorer le jeu* »<sup>72</sup>. Le jeu du Loup Garou serait donc manipulable, mais aussi améliorable grâce à la possibilité relativement accessible d'inventer de nouvelles mécaniques ou de nouveaux rôles en s'appropriant l'objet.

---

<sup>72</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 46:16 (entretien de 1:20:56).

## **2/ Appropriations du Loup Garou : la variété des pratiques et des formats**

Cette première analyse nous permet de valider en grande partie notre première hypothèse de recherche : les communautés de joueurs se définissent en fonction de l'espace ludique convoqué. Notre étude épistémologique, notre analyse du processus de formation des communautés, ainsi que notre enquête en ligne ont en effet apporté des éléments de réponse permettant d'observer un lien structurel entre communautés et espaces ludiques et métaludiques.

Nous voulons à présent continuer à interroger cette corrélation en étudiant particulièrement les pratiques transmédiatiques des joueurs de Loup Garou. Nous souhaitons en effet questionner notre deuxième hypothèse émettant l'idée selon laquelle les pratiques transmédiatiques donneraient lieu à des appropriations et à des pratiques inter-format des différentes variantes existantes du Loup Garou.

Pour cela, nous décrirons différentes appropriations observées pour mieux analyser la variété des pratiques et des formats au travers des espaces ludiques et métaludiques. Nous verrons comment les joueurs se sont appropriés le jeu et les espaces médiatiques. Il s'agira également d'interroger le concept de « transgression » et de l'analyser au regard des appropriations vues dans notre corpus.

### **A) Les modalités d'usages du jeu**

Le Loup Garou est manipulé par les différentes communautés de joueurs. Nous analyserons dans un premier temps les différents degrés d'adaptation qu'on a pu observer en présentiel afin de mieux comprendre comment les pratiques transmédiatiques peuvent être liées aux appropriations du jeu. Nous verrons que les outils en ligne sont utilisés par les communautés de joueurs expérimentés en présentiel pour diffuser et mettre en valeur les moutures de jeu créées. Dans un deuxième temps, il s'agira d'analyser les différentes pratiques en ligne pour mieux comprendre les usages de cette typologie de joueurs. Nous nous concentrerons alors principalement sur l'analyse sémiotique de deux plateformes de jeu en ligne, *Loups-Garous en ligne* et *Wolfy*, sites spécialisés « massivement » utilisés par les joueurs en ligne. Il s'agira aussi de remarquer et d'analyser les autres usages en ligne des communautés de joueurs.

## a - L'adaptation à différents degrés en présentiel

La notion d'appropriation a été sujette à de nombreux travaux en sociologie et en sciences de l'information depuis une vingtaine d'années. Pierre Parlebas, spécialisé dans la sociologie du sport, a notamment été responsable du laboratoire de recherche « Jeux sportifs et science de l'action motrice ». En 2003, il rappelle dans un article publié dans la revue *Socio-anthropologie* que « de nombreux jeux, dans toutes les sociétés, sont reçus en héritage. Chaque génération transmet à la suivante un lot de pratiques ludiques qui seront acceptées et souvent réajustées aux conditions du nouveau contexte »<sup>73</sup>. Cette citation trouve toute sa place dans notre analyse ; nous souhaitons en effet montrer que le partage de pratiques d'appropriation entre communautés contribue à un continuel « réajustement » du jeu.

Les pratiques d'appropriation peuvent s'observer à différents degrés en présentiel. Nous avons en effet identifié trois différents niveaux de contributions qui varient en fonction de l'engagement des joueurs.

Nous avons défini les contributions de premier niveau comme suivant : participer régulièrement à des parties ; devenir "érudit" du jeu en développant une connaissance étendue des différents rôles proposés ; être Maître du jeu (MJ) ; créer ses premiers rôles. La majorité des membres des communautés de joueurs que nous avons pu observer dans notre observation participante est prête à donner cet engagement. Ils sont MJ lors de parties entre amis, mais n'endossent pas cette responsabilité dans des parties plus sérieuses entre membres de la communauté. Ils semblent curieux d'adapter le jeu ou de jouer avec des variantes, mais n'investissent pas leur temps pour construire ces adaptations.

Ensuite, nous avons défini les contributions de deuxième niveau comme telles : créer une mouture de jeu cohérente à un univers (un Loup Garou *Star Wars*, *Harry Potter*, *Jurassic Park*...) ; concevoir créativement le matériel du jeu (dessiner les cartes, nommer les rôles dans le cadre d'un univers défini au préalable...).

---

<sup>73</sup> PARLEBAS, Pierre, « Le destin des jeux : Héritage et filiation », dans *Socio-anthropologie*, 13, 2003, p.6.





Illustration d'une carte d'un Loup Garou Harry Potter, proposé par Victor Dulon sur ArtStation<sup>74</sup>



Voici ma carte pour le Poulpe Garou de Chromapolis (inspiré du Loup Garou de Thiercelieux !), une collab organisé par @Hynowser ! J'ai fait l'équivalent du Chien-Loup ! #SplatArt



1:34 PM - Mar 3, 2019 - TweetDeck

Illustration d'une carte d'un Loup Garou Splatoon, proposée par @DoppiODoodles sur Twitter<sup>75</sup>

<sup>74</sup> <https://www.artstation.com/artwork/w8JWa6> - ArtStation est une plateforme populaire servant de portfolio pour les designers, illustrateurs et graphistes 2D et 3D.

<sup>75</sup> <https://twitter.com/doppiodoodles/status/1102185395637444608>

Il est intéressant de remarquer que ce deuxième niveau de contributions est suivi non seulement par des joueurs plus motivés et plus engagés que précédemment, mais aussi par des joueurs occasionnels, ce qui peut paraître surprenant dans un premier temps. L'engagement est ici plus important puisque les joueurs investissent du temps pour proposer une expérience différente. La « paideia » sur l'échelle de la ludicité que nous avons définie avec Caillois plus haut, est renforcée : le Loup Garou devient davantage un *party game* qu'un jeu de stratégie. Les joueurs occasionnels, moins engagés dans l'expérience ludique du Loup Garou, sont davantage concernés par les pratiques même de l'adaptation et sont investis pour proposer une expérience ludique inhabituelle. On peut noter que ces joueurs choisissent d'adapter le Loup Garou car sa nature de *Social Deduction Game* permet ces pratiques d'appropriation.

Enfin, nous avons listé les contributions de troisième niveau ainsi : apporter une réflexion précise sur la question de l'équilibrage des parties ; concevoir des mécaniques de jeu structurées ; développer une connaissance transmédiatique et « trans-ludique » des jeux Loup Garou. Les joueurs suivant ce niveau de contributions sont minoritaires, mais sont le plus souvent les meneurs de leur communauté. Nos entretiens avec les deux Maîtres de Jeu de la communauté de joueurs *La Meute*, Amélie et Gabriel, ont permis d'analyser l'engagement ludique de joueurs expérimentés. Olivier Caïra analyse ce que signifie être sous ou sur-engagé dans un jeu<sup>76</sup>. Il montre dans son article quelles sont les différentes manières de vivre « l'engagement ludique », qu'il définit comme « une mobilisation socialement normée des participants d'une expérience, sous la forme de présence corporelle ou virtuelle, d'attention et de mémoire, de manifestation d'affects »<sup>77</sup>. L'obligation de respecter des normes sociales (des règles et usages fondés sur des valeurs partagées et communément admis dans un groupe social) sous-tend aussi des mécanismes de sanctions, positives ou négatives, d'où les risques de sous-engagement (évitement) et de sur-engagement (recherche de valorisation, de récompense). Cela correspond bien aux phénomènes que nous avons pu observer dans les pratiques des communautés de joueurs en présentiel et justement dans les pratiques d'appropriation, *a fortiori* dans nos entretiens avec Amélie et Gabriel. L'investissement des joueurs de troisième niveau, notamment dans les usages d'appropriation du jeu, se traduit par la création d'un jeu de cartes Loup Garou personnalisé, structuré et inédit : « *on a fini par créer des personnages, notre deck (...) on reprend tous les personnages de Thiercelieux (...) des rôles qu'on a inventé ou trouvé sur internet (...) En fait, à force de jouer, on voyait qu'il y avait des choses qui ne nous plaisaient pas, on essayait de faire de l'équilibrage, on enlevait des règles pour certains*

---

<sup>76</sup> CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, pp.1-13.

<sup>77</sup> *ibid*, p.2.

personnages »<sup>78</sup>. Amélie et Gabriel ont également développé une application pour mesurer le poids de chaque rôle pour l'équilibrage des parties : « *j'ai appris un langage de programmation juste pour coder quelque chose qui créerait un générateur de parties équilibrées depuis le nombre de joueurs (...) j'appuie sur entrée et il me donne une partie équilibrée. J'ai appris Python pour faire ça* »<sup>79</sup>. Enfin, ils vont sans cesse observer d'autres moutures de Loup Garou dans une logique itérative de veille et de réajustement de leur propre jeu par tâtonnement.

Il est intéressant d'observer et analyser que ces comportements d'appropriation du jeu des communautés de joueurs de Loup Garou en présentiel se sont retrouvés au cours de notre analyse de *Social Data Listening* menée sur le logiciel TalkWalker<sup>80</sup>. Les médias sociaux servent d'espaces métaludiques, espaces permettant aux joueurs de partager et de diffuser des adaptations du Loup Garou. En plus des nombreux sites personnels, channels de forums et blogs consacrés aux adaptations du jeu du Loup Garou que nous avons pu observer, nous nous sommes concentrés sur les tweets publiés entre janvier et octobre 2019 (61% des résultats visibles sur le logiciel Talkwalker).

Ce répertoire de tweets nous a ensuite permis d'observer que la majorité (52,5%) des publications a pour objectif de partager aux communautés de joueurs des pratiques d'adaptation du jeu : la diffusion de création de variantes correspond à 19,2% des tweets observés entre janvier et octobre 2019, tandis que l'adaptation des cartes du jeu correspond à 6,4% des tweets observés dans cette même période. Nous évoquerons les autres types d'adaptation diffusés par ces tweets plus tard dans notre analyse.

## **b - Différentes pratiques de jeux en ligne**

Les pratiques d'appropriation du Loup Garou sont très présentes dans les communautés de joueurs expérimentés dans leur pratique du jeu en présentiel. On peut s'interroger sur la question du portage du Loup Garou sur des plateformes numériques<sup>81</sup> : dans quelle mesure le jeu est-il transposable à cette fin ? L'article dirigé par la chercheuse en sciences de la communication Delphine Buzy-Christmann met en avant les nombreux emprunts des portages numériques aux mécaniques des jeux originels. En effet, comme nous l'avons déjà décrit, une grande majorité de

---

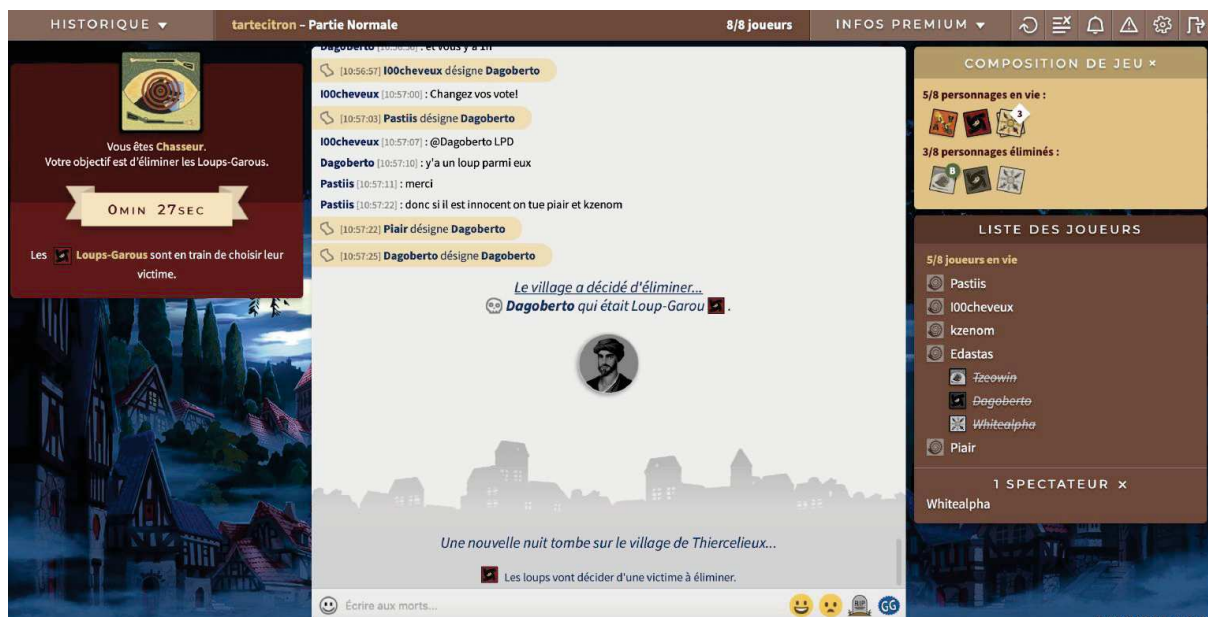
<sup>78</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 03:33 (entretien de 1:12:00).

<sup>79</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 11:20 (entretien de 1:12:00).

<sup>80</sup> Voir annexe n°3 et n°13.

<sup>81</sup> BUZY-CHRISTMANN, Delphine, DI FILIPPO, Laurent, GORIA, Stéphane et THEVENOT Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », dans *Sciences du jeu*, 5, 2016, pp.1-25.

jeux sont adaptés à l'échelle 1:1 : *Mysterium*, *Love Letter* et récemment *Code Name* sont autant d'exemples de *Social Deduction Games* adaptés au format 1:1 dont l'expérience ludique numérique a été conçue pour se rapprocher au maximum de l'expérience ludique initialement imaginée pour des parties en présentiel. Il est intéressant de noter avec ces auteurs qu'à l'inverse, on a pu voir depuis peu de temps des jeux vidéo, notamment des *Social Deduction Games*, adaptés en jeux de plateau : *Reigns* est sorti en 2019. *Hello Neighbor* va également être adapté prochainement<sup>82</sup>. Pour ce qui est du Loup Garou, différentes plateformes numériques permettent aux joueurs de jouer en ligne : deux sites internet *Loups-Garous en ligne* et *Wolfy*, proposent une expérience en ligne de Loup Garou. Il existe également de nombreuses applications<sup>83</sup> présentes sur Google Play, l'App store, itch.io ou encore producthunt.com<sup>84</sup>. D'autres expériences de jeu sont proposées à partir d'autres plateformes, telles que des forums, mais aussi via des logiciels VoIP ou des médias sociaux. Nous voulons montrer qu'au contraire des pratiques majoritairement observées plus haut, les portages en ligne du Loup Garou ne sont jamais des adaptations 1:1 et qu'on peut observer une grande variété de pratiques en ligne transformant les pratiques de jeu traditionnelles - de véritables *adaptations* du jeu.



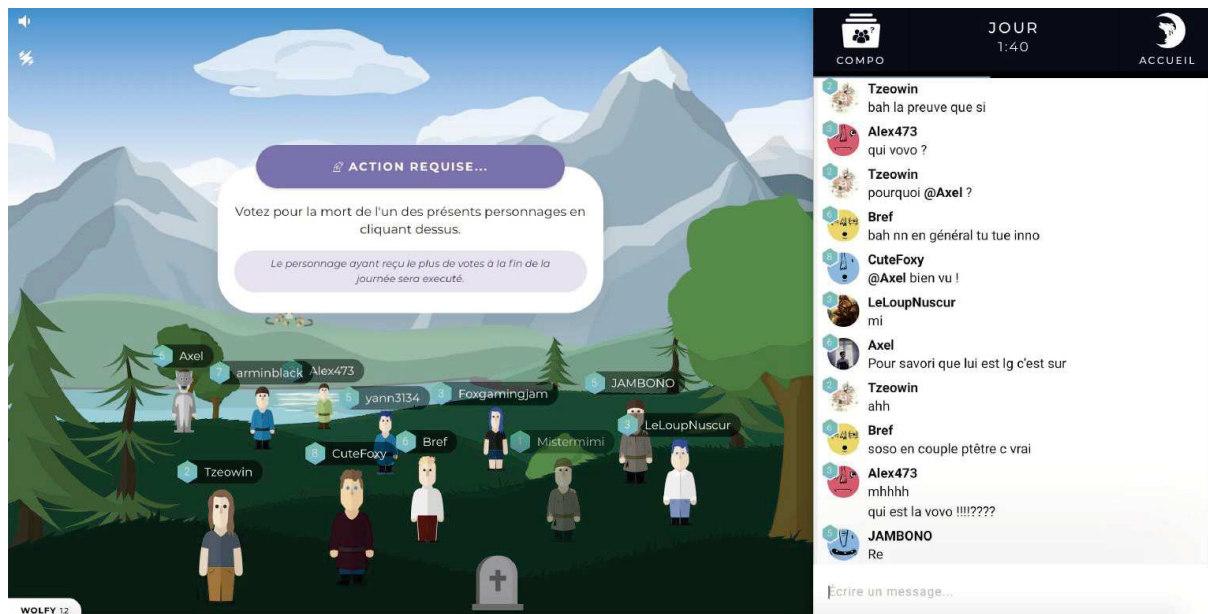
Une partie sur Loups-Garous en ligne (LGEL)

<sup>82</sup> Dicebreaker, 09/07/2020, article rédigé par Alex Meehan :

<https://www.dicebreaker.com/games/hello-neighbor-the-secret-neighbor-game/news/hello-neighbor-secret-party-game-announced>

<sup>83</sup> Voir annexe n°2.

<sup>84</sup> La variété des plateformes utilisées démontre la présence inter-format du Loup Garou sur les stores, ainsi que sur des espaces spécialisés : itch.io est en effet une plateforme dédiée aux indépendants ("indie") qui produisent des jeux vidéo. Product Hunt est un site web américain permettant aux utilisateurs de partager et de découvrir de nouveaux produits.



Une partie sur Wolfy

Nous voulons dans un premier temps rendre compte des résultats d'une analyse sémiotique menée sur les deux plateformes en ligne principales de Loup Garou, à savoir *Wolfy* et *Loups-Garous en ligne (LGEL)*. Les grilles analytiques que nous avons rédigées au sein de notre analyse sémiotique<sup>85</sup> nous ont en effet permis de mettre en avant certaines situations d'énonciation caractéristiques du Loup Garou d'une part, et aux jeux en ligne d'autre part. La narration, présente mais négligeable dans le Loup Garou comme nous avons pu le percevoir dans l'analyse de notre questionnaire en ligne, prend la même place au sein de *LGEL* et *Wolfy*. Celle-ci est présente, notamment sur la page d'accueil des sites pour attirer les joueurs et les faire rentrer dans l'univers ludique. Cependant, une fois le jeu lancé sur l'un ou l'autre dispositif, les éléments narratifs laissent place à des éléments propres aux jeux en ligne en général, le chat étant l'élément principal de nos deux dispositifs. Le vocabulaire utilisé subit alors une transformation : de la rencontre entre le joueur et l'univers, on passe presque sans transition au vocabulaire du *gaming* ("GG" (*Good Game*, ou bonne partie, bravo), "RIP" (*Rest in peace* ou repose en paix), "Skin" (qui renvoie à la customisation de l'identité numérique d'un joueur), "Avatar" (identité numérique d'un joueur), "AFK" (*Away From the Keyboard*, ou loin du clavier), etc. Ce vocabulaire, utilisé par les joueurs, est valorisé par les plateformes qui utilisent aussi ce langage. Confortés dans leur univers, les joueurs peuvent donc communiquer sur la base de codes partagés qui facilitent leur rencontre, la régulation de leurs échanges et leur cohésion.

Un point central de différence entre les deux dispositifs que nous avons étudiés est le choix du rapprochement ou de l'éloignement avec les jeux Loup Garou physiques, en particulier vis-à-vis du

<sup>85</sup> Voir annexe n°17a et 17b.

jeu français d'Hervé Marly et de Philippe des Pallières *Loups-Garous de Thiercelieux*. En cela, nous avons deux dispositifs catégoriquement opposés : d'un côté, *LGEL* reprend tous les visuels de *Thiercelieux* et rappelle leur statut d'« adaptation officielle en ligne et en temps réel des Loups-Garous de Thiercelieux ! », jusqu'à reprendre l'illustration d'une extension du jeu de société (l'extension *Nouvelle Lune*) pour en faire son logo. Ce rapprochement avec *Thiercelieux* légitime *LGEL*, car il s'agit du jeu physique Loup Garou le plus connu et le plus populaire, comme nous l'avons décrit plus haut. Cet ancrage donne également au site une certaine historicité, le jeu de société ayant été édité en 2001 et le site en 2011. Il peut donc aussi s'agir d'un argument de taille pour choisir ce site plus qu'un autre pour jouer en ligne au Loup Garou. Mais d'un autre côté, *LGEL* propose une expérience complémentaire à *Thiercelieux* : quatre rôles sur les trente-et-un proposés sont caractérisés comme une extension exclusive : le "Marionnettiste", le "Lapin Blanc", "l'Ankou" et le "Chaman". Ce dernier rôle est très intéressant car il s'agit d'un personnage qu'on ne peut pas utiliser dans une partie en présentiel<sup>86</sup>. Il s'agit donc d'une complémentarité au jeu de base, proposant aux joueurs une expérience améliorée et transmédiate. Sur *Wolfy*, aucun rôle n'est associé à un jeu édité. Cependant, on retrouve des rôles présents dans *Thiercelieux*, dans le jeu japonais *Jinrou* et dans le jeu américain *Ultimate Werewolf*. Il est assez intéressant de souligner que *Wolfy* propose sa propre version du "Chaman" sous le nom de "Nécromancien". *Wolfy* se placerait donc comme le jeu de Loup Garou en ligne unificateur de toutes les variantes existantes. C'est pourquoi son premier intitulé n'était autre que "LoupsGarous.fr"<sup>87</sup>. Questionnant la question du droit d'auteur, le site a dû produire une identité (visuelle, mais aussi conceptuelle) propre. Aujourd'hui, on observe que *Wolfy* a son propre logo pour définir sa marque. Enfin, il est également assez intéressant de voir que depuis la mise-à-jour du 4 décembre 2019, *LGEL* s'éloigne légèrement de l'imagerie de *Thiercelieux* en proposant des avatars personnalisables sous forme de cartes de collection "médiévalisantes". *Wolfy* s'était tout de suite différencié de *LGEL* avec des visuels originaux qui n'évoquent aucunement d'autres versions de Loup Garou. Le choix de *LGEL* peut donc être analysé comme une tentative de garder un avantage concurrentiel sur son nouveau compétiteur.

Enfin, nous avons remarqué que *Wolfy* propose dès le début de partie aux joueurs de sortir du dispositif pour partager le lien URL de la partie sur les réseaux sociaux ou sur d'autres plateformes. Ce choix permet de diffuser la plateforme sur les différents médias sociaux. *Wolfy* incite également

---

<sup>86</sup> Le Chaman peut une fois dans la "nuit" parler avec les "morts". L'utilisation d'un chat est nécessaire pour éviter que tout le monde profite des informations confidentielles délivrées au Chaman ou que tout le monde entende et reconnaisse quel joueur est le Chaman. Pour en savoir plus, voir annexe n°5.

<sup>87</sup> Voir annexe n°19.

les internautes à s'inscrire sur le dispositif en mettant en scène le chat comme une messagerie instantanée classique, telle qu'on peut en trouver sur les réseaux sociaux ; la plateforme semble ainsi revendiquer sa modernité vis-à-vis de son principal concurrent.

Cette analyse sémiotique nous a permis de dégager des pratiques du Loup Garou en ligne. Nous avons pu notamment observer des modalités d'usages du jeu différentes du jeu physique. Nous pouvons donc dire que les pratiques numériques permettent de retrouver l'« immersion mimétique »<sup>88</sup> du Loup Garou physique, tout en proposant aux communautés de Loup Garou une complémentarité au jeu physique qu'on peut qualifier de transmédiateur.

Cela dit, l'expérience en ligne du Loup Garou ne se réduit pas aux jeux proposés sur des plateformes spécialisées en ligne. D'autres communautés ont pour habitude de jouer sur forum. Ugo Roux, chercheur en sciences de l'information et de la communication, a analysé les pratiques du jeu de rôle sur table en ligne. Nous pouvons reprendre ses conclusions pour mieux étudier notre objet sur forum, le *Social Deduction Game* pouvant se comparer dans une certaine mesure au jeu de rôle. L'auteur insiste sur le fait que si des différences sont par nature présentes entre les expériences en ligne et hors ligne, on doit retrouver dans les expériences en ligne une « convergence référentielle collective »<sup>89</sup>. Cette convergence permet de tisser l'expérience transmédiateur entre les différentes modalités d'usages. Ainsi, nous avons observé que les parties sur forum respectent les mêmes règles de jeu du Loup Garou avec un système de "journée" et de "nuit", ce système faisant office de référence pour l'ensemble des communautés de joueurs. Cependant, les différences majeures se traduisent par l'importance portée au texte : les joueurs doivent écrire de longs messages analytiques pour prouver leur "innocence" et pour "accuser" certaines personnes. La stratégie et le discours sont donc des éléments de jeu plus importants au sein des pratiques sur forum, autant d'éléments qui caractérisent dans une certaine mesure cette communauté de joueurs.

### **c - En ligne, des supports de jeu créés par et pour les communautés**

Les usages du Loup Garou en ligne sont nombreux et protéiformes, au-delà des différents sites spécialisés évoqués jusque-là. Nous avons en effet observé que certaines communautés de joueurs en ligne ont détourné des outils en ligne, le plus souvent des logiciels VoIP ou des messageries

---

<sup>88</sup> PEYRON, David, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », dans *Réseaux*, 148/149, 2008, pp.335-368.

<sup>89</sup> ROUX, Ugo, « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique », dans *Sciences du Jeu*, 6, 2016, p.12.

instantanées pour reproduire des parties de Loup Garou. Ugo Roux a analysé qu'avec l'essor des technologies du numérique, « les rôlistes ont intégré dans leur pratique des dispositifs numériques dans le but d'améliorer leur expérience de jeu »<sup>90</sup>. Les pratiques des rôlistes peuvent être comparées avec celles que nous décrivons, puisque les joueurs de Loup Garou utilisent aussi des formes distancielles de communication à l'aide d'applications ou de logiciels de communication qui ne présentent *a priori* pas de lien immédiat avec le jeu. Dans notre cas, nous avons observé au cours de nos entretiens et de notre observation participante que les joueurs utilisent le plus souvent les applications fondées par Facebook, à savoir Messenger, Whatsapp ou Facebook (groupes fermés) D'autres joueurs utilisent également Discord pour communiquer autour du jeu ou pour organiser des parties en ligne à l'aide de la partie vocale du logiciel VoIP.

Nous remarquons que le détournement des outils numériques apparaît comme un enjeu au cœur des usages numériques des joueurs. Dans son article publié en 2006, Michel Gensollen analyse l'horizontalité des échanges entre membres de communautés<sup>91</sup>. Nous accordant avec son analyse et au regard des travaux de Dominique Cardon sur la nature du Web 2.0 créée par ce qu'il a appelé la « culture numérique »<sup>92</sup>, nous voulons montrer que les plateformes numériques renforcent les communautés de joueurs. Permettant aux communautés de joueurs en présentiel de s'organiser sur les futurs événements ou de communiquer sur le jeu du Loup Garou, ces espaces sont aussi utilisés pour créer des parties en ligne. Le Maître du Jeu (MJ) retrouve sur ces plateformes une place de modérateur<sup>93</sup> et d'initiateur. De plus, le MJ organise le plus souvent les parties en ligne d'un point de vue technique, pratique et organisationnel. Les plateformes lui permettent d'être « présent à distance »<sup>94</sup>, pour reprendre la formule de Jean-Louis Weissberg.

---

<sup>90</sup> *ibid*, p.6.

<sup>91</sup> GENSOLLEN, Michel, « Les communautés en ligne : échanges de fichiers, partage d'expériences et participation visuelle », dans *Editions Esprit*, 5, 2006, pp.179-194.

<sup>92</sup> CARDON Dominique, *Culture numérique*, SciencesPo Les Presses, 2019, 428 pages.

<sup>93</sup> Ted Alspach, créateur de la mouture *Ultimate Werewolf*, parle d'ailleurs toujours de « Moderator » et jamais de « Game Master » dans ses interventions sur BoardGameGeek (BGG) Nous y reviendrons dans une partie ultérieure de notre analyse.

<sup>94</sup> RAYNAUD, Marie-Laure, « Weissberg Jean-Louis - *Présences à distance*. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision » dans *Réseaux*, 17, 97, 1999, p. 292.





Julie Henry

Admin

· 13 novembre 2019 · 🌐



Je vous propose une nouvelle soirée Loup-garou que je vais mener



**\*\*Seules les inscriptions sur le doodle avec le prénom+nom seront valides\*\***

Modalités :

- à l'Extra-life café, de 18h à 22h, le mardi 26 novembre
- Accès : 8€ les 3 parties + une boisson comprise

<https://doodle.com/poll/63k8bbvncuxriky5>



10

28 commentaires

J'aime

Commenter

*Post publié par une MJ sur le groupe Facebook fermé La Meute - Loup Garou*

Pour autant, les parties organisées sur ces dispositifs diffèrent des parties organisées en présentiel car il n'est pas techniquement possible de désigner un joueur en le pointant du doigt comme dans les parties traditionnelles. Le MJ a donc pour objectif principal d'être réactif face aux demandes des joueurs, qui au lieu d'être "appelés" chacun leur tour lors des périodes de "nuit", envoient en même temps leur demande au MJ par voie manuscrite. Par exemple, si Manon a le rôle de voyante et qu'Alexandre et Lucie sont loups-garous, Manon, Alexandre et Lucie vont tous les trois s'éveiller pendant la phase de "nuit" (les caméras sont alors éteintes). Manon demande au MJ quel est le "rôle", ou dans certaines variantes, le "camp" d'Alexandre. Elle envoie au MJ un message privé avec sa requête. Alexandre et Lucie peuvent quant à eux discuter ensemble par voie textuelle et choisir leur "victime" qu'ils vont confirmer au MJ, également par message. Le MJ doit donc s'organiser pour répondre à tous les joueurs. Il est également responsable du chronomètre pendant toute la partie, et de l'annonce des morts en début de journée. Il doit aussi repérer quand les joueurs veulent s'exprimer. Dans les parties en ligne que nous avons observées, la règle principale du jeu suivait le principe des "accusations" : lorsque deux personnes annonçaient "accuser" un joueur, le chronomètre était mis sur pause et la personne "accusée" donnait une réponse à "l'accusation" ; s'ensuivait alors un vote pour savoir si le "village" condamnait ou non le joueur. Cette règle, initiée dans les parties en présentiel (notamment avec la mouture *Ultimate Werewolf*) permet aux parties en ligne d'être plus structurées. Tous les joueurs peuvent a priori s'écouter parler sans être interrompu. La reprise de variantes développées pour des parties en présentiel est une démonstration de la corrélation entre les pratiques transmédiatiques des joueurs et leurs appropriations.

Enfin, nous avons observé que certaines communautés de joueurs en ligne jouaient de manière compétitive en annotant chaque résultat de partie. S’inspirant peut-être du jeu Loup Garou américain *Ultimate Werewolf* qui utilise ce principe (nous savons que le MJ organisant ces parties et organisant ce classement a connaissance d’*Ultimate Werewolf*), le concept est poussé loin sur le groupe fermé Facebook « *loup garou de thiercelieux (france) parties sur messenger* » que nous avons observé. On remarque que le MJ tient un classement des 184 joueurs<sup>95</sup> de la communauté qu’il administre. Le classement est mis à jour après chaque partie. Celui-ci est compartimenté : on retrouve d’abord une liste des victoires en fonction des rôles (nombre de fois où le camp “amoureux” a remporté la victoire, nombre de fois où le camp “village” a remporté la victoire, etc.). Le modérateur a également indiqué le nombre total de parties, ainsi que les records accomplis par la communauté (nombre maximal de joueurs réunis dans une partie, nombre de parties en ligne jouées en une soirée, etc.). Enfin, on observe une succession de records accordés à certains joueurs en fonction du nombre de points obtenus (meilleure progression détenue, plus longue longévité en tête de façon consécutive, etc.).



**David Himber**

Admin  
· 26 juillet · 🌐



CLASSEMENT GENERAL DES JOUEURS ET PARTIES GAGNEES:

victoire des amoureux: 21 dont une en troupe

victoire des loups garous: 121 dont 1 avec la sorcière maléfique

victoire des villageois: 140

tout le monde mort: 36

victoire du vampire: 4

victoire de l'ange: 4

victoire du maître du jeu en peste noire: 9

défaite du maître du jeu en peste noire: 1

victoire de joueur de flûte : 1

victoire du traître: 2

victoire de l'affreux lutin de Noël:1

victoire du serial killer:1

victoire du chef de cuisine: 1

victoire de bloody mary: 2

victoire du tueur à gage: 2

victoire du loup blanc:1

TOTAL: 293 parties messenger + 54 parties en ligne = 347

*Post décrivant le classement général des joueurs et de la communauté sur le groupe Facebook fermé loup garou de thiercelieux (france) parties sur messenger*

<sup>95</sup> Observation à la date du 15 juillet 2020.

RECORDS:

- \* nombre maxi de joueurs lors d'une partie: 23 (partie 293)
- \* nombre de parties en ligne jouées en une soirée: 17
- \* nombre de parties jouées en une soirée: 7 égalisé le 28/06
- \* nombre de points donnés dans une soirée: 144000 points (partie simple) et 1361067 points partie spéciale
- \* nombre de points acquis durant une soirée pour un seul joueur: LUCAS CHAUDEAUX 135000 points
- \* nombre de points acquis durant une seule partie pour un joueur: LUCAS CHAUDEAUX 135000 points
- \* plus longue longévité en tête de façon consécutive: 75XN°1 pour IGGY BONITA
- \* meilleure progression détenue: +72 JASON APPENZELLE
- \* meilleure progression durant 3 classements consécutifs remis à jour: Philippe Martinez ELISE DELAUAUD et Anne Durviaux
- \* meilleure entrée avec 14000 points en 1 partie jouée pour JORDI COUFFIN en N°3
- \* nombre de morts en une nuit: 7
  - nombre de morts en une journée: 5
  - nombre de jours dans une partie: 11
- \* nombre de nuits dans une partie: 11
  - nombre d'entrées lors d'un classement: 8

*Post décrivant le classement général des joueurs et de la communauté sur le groupe Facebook fermé loup garou de thiercelieux (france) parties sur messenger (suite)*

Les points sont accordés subjectivement par le MJ en fonction des actions entreprises en jeu. La dernière partie de la publication classe les quatre-vingt joueurs les plus actifs en fonction du nombre de points ainsi obtenus au cours de la totalité des parties jouées. Ce système de classement inédit illustre bien le phénomène de détournement d'un dispositif numérique. Ce phénomène peut s'expliquer par les modalités du jeu envisagées sur une plateforme appropriée par une communauté de joueurs. Transformant le format même du jeu, la communauté investit un espace et développe une pratique transmédiatique.

## **B) Apports des pratiques transmédiatiques**

Nous avons montré que le jeu du Loup Garou se pratique selon plusieurs modalités d'usage. En présentiel, nous avons observé une grande variété de variantes, majoritairement relayées en ligne pour être massivement diffusées sur les réseaux sociaux. La question de l'adaptation est également soulevée lorsqu'on a à faire à des productions numériques. Les sites de jeu en ligne spécialisés dans le Loup Garou cherchent à se singulariser pour proposer une expérience de jeu unique. Suivant cet objectif, ils choisissent différentes stratégies pour mieux attirer les communautés de joueurs en ligne. Nous avons également vu que le forum était un dispositif numérique utilisé par les joueurs de Loup Garou en ligne. Enfin, nous avons montré que les joueurs s'approprient le plus souvent des logiciels et applications de discussion qui ne sont pas pensés pour de tels usages. La variété des

pratiques, en présentiel comme en ligne, suggère que les profils des joueurs constituant les communautés sont multiples. S'ils n'attendent pas les mêmes choses d'une partie de Loup Garou, les joueurs s'unissent autour de ce qui peut définir le jeu (attributs du jeu que nous avons listés et analysés auparavant). La question de l'appropriation est centrale dans le jeu du Loup Garou. Nous observons que c'est dans la rencontre entre les communautés que ce point est le plus sensible.

Il s'agira à présent d'analyser dans quelle mesure les pratiques transmédias des joueurs permettent d'accentuer les dynamiques d'appropriation que nous venons d'observer. Nous souhaitons à présent analyser plus en profondeur les différences et les complémentarités entre les espaces ludiques du jeu du Loup Garou. Cette étude nous permettra d'observer comment se forment de nouvelles communautés de joueurs, en particulier lorsque ceux-ci n'ont pas les mêmes habitudes de jeu : que se passe-t-il en effet quand des joueurs expérimentés en ligne rencontrent des joueurs expérimentés en présentiel et inversement ? Nous montrerons aussi que les différentes variantes initiées sur divers espaces ludiques sont autant de sources d'influences réciproques pour la production de moutures ou l'invention et adaptation de mécaniques de jeu.

#### **a - Les espaces : différences et complémentarité**

Comme tout fait social, la pratique du jeu a une dimension spatiale. Nous avons vu que le Loup Garou présentait différents espaces ludiques, en ligne et hors ligne, chacun proposant une expérience de jeu différente mais complémentaire aux joueurs. Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian, trois chercheurs spécialisés dans la géographie des espaces ludiques des jeux vidéo, définissent différents espaces du jeu pour rendre compte de la notion de « territoire des pratiques » ludiques au sein de leur article commun publié en 2018 dans la revue *Sciences du jeu*<sup>96</sup>. Les chercheurs décrivent une géographie des pratiques de jeux afin de montrer la diversité des espaces du jeu et des formes de socialisation qui s'y déploient. Leur objectif est également de démontrer la manière dont les pratiques ludiques contribuent à la production de territoires et d'identités collectives. Les trois auteurs décrivent principalement le jeu vidéo en analysant l'espace du joueur, l'espace dans le jeu, ainsi que l'espace autour du jeu (ce qu'on a pu appeler plus tôt « espace métaludique »<sup>97</sup> avec Vinciane Zabban). La complémentarité de ces espaces nous permet de parler de pratiques transmédias.

---

<sup>96</sup> MINASSIAN, Hovig Ter, RUFAT, Samuel et BORZAKIAN Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », dans *Sciences du jeu*, 8, 2017, pp.1-14.

<sup>97</sup> ZABBAN, Vinciane, « Retour sur les gamestudies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », dans *Réseaux*, 173/174, 2012, p.152.

Henry Jenkins décrit le concept de « transmédia » dans son ouvrage *Convergence Culture: where old and new media collide*<sup>98</sup>. Il analyse le lien étroit entre différents objets médiatiques au sein de cultures communautaires pour mieux comprendre les connexions entre ceux-ci. Il affirme ainsi que les espaces sont utilisés pour mieux tisser le sens d'un univers fictionnel étendu. Pour définir le concept de « transmédia », Jenkins analyse dans son ouvrage principalement trois phénomènes. Il étudie dans un premier temps ce qu'il nomme la « convergence médiatique »<sup>99</sup>, c'est-à-dire les logiques mises en place par les industries culturelles pour créer du sens entre différents contenus présents sur différents espaces médiatiques. Cette convergence aurait pour objectif selon Jenkins d'encourager les consommateurs à chercher, et ce de manière systémique, de nouvelles informations afin de rétablir les connexions entre les contenus au travers des différents espaces utilisés. Dans un deuxième temps, Jenkins analyse également la participation des publics à des œuvres fictives en considérant que les consommateurs sont eux-mêmes des participants en interaction les uns avec les autres : les consommateurs deviennent eux-mêmes créateurs de contenus en se libérant de leur passivité. Enfin, Jenkins démontre dans son ouvrage que l'intelligence collective permet aux communautés composées par les consommateurs « actifs » de mieux participer aux diffusions et aux adaptations des contenus. Pour Jenkins, les logiques transmédiatiques correspondent à un « transmedia storytelling »<sup>100</sup>. Nous nous basons fortement sur la pensée fondatrice de Jenkins pour comprendre comment le Loup Garou questionne le concept de transmédia, du point de vue des pratiques des joueurs. Lorsque nous avons questionné une enquêtée, nous ne nous attendions pas à ce qu'elle nous parle de ses usages numériques en partie physique, usage pourtant directement transmédiatique : « *ça peut passer sur plusieurs supports. Moi actuellement (rires) quand je mène une partie, dans mon cartable, j'ai ma tablette, j'ai mon ancien portable, j'ai mes boîtes de jeu, mon carnet, pour noter absolument tout* »<sup>101</sup>, ou encore : « *les parties sur forum ça m'aide à réfléchir sur des éléments de parties IRL<sup>102</sup> et vice versa en fait... Enfin voilà, ça élargit l'univers et ça permet de réfléchir aussi différemment* »<sup>103</sup>. Nos entretiens et notre observation participante nous ont permis d'observer différentes pratiques transmédiatiques qui mettent en évidence les connexions entre les différents jeux Loup Garou, en ligne et en présentiel, ainsi que leurs logiques réciproques d'emprunt et d'inspiration. Ce phénomène permet également d'observer la constitution de communautés.

---

<sup>98</sup> JENKINS, Henry, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York University Press, 2006, 335 pages.

<sup>99</sup> *ibid*, pp.4-13.

<sup>100</sup> *ibid*, pp.103-110.

<sup>101</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 04:15 (entretien de 1:12:00).

<sup>102</sup> « IRL » ou « *in real life* » signifie « *dans la réalité* », en opposition à la vie « en ligne ».

<sup>103</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 42:51 (entretien de 1:12:00).

## **b - Constitution de nouvelles communautés**

Les espaces ludiques influencent la constitution de nouvelles communautés. Les pratiques transmédiatiques sont à l'origine de nouvelles identités collectives car elles rassemblent des individus présents sur différents espaces. Antoine Dauphragne analyse dans son article publié en 2011 dans la revue *Strenæ* comment les communautés se forment au travers des « réseaux transmédiatiques de la culture ludique »<sup>104</sup>. En mobilisant le concept de « culture de la convergence » défini par Henry Jenkins, il souligne l'importance de la notion d'expérience dans le jeu. Il parle notamment d'une « culture participative »<sup>105</sup> des communautés de joueurs. Nous pouvons nous inspirer de ses travaux pour rendre compte de la constitution de nouvelles communautés, rassemblées par les pratiques transmédiatiques du jeu du Loup Garou. Pour Dauphragne, il s'agit de mettre en évidence les particularités d'une culture ludique transmédiatique qui passe notamment selon lui par sa nature transgénérationnelle. Nous y reviendrons. Il observe aussi dans son article des complémentarités entre les supports, rejoignant ainsi Jenkins, comme évoqué plus haut. Cette complémentarité est selon lui structurelle au jeu. Il reprend pour défendre cette hypothèse les théories de Huizinga et Henriot que nous avons déjà abordées : le jeu est autant expérience qu'objet-support. Enfin, Dauphragne analyse du point de vue des sciences de l'information et de la communication les premières convergences médiatiques et les nouvelles formes ludiques qui s'inspirent du transmédia. Certains jeux de cartes, tels que *Pokémon*, *Beyblade* ou encore *Yu-Gi-Oh* réunissent selon lui des communautés autour de pratiques transmédiatiques complexes en vue d'une finalité éditoriale et marketing. L'auteur distingue ainsi cinq grandes fonctions du transmédia dans l'industrie du jeu : il s'agirait d'un « argument publicitaire » ; un « élément du jeu » ; un « effet de monde » (l'effet permis par la création d'un univers étendu) ; un « vecteur d'occupation médiatique » ou encore un « guide d'acquisition et de collection »<sup>106</sup>. Le Loup Garou peut se ranger sous plusieurs de ces catégories. Tout d'abord, les pratiques transmédiatiques observables dans le jeu du Loup Garou s'inscrivent selon nous sous la fonction « effet de monde » car on observe une cohérence globale des codes et des usages dans les différents espaces ludiques et métaludiques (les attributs du jeu principaux du Bluff et de l'identité secrète sont toujours présents, les systèmes de "nuit" et de "journée" sont constants). Cela permettrait de développer ce qu'on peut appeler le "concept" du Loup Garou, au sens d'une représentation mentale abstraite et générale, objective,

---

<sup>104</sup> DAUPHRAGNE, Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », dans *Strenæ*, 2, 2011, p.1.

<sup>105</sup> *ibid*, p.1.

<sup>106</sup> *ibid*, p.6.

stable, munie d'un support verbal. De plus, les pratiques d'appropriation du jeu sont présentes dans tous les espaces, ce qui selon nous s'explique par cet effet du transmédia. Les pratiques transmédiatiques dans le Loup Garou pourraient donc aussi se ranger sous la fonction « élément du jeu », puisque nous avons montré que chaque espace ludique propose ses propres mécaniques ludiques (par exemple, les rôles exclusifs sur les espaces en ligne jouables *uniquement* en ligne que nous avons décrit plus haut).

Par ailleurs, pour mieux comprendre l'apport des pratiques transmédiatiques dans la constitution de nouvelles communautés, nous souhaitons nous appuyer sur les travaux d'Alexandre Largier, notamment sur son article « Je, nous, jeu : la constitution de collectifs de joueurs en réseau » publié dans la revue *Réseaux* en 2002<sup>107</sup>. L'auteur, pour mieux analyser son objet, ne parle jamais de *communauté*, mais bien de « réseau », ou plus précisément de « collectif uniforme »<sup>108</sup>. En effet, les joueurs se réunissent dans des parties en ligne, en partageant un espace et un temps défini similaire à l'ensemble des membres du collectif. Cependant, ceux-ci ne partageraient nécessairement pas la même culture ludique selon le chercheur, ni les mêmes pratiques socio-culturelles, ou encore les mêmes *habitus*. Cette hypothèse nous pousse à comparer ce réseau de joueurs disparates aux profils et *habitus* divergents, aux bans de poissons, un temps rassemblés autour d'un meneur et d'un centre d'intérêt commun jusqu'à ce que ce ban de poissons s'égaye pour en former un autre, ailleurs, autour d'un autre objet. En cela les joueurs alimentent une logique de création transmédiatique constante. Cela dit, Largier évoque déjà dans le début des années 2000 les prémises d'une culture communautaire se constituant autour de codes communs, notamment de codes linguistiques : « la première phase de la constitution d'un collectif est l'acquisition, lente, du jargon propre aux joueurs. Il a au moins deux origines : le jeu lui-même et la communication sur l'internet »<sup>109</sup>. Les joueurs de Loup Garou se regroupent selon notre analyse en de réelles communautés et non de simples collectifs. Ce sont donc principalement les pratiques transmédiatiques, indissociables des pratiques d'appropriation, qui ont pour effet de constituer ces communautés.

Les entretiens menés auprès de joueurs plus ou moins investis dans une communauté nous ont d'ailleurs permis d'observer le phénomène de rassemblement de joueurs disparates : « *c'est universel le Loup Garou. Tout le monde y joue, tout le monde y a joué et ça crée une sorte*

---

<sup>107</sup> LARGIER, Alexandre, « La constitution de collectifs de joueurs en réseau », dans *Réseaux*, 4, 114, 2002, pp.215-247.

<sup>108</sup> *ibid*, p.217.

<sup>109</sup> *ibid*, p.232.

*d’imaginaire collectif qui est génial : une ambiance qui est inimitable dans les autres jeux de société* »<sup>110</sup>. Dans cet extrait d’entretien, Victor relate la capacité du Loup Garou à s’être inscrit dans la culture ludique populaire. Il évoque différents éléments. D’une part, le fait que le jeu soit joué par « *tout le monde* », ce qui montre que le jeu a su s’imposer et fédérer de vraies communautés. D’autre part, Victor parle d’un « *imaginaire collectif* », formule sur laquelle nous souhaitons insister, puisqu’il s’agit en réalité d’une évocation du lien essentiel entre les communautés et les pratiques d’appropriation, les pratiques inter-format influençant essentiellement ces usages. C’est le « *collectif* » qui permet l’« *imaginaire* ». Nous émettons l’hypothèse que cette relation est structurelle pour les *Social Deduction Games*. Enfin, Victor évoque l’idée de « *l’ambiance inimitable* ». L’expérience d’un *Social Deduction Game* serait en effet singulière ; nous avons montré que les jeux de société à rôles cachés nécessitent une implication sociale majeure en comparaison avec d’autres jeux de société. La constitution d’une communauté de joueurs est donc également engendrée lorsque tous les joueurs choisissent de s’impliquer socialement dans ce jeu de « communication ».

### **c- Détournement des espaces médiatiques**

Nous avons montré que les joueurs tiraient parti des différents usages présents sur différents espaces ludiques pour mieux consolider leurs pratiques de jeu et pour se structurer en communauté. Les joueurs en ligne vont répéter certains usages structurels du jeu du Loup Garou (par exemple, la temporalité du jeu séquencée en succession de “jours” et de “nuits” est bien présente au sein des Loup Garou sur forum ; certains choix stratégiques issus de parties en ligne permettent aux joueurs en présentiel d’acquérir d’autres compétences stratégiques, et, inversement, des codes construits pour des parties en présentiel sont repris en ligne, etc.). Nous voulons à présent montrer comment les espaces médiatiques utilisés par les communautés sont détournés en espaces métaludiques. Ceux-ci sont investis par les joueurs pour diffuser leurs connaissances et leurs pratiques d’appropriation du jeu.

Nous avons observé ce phénomène par notre analyse de *Social Data Listening* menée sur le logiciel TalkWalker<sup>111</sup>. En effet, nous avons remarqué à l’issue de notre travail sur cet outil en ligne que 27% des tweets publiés entre janvier et octobre 2019 permettait aux joueurs de partager sur le réseau social des adaptations du concept du jeu grâce à d’autres médiums, démontrant ainsi des pratiques d’appropriation. Ainsi, nous observons que 10,3% des tweets diffusaient une adaptation du concept du jeu en film ou en court-métrage. 9% des tweets observés proposaient une adaptation du concept

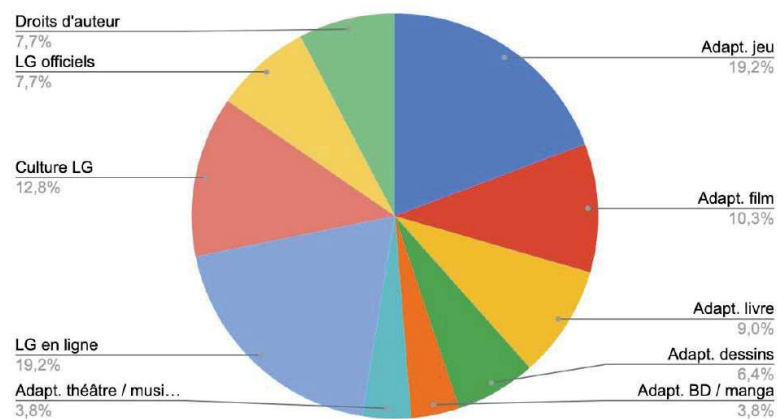
---

<sup>110</sup> Citation d’entretien mené avec Victor le 14 novembre 2018, à 07:36 (entretien de 00:22:16).

<sup>111</sup> Voir annexe n°13.

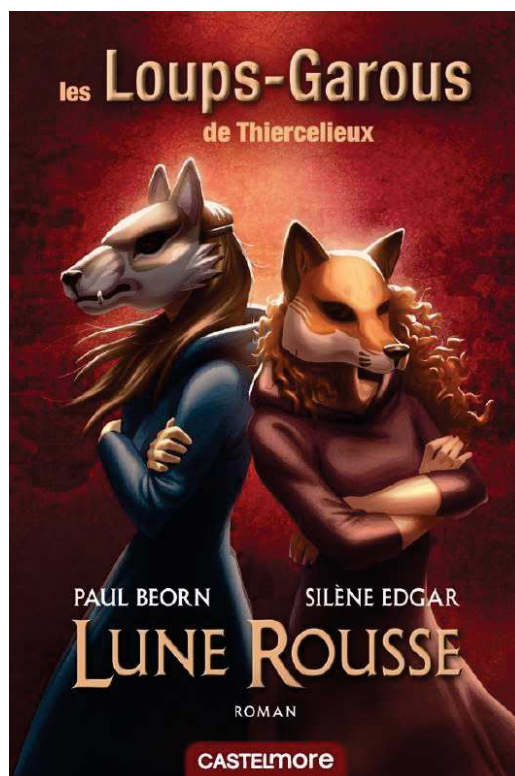


du jeu en livre, tandis que 3,8% d'entre eux évoquaient une adaptation du concept du jeu en BD ou en manga et 3,8% des tweets observés diffusaient l'idée d'une adaptation du concept du jeu en pièce de théâtre ou en musique. Nous parlons de "concept" de jeu car les mécaniques ludiques du *Social Deduction Game* sont mises de côté pour permettre une plus grande appropriation de l'univers et de ce qui fait l'essence du Loup Garou. Les joueurs tordent le jeu et son mécanisme ludique pour pouvoir se l'approprier et l'adapter à d'autres espaces médiatiques (le cinéma, le théâtre, la littérature, etc.).



*Sujet des tweets publiés entre janvier et octobre 2019 observés grâce à notre analyse de Social Data Listening sur TalkWalker<sup>112</sup>*

<sup>112</sup> LG pour Loup Garou ; Adapt. pour adaptation. Voir annexe n°13.



Première de couverture du roman *Lune Rousse* écrit par Paul Beorn et Silène Edgar

Outre les appropriations des joueurs au travers de ces nouveaux espaces, il faut noter que l'éditeur *Lui Même* (éditeur de *Thiercelieux*) a coopéré avec deux auteurs, Beorn Paul et Edgar Silène, pour publier le 14 novembre 2018 le roman *Lune Rousse* transformant l'expérience ludique des *Loups-Garous de Thiercelieux* sous forme narrative. Dans son article « communication ludique : origine et puissance d'un nouveau média », Étienne Armand Amato analyse le média ludique et les dispositifs de communication pensés autour de lui. Il remarque notamment qu'on peut observer une « réflexivité du dispositif et du sujet »<sup>113</sup>. Le jeu n'est plus dans le jeu lui-même, mais aussi au travers d'autres objets médiatiques. Il s'agit de « jouer avec la technologie, autrui et... soi-même »<sup>114</sup>. C'est dans la construction transmédiatique des dispositifs de communication pensés autour du jeu que celui-ci devient un produit. L'utilisation du cinéma, du théâtre ou encore de la littérature est donc un indicateur du caractère transmédiatique de l'univers développé autour du jeu du Loup Garou.

Si l'éditeur *Lui Même* a expérimenté de nouveaux dispositifs pour étendre son influence dans la sphère ludique, ce sont les joueurs les plus investis qui ont profité des espaces numériques pour

---

<sup>113</sup> AMATO, Étienne Armand, « Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média », dans *Hermès, La Revue*, 1, 62, 2012, p.25.

<sup>114</sup> *ibid*, p.25.

diffuser des réappropriations du jeu au travers d'autres spectres médiatiques, notamment pour rassembler les communautés autour du concept du jeu. Nous avons organisé un entretien avec Victor pour mieux comprendre l'impact de son tweet publié le 27 juillet 2019.<sup>115</sup>



Tweet publié par Victor le 27 juillet 2019<sup>116</sup>

Reprenant les codes du réseau social (ici, le *Bomboclaat*<sup>117</sup>), Victor exprimait son désir de produire un film s'inspirant du concept de Loup Garou. Il explique : « *je m'attendais pas à une telle euh... Enfin que tout le monde adhère à l'idée, quoi. C'est un peu farfelu quand même. Tout le monde y avait pensé déjà, avait fait des petits courts-métrages et tout...* »<sup>118</sup>. Son tweet « fédérateur »<sup>119</sup> a permis aux communautés non seulement de se rencontrer, mais aussi de communiquer autour des appropriations du Loup Garou.

### C) Des pratiques transmédiatiques transgressives ? Le cas français de *Loups-Garous de Thiercelieux*

<sup>115</sup> Observation à la date du 3 septembre 2020 : 20,5k de *retweets*, 38,5k de *likes* et 389 commentaires. Le tweet est épinglé sur le profil de Victor depuis sa date de rédaction.

<sup>116</sup> <https://twitter.com/pauloopchc/status/1154917703502766080>

<sup>117</sup> « Avant de devenir un mème viral sur Twitter, l'interjection "Bomboclaat" d'origine jamaïcaine a d'abord trouvé son public dans la musique caribéenne. Elle est souvent utilisée en début de chanson, le plus souvent *reggae dancehall*, afin de donner une grosse impulsion au morceau. (...) Ainsi, les mèmes créés sur Twitter avec la mention "Bomboclaat" ces dernières semaines en France comme à l'étranger ont pour objectif de surprendre, illustrer un moment de malaise ou un revirement de situation inattendu » dans Huffington Post, 09/10/2019, article rédigé par Stacie Arena : [https://www.huffingtonpost.fr/entry/que-signifie-le-meme-bomboclaat-qui-envahit-twitter\\_fr\\_5d9e0535e4b06ddfc51260fd](https://www.huffingtonpost.fr/entry/que-signifie-le-meme-bomboclaat-qui-envahit-twitter_fr_5d9e0535e4b06ddfc51260fd)

<sup>118</sup> Citation d'entretien mené avec Victor le 14 novembre 2018, à 06:57 (entretien de 00:22:16).

<sup>119</sup> Citation d'entretien mené avec Victor le 14 novembre 2018, à 08:54 (entretien de 00:22:16).

Nous avons montré que les pratiques transmédias permettent aux communautés de s'unir autour du jeu au travers de différents espaces ludiques et métaludiques. Les modalités d'usage du jeu sont alors dépassées par les appropriations mises en œuvre par des communautés rassemblées autour de ces usages inter-format. Ces appropriations du jeu passent alors par l'assimilation des mécaniques ludiques et leur réinterprétation au travers des pratiques d'appropriation. Il est important de comprendre que ce concept n'est pas simplement l'univers développé, mais bien ce qui fait l'essence du jeu. Ainsi, on retrouve dans les variantes créées par les joueurs une version *Harry Potter*, *Jurassic Park* ou encore *Splatoon* au jeu du Loup Garou, mais aussi des adaptations littéraires (*Lune Rousse* publié en 2018), des adaptations filmiques, théâtrales ou musicales. Le jeu est donc étiré pour répondre aux exigences des pratiques transmédias dont il fait l'objet.

Ces appropriations renvoient toujours à l'idée de se rendre propriétaire d'une nouvelle forme du jeu tour à tour. En outre, il s'agit d'appropriations spontanées et collectives, autant de sources de transgressions potentielles, dans un écosystème du jeu qui demeure fondé sur la propriété privée du jeu et de ses revenus. Il s'agira à présent d'analyser les relations entre le jeu français *Loups-Garous de Thiercelieux* et les autres jeux Loup Garou proposés. Nous tenterons également de comprendre comment les communautés de joueurs investis se situent face à cette mouture du jeu du Loup Garou. Enfin, nous montrerons comment des communautés alternatives se sont organisées de manière autonome autour de leurs moutures pour répondre aux attentes des joueurs.

#### **a - *Loups-Garous de Thiercelieux* face aux autres jeux Loup Garou**

*Loups-Garous de Thiercelieux* est édité en France en 2001 par l'éditeur Lui Même, structure créée pour ce jeu spécifiquement par ses deux auteurs, Hervé Marly et Philippe des Pallières. Après avoir vu leur jeu rejeté par d'autres éditeurs, ceux-ci publient eux-mêmes ce qui devient vite un jeu très populaire. Philippe des Pallières rappelle d'ailleurs dans la vidéo réalisée par Konbini mise en ligne le 29 décembre 2019 que « *l'éditeur disait : "non. C'est pas terrible."* (rires communs) [cut] *Et, grâce à eux, c'est nous qui l'avons édité, et on l'a fait comme on voulait* »<sup>120</sup>. Dans cette courte vidéo, Philippe des Pallières évoque *Mafia*, jeu ayant inspiré fortement *Loups-Garous de Thiercelieux*, mais il mentionne également des « *contrefaçons* »<sup>121</sup> de son jeu : « *une copie est sortie au Vietnam. Il y a des contrefaçons en Chine... Bah, en Asie du Sud-Est, ils adorent ça. Ils adorent ça mais ils n'adorent pas du tout payer les royalties euh... du tout...* »<sup>122</sup>. Il est intéressant d'observer ce paradoxe dans

---

<sup>120</sup> Interview de Philippe des Pallières et Hervé Marly réalisée par Konbini mise en ligne le 29 décembre 2019, 1:22. Voir annexe n°16.

<sup>121</sup> Interview de Philippe des Pallières et Hervé Marly réalisée par Konbini mise en ligne le 29 décembre 2019, 2:12. Voir annexe n°16.

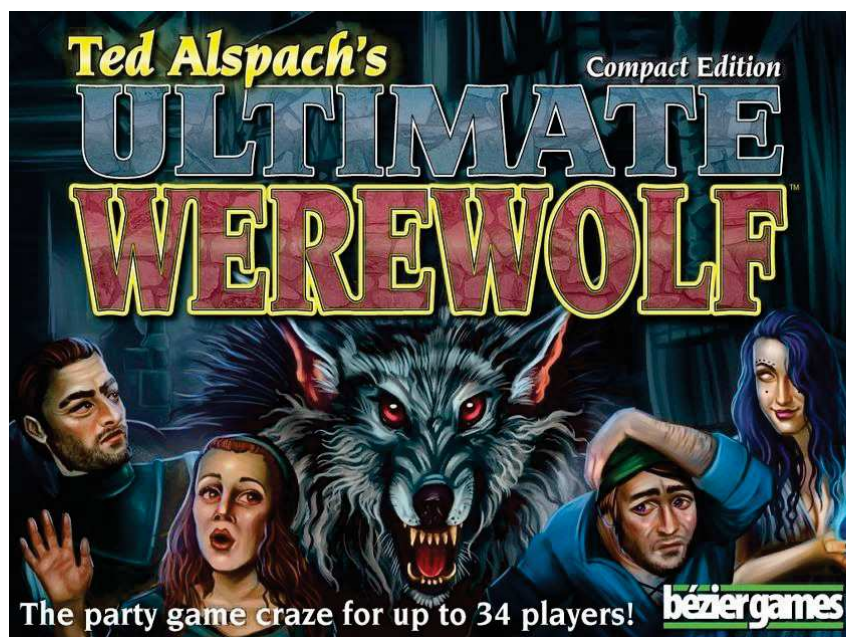
<sup>122</sup> Interview de Philippe des Pallières et Hervé Marly réalisée par Konbini mise en ligne le 29 décembre 2019, 2:12. Voir annexe n°16.

leur discours entre d'une part l'énonciation des origines ouvertement inspirées d'un autre jeu et, d'autre part, leur opinion tout aussi ouvertement assumée, sur la reprise de leur jeu dans le monde. Nous nous interrogeons ici sur la notion de transgression dans les pratiques transmédiatiques et plus particulièrement dans les pratiques d'appropriation. Pour cela, nous nous interrogerons sur deux exemples, *Ultimate Werewolf* et *Wolfy*.

Le terme « transgression » est défini par le dictionnaire du C.N.R.T.L. par le « fait de ne pas se conformer à une attitude courante, naturelle », mais aussi par le « fait de progresser aux dépens d'autre chose, d'empiéter sur quelque chose, d'envahir », ou encore le « fait de dépasser une limite ». Nous voulons analyser la position de la mouture *Ultimate Werewolf* à l'aune de ces définitions. Les entretiens que nous avons menés auprès de joueurs de Loup Garou investis dans leur communauté nous ont permis d'observer quelques points majeurs. Amélie explique par exemple la différence de public visé entre les deux jeux : Ted Alspach, créateur d'*Ultimate Werewolf*, « *c'était quelqu'un qui n'aimait pas forcément... Enfin, aimait le jeu du Loup Garou, mais qui n'aimait pas les défauts de Thiercelieux et a voulu y remédier en créant son jeu. Le jeu, ce qui est différent, c'est qu'on a un manuel de vingt pages, alors que dans les Loups-Garous de Thiercelieux, on a un manuel de cinq pages...* »<sup>123</sup>. *Ultimate Werewolf* s'adresse aux joueurs de Loup Garou investis, tandis que *Thiercelieux* est un jeu populaire grand public majoritairement diffusé en France et dans le monde, notamment grâce à la simplicité de ses mécaniques de jeu. *Ultimate Werewolf* ajoute au jeu une dimension narrative avec des chapitres et de vrais scénarios, rapprochant alors le Loup Garou du jeu de rôle. Cette appropriation du jeu permet aux joueurs et particulièrement au Maître du jeu de mieux le personnaliser à son tour, créant une expérience ludique plus complexe et plus longue.

---

<sup>123</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 17:10 (entretien de 1:12:00).



Un exemplaire du jeu Ultimate Werewolf de Ted Alspach

Dans quelle mesure peut-on qualifier l'appropriation de Ted Alspach comme une pratique transmédiatique transgressive ? Pour comprendre cette dynamique, il faut observer la pratique du créateur du jeu en ligne sur le forum *Board Game Geek* (BGG). Il publie en effet en 2009<sup>124</sup>, puis en 2012<sup>125</sup>, un réel plaidoyer contre le jeu *Loups-Garous de Thiercelieux* pour promouvoir sa mouture de Loup Garou. Son post publié en 2012 répond au *thread* « The Werewolves of Miller's Hollow vs Ultimate Werewolf » (*The Werewolves of Miller's Hollow* est la traduction anglaise du jeu *Loups-Garous de Thiercelieux*). Il explique alors qu'il a observé les « défauts de tous les autres jeux Loup Garou et notamment de Thiercelieux »<sup>126</sup>. Il parle également de sa « frustration »<sup>127</sup> en tant que joueur. Le créateur liste par la suite douze points qui feraient de son jeu une meilleure mouture que *Thiercelieux* : de meilleures règles ; plus de rôles jouables, dont des rôles exclusifs ; des rôles présents en plus grande quantité ; plus de conseils pour le Maître du jeu (qu'il appelle « Moderator ») ; aucun rôle de "Petite-fille" ; des propositions d'équilibrage ; le nom des rôles écrit sur chaque carte pour permettre une meilleure jouabilité ; mais aussi, une explication du rôle sur chaque carte ; ainsi que des mécaniques ; un matériel de meilleure qualité ; et, enfin, une compatibilité entre les jeux *Ultimate Werewolf*. D'une manière générale, on remarque que le jeu est pensé pour un public

<sup>124</sup> BoardGameGeek (BGG), *thread* "Different werewolves games what are the differences?", du 09/10/2009 au 13/06/2011 (9 posts) : <https://www.boardgamegeek.com/thread/450522/article/4038251#4038251>

<sup>125</sup> BoardGameGeek (BGG), *thread* "The Werewolves of Miller's Hollow vs Ultimate Werewolf", du 10/09/2012 au 10/11/2012 (6 posts) :

<https://boardgamegeek.com/thread/854559/werewolves-millers-hollow-vs-ultimate-werewolf>

<sup>126</sup> Ted Alspach, post du 10 septembre 2012, notre traduction.

<sup>127</sup> *ibid.*

expert. Ted Alspach évoque d'ailleurs les « *newbies* »<sup>128</sup> qui peuvent selon lui « *ruiner une partie* » s'ils ne connaissent pas un rôle. La suppression du rôle de la « *Petite-fille* »<sup>129</sup> illustre également le fait qu'il conçoit le Loup Garou comme un jeu de stratégie pour experts, diffusable spécifiquement au sein d'un public de niche.

Notre entretien avec Gabriel nous a permis d'observer quelle pourrait être la réaction d'Hervé Marly et de Philippe des Pallières face à ce concurrent : « *quand on a rencontré Hervé Marly, on avait assez récemment découvert Ultimate Werewolf (...) j'étais curieux de savoir ce qu'il pensait de ce qui avait été créé dans ce jeu. (...) dans ce bout de conversation qui a duré quelques secondes, je me souviens avoir entendu de sa bouche le mot plagiat* »<sup>130</sup>. Les conditions de création d'*Ultimate Werewolf* en opposition avec *Thiercelieux* peuvent être vues comme une transgression. Par ailleurs, on observe que la communauté de joueurs actifs au sein du forum « officiel » de *Thiercelieux* suit également une logique d'opposition à *Ultimate Werewolf*. A ce sujet, Amélie raconte : « *quelqu'un a dit "regardez, il y a un nouveau jeu qui est sorti en anglais... Il propose de nouveaux rôles, etc."* (...) *Dans les réponses, ils disaient "bon, quand même, on est sur le forum des Loups-Garous de Thiercelieux donc évite de faire la promotion d'autres jeux"* ». On comprend la tension existante entre les différentes moutures du jeu et leurs communautés.

Par ailleurs, nous avons vu plus tôt que *Wolfy* était un réel concurrent de *Loups-Garous en Ligne (LGEL)*, site agréé par les créateurs de *Thiercelieux*, grâce aux nouveautés déployées sur le jeu en ligne, mais aussi grâce à des éléments ergonomiques. La communauté de *Wolfy* s'étant déployée très rapidement, il est intéressant d'observer comment pourrait réagir la principale société concurrente. Dans notre entretien, Gabriel s'interroge sur cette question : « *là, si j'étais eux [Philippe des Pallières et Hervé Marly], je me méfierais de Wolfy, par exemple. (...) parce que à l'heure actuelle, soit ils s'en font un allié, soit ils vont avoir un vrai concurrent sur le marché. (...) [les créateurs de Wolfy] ont un business model qui leur rapporte de l'argent. (...) donc si j'étais eux, je me méfierais, plutôt que de voir les gens comme des plagieurs ou de rester sur leurs positions. Enfin, je pense qu'ils le font* »<sup>131</sup>.

---

<sup>128</sup> Surnom plus ou moins affectueux des joueurs débutants.

<sup>129</sup> La « *Petite-fille* » est un rôle de « *triche* » inventé dans la mouture *Loups-Garous de Thiercelieux* permettant à un joueur d'entrouvrir les yeux pendant le tour des loups-garous. Ce rôle est le plus souvent banni des parties au sein des communautés de joueurs aguerris. Pour en savoir plus, voir annexe n°5.

<sup>130</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 56:13 (entretien de 1:39:40).

<sup>131</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 56:13 (entretien de 1:39:40).

Il est intéressant d'observer que ces différents cas révèlent des dynamiques transmédiatiques. *Ultimate Werewolf* est un jeu matériel, mais le discours tenu par son créateur s'est fait sur une plateforme collective en ligne massivement utilisée par les joueurs dans le monde (BGG). *Wolfy* est un jeu en ligne qui réunit sa communauté propre, mais la plateforme « *va peut-être un jour éditer son jeu de cartes* »<sup>132</sup>. Ces différents exemples nous montrent que le *Social Deduction Game* Loup Garou est un objet médiatique complexe, largement détournable, qui appelle à des pratiques transmédiatiques, tant du point de vue des joueurs que des créateurs. Le concept de transgression est à mettre en perspective avec celui de l'appropriation que nous avons analysé.

### **b - Les communautés investies et le jeu *Loups-Garous de Thiercelieux***

Nos entretiens comme notre observation participante ont permis d'observer des pratiques d'assimilation des usages nécessaires à la pratique des *Loups-Garous de Thiercelieux* (une connaissance érudite des "rôles", des mécaniques, des stratégies...). Ces pratiques d'assimilation ont systématiquement laissé place à des pratiques inter-format d'appropriation. On peut maintenant se demander comment est construite la relation entre l'éditeur *Lui Même* et les communautés de Loup Garou investies dans le jeu, que ce soit en ligne ou en présentiel.

Nous avons vu que la version éditée *Loups-Garous de Thiercelieux* était la version la plus populaire du *Social Deduction Game* Loup Garou. L'attachement des joueurs est notable, comme nous le rappelle Amélie dans l'entretien mené avec elle : « *il y a toujours un attachement pour certains rôles de Thiercelieux donc c'est pour ça qu'ils [les joueurs] veulent revenir sur Thiercelieux. Mais moi, je me suis créée un deck avec tout mélangé* »<sup>133</sup>. Nous avons remarqué que les premières expériences de Loup Garou étaient majoritairement vécues avec la mouture de *Thiercelieux*, même lorsqu'il s'agit d'un jeu adapté : « *on avait acheté le jeu du Jinrou parce qu'on trouvait les cartes stylées, mais on avait joué avec la règle du Thiercelieux* »<sup>134</sup>. On remarque une réelle attache affective. Cette mouture du Loup Garou sert donc de base aux joueurs qui, en s'appropriant l'objet ludique, nourrissent une véritable passion. Les parties de *Thiercelieux* sont l'origine de la première expérience de Loup Garou des joueurs ; elles sont donc aussi à l'origine de tous les discours métaludiques développés. Les joueurs interrogés et observés veulent presque tous aller au-delà du jeu populaire qu'ils ont connu lors de leur première partie, car ils nourrissent une frustration :

---

<sup>132</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 1:00:39 (entretien de 1:39:40).

<sup>133</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 33:32 (entretien de 1:12:00).

<sup>134</sup> Citation d'entretien mené avec Antoine le 01 décembre 2019, à 01:47 (entretien de 00:56:57).



« en fait, c'est au moment où on a arrêté de prendre le Loup Garou de Thiercelieux tel quel et de dire "ok on va jouer avec les règles", au moment où on a commencé à se dire "ouais, mais ok la voyante, en fait, faire semblant de retourner toutes les cartes pour pas donner des informations aux joueurs, c'est chiant" : comment est-ce qu'on peut faire ? Donc au début on avait un petit tableau sur lequel on écrivait le rôle, mais très très vite on a découvert qu'on pouvait juste dire si c'était loup garou ou pas. On a préféré utiliser cette variante-là. Il y a plein de choses qu'on a remis en question petit à petit, se dire "ouais ben ce rôle là, ça va pas" »<sup>135</sup>.

Peut-on alors parler de transgression en ce qui concerne les communautés de joueurs de Loup Garou qui s'approprient le jeu ? Du point de vue des communautés, celles-ci dépasseraient certaines limites de *Thiercelieux* pour le parfaire. Cela dit, peut-on parler d'un empiètement ? Pour Nassim, créer des variantes et de nouvelles mécaniques c'est « aller au delà [d'un défaut] (...) apporter ce qu'[il] aurait aimé avoir »<sup>136</sup>.

Nicolle Lamerichs analyse dans son ouvrage *Productive Fandom* les communautés investies de fans. Elle analyse notamment ce qu'elle appelle « les communautés traditionnelles »<sup>137</sup> créatrices pour montrer que contrairement à ce qui a été souvent mis en avant dans la recherche, les *fandoms* peuvent évoluer dans un contexte hors ligne ou développer des pratiques transmédiatiques. L'auteure défend une vision ethnographique de la culture participative pour mieux mettre en évidence la créativité des fans dans leur interprétation de l'objet. Dans notre cas, on observe une admiration du jeu *Thiercelieux*, mais aussi une frustration. Pour Gabriel, il s'agit d'abord d'une problématique économique : les créateurs du jeu auraient dû sortir plus régulièrement des extensions pour augmenter la jouabilité de leur mouture. Pour lui, « *Thiercelieux sans extension, déjà, c'est pas possible. (...) Je trouve que le Loup Garou de Thiercelieux, c'est pas un jeu qui coûte 10€ : c'est un jeu qui en coûte 30* »<sup>138</sup>. Les communautés les plus investies attendent que les deux auteurs répondent à leurs exigences, même s'ils ont conscience que le jeu n'a pas forcément été pensé d'abord pour eux : « quand le créateur du jeu MJ des parties de Loup Garou, il MJ de la façon dont il a créé le jeu et il est pas dans le même état d'esprit [que moi / nous] »<sup>139</sup>.

---

<sup>135</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 11:23 (entretien de 1:39:40).

<sup>136</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 46:16 (entretien de 1:20:56).

<sup>137</sup> LAMERICHS, Nicolle, « Conclusion: Prospects for Fan Studies » dans LAMERICHS, Nicolle, *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam University Press, 2018, pp.231-239.

<sup>138</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 12:54 (entretien de 1:39:40).

<sup>139</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 47:34 (entretien de 1:39:40).

### c - L'organisation de communautés alternatives

Si les communautés du Loup Garou sont plurielles, nous souhaitons nous interroger sur l'organisation d'une communauté de joueurs en particulier, *La Meute*, présente en Île de France, mais dont l'influence est élargie grâce à sa présence numérique. Elle est en effet présente sur Facebook (groupe privé rassemblant 442 membres<sup>140</sup>), Discord (236 membres<sup>141</sup>), mais aussi sur quelques conversations Messenger et Whatsapp. Structurée principalement autour de deux Maîtres du Jeu (MJ) que nous avons interrogés, Gabriel et Amélie, *La Meute* s'est consolidée grâce à l'investissement de ces deux joueurs, notamment par leur chaîne YouTube créée en septembre 2018 (5,05k abonnés au 19 septembre 2020). Nous avons observé le contenu de leur chaîne en avril 2020 pour analyser la variété des sujets traités (stratégie dans le jeu, vulgarisation, mais aussi discours métaludiques et diffusion des appropriations du Loup Garou, etc.)<sup>142</sup>.

Si cette communauté a développé une pratique du Loup Garou qui lui est propre, le jeu d'Hervé Marly et de Philippe des Pallières n'est pas oublié par les deux modérateurs de la communauté : « *on [a] créé notre communauté, on [a] créé notre chaîne YouTube avec des vidéos "fort" sur Thiercelieux, parce que c'est le point d'accroche. C'est les joueurs de Thiercelieux qui vont avoir envie de regarder des vidéos sur Thiercelieux. Et une fois qu'on aura fédéré des viewers, là, on pourra proposer nos façons de jouer et dans le futur peut-être un deck* »<sup>143</sup>. Pour les deux MJ, *Thiercelieux* reste l'expérience ludique parfaite pour s'initier au Loup Garou. Cependant, ils expliquent tous deux qu'avec cette mouture, « *on a vite fait le tour* »<sup>144</sup> ou « *on tourne vite en rond* »<sup>145</sup>. Nos entretiens nous ont permis d'identifier une logique de rupture avec le jeu édité par *Lui Même*. Cette dynamique est double pour Amélie qui exprime son rejet : « *moi j'ai pas envie d'avoir la bannière Thiercelieux (...) je commencerais par une partie de Thiercelieux et je finirais par ce que j'aime faire et mes méthodes* »<sup>146</sup>, « *je pense pas qu'ils seraient d'accord pour faire ce chemin avec nous, donc ce sera à nous de le prendre* »<sup>147</sup>.

La communauté *La Meute* est présente sur différents espaces en ligne, mais consolide aussi son rôle par l'organisation d'événements en présentiel en Île-de-France. Pour structurer ces événements, les

---

<sup>140</sup> Observation à la date du 6 septembre 2020.

<sup>141</sup> Observation à la date du 6 septembre 2020.

<sup>142</sup> Voir annexe n°6.

<sup>143</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 18:37 (entretien de 1:12:00).

<sup>144</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 19:40 (entretien de 1:39:40).

<sup>145</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 02:32 (entretien de 1:12:00).

<sup>146</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 53:18 (entretien de 1:12:00).

<sup>147</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 28:42 (entretien de 1:12:00).

MJ diffusent sur les plateformes de *La Meute* un lien Doodle qui leur permet d'obtenir une liste d'inscrits. Le groupe Facebook sert majoritairement au partage de ces liens Doodle ou à l'annonce de parties en Île-de-France par d'autres communautés. Le Discord est l'espace le plus utilisé pour développer des discours métaludiques et pour mettre en place des pratiques d'appropriation du jeu (recherche d'un dessinateur pour la création d'une mouture de Loup Garou, discussions autour des sujets abordés sur la chaîne YouTube, actualités, etc.). On observe que le Discord est organisé en plusieurs sous-sections, certaines étant fermées à certains membres en fonction de leurs "rôles" dans la communauté : on peut lister deux administrateurs (Gabriel et Amélie), un modérateur, des « membres soutien de *La Meute* », des « membres érudits de *La Meute* » et des « membres de *La Meute* ». Ces différentes catégories faciliteraient la discussion entre membres. Un « membre érudit » serait, d'après cette catégorisation, censé répondre aux requêtes des nouveaux arrivés sur le channel. Il faut évidemment nuancer et critiquer ce système qui renforcerait selon notre hypothèse une structure verticale des relations au sein d'une plateforme censée être pensée pour renforcer l'horizontalité des échanges. Dominique Cardon a parlé de la culture participative des nouveaux espaces médiatiques sociaux en mettant en avant ces paradoxes structuraux des communautés en ligne<sup>148</sup>.

Ugo Roux et Noémie Roques s'intéressent à la question de l'organisation des communautés de joueurs au travers de leurs pratiques qu'on pourrait dire transmédiatiques. Pour ces auteurs, un enjeu principal est celui de la visibilité. Le jeu de rôle, pratique de niche d'un « petit monde social »<sup>149</sup> s'est transformé en « semi-loisir »<sup>150</sup> massivement popularisé avec l'arrivée des médias socionumériques. Ceux-ci permettraient aux communautés de joueurs de s'organiser autour du jeu, mais aussi hors-jeu, autour des discours métaludiques et des discours organisationnels ou structurels de la communauté. Les deux auteurs concluent leur article en s'interrogeant sur la position du créateur de contenus ludiques à l'aune de ces nouveaux médiums ludico-médiatiques. La communauté *La Meute* s'inscrit dans le paysage ludique en tant qu'une figure mixte, joueuse et créatrice. Il s'agirait d'une communauté alternative structurée autour de son ambition pour la diffusion de contenus appropriés du jeu du Loup Garou.

---

<sup>148</sup> AGUITON, Christophe et CARDON, Dominique, « Web participatif et innovation collective » dans *Hermès*, 1, 50, 2008, pp.75-82.

<sup>149</sup> FINE, Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social World*, University of Chicago Press, 2002 (1981), 288 pages, cité par ROUX, Ugo et ROGUES, Noémie, « Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, p.3.

<sup>150</sup> DUMAZEDIER, Joffre, *Sociologie empirique du loisir*, Editions du Seuil, 1974, cité par ROUX, Ugo et ROGUES, Noémie, « Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, p.3.

### **3/ Le Loup Garou s'inscrit dans une culture ludique singulière, fondée par les joueurs et pour les joueurs**

Nous avons montré que les pratiques transmédiatiques donnent lieu à des appropriations sujettes à différents formats, ce qui permet de valider en grande partie notre deuxième hypothèse. Notre questionnement sur la notion de transgression a complété notre analyse, ouvrant notre étude sur l'apparition de communautés alternatives, communautés structurées autour de codes, valeurs et d'*habitus* dans les pratiques ludiques et métaludiques.

Nous interrogeons à présent notre troisième et ultime hypothèse de recherche considérant que les pratiques transmédiatiques et les pratiques d'appropriation feraient émerger une culture ludique spécifique aux *Social Deduction Games* en général et au Loup Garou en particulier. Pour cela, nous voulons observer quels seraient les codes structurant les interactions au sein des communautés de joueurs et entre les différentes communautés de joueurs. Nous verrons ainsi dans quelle mesure le jeu devient un commun en dépassant ses auteurs et son statut de jeu-produit.

#### **A) Les interactions au sein des communautés**

Nous voulons d'abord montrer que le jeu du Loup Garou est un objet manipulé par ses joueurs. Pour comprendre la dimension culturelle du jeu, nous analyserons en premier lieu les interactions des joueurs au sein de leur communauté, ce qui nous permettra de montrer dans quelle mesure la parole et l'humour soudent les joueurs autour d'une culture ludique singulière. Nous verrons également que les interactions au sein d'une communauté sont principalement liées aux pratiques d'appropriation collective inter-format.

##### **a - L'importance de la parole**

Nous avons montré que le Loup Garou était un jeu de communication qui comme tous *Social Deduction Game* permettait à un groupe de se constituer autour d'un objectif commun. La parole est au cœur de l'activité ludique proposée en partie en ligne ou en présentiel ou au travers de pratiques transmédiatiques. Elle l'est également dans le développement des processus métaludiques, dans le processus d'organisation des communautés ou dans les pratiques *meta-game*<sup>151</sup>.

---

<sup>151</sup> Le "*meta-game*" désigne l'ensemble des stratégies développées par les joueurs dans un cadre métaludique.

La parole est essentielle pendant une partie de Loup Garou. Elle est l'essence même du jeu, qui ne nécessite en réalité aucun matériel spécifique (« [on] *pourrait très bien donner le rôle des gens dans le creux de l'oreille au début de la partie (...) dans certains cas les cartes sont handicapantes* »<sup>152</sup>). Le jeu, parce qu'il est selon notre hypothèse un *Social Deduction Game*, apprend à développer des *soft skills*, tels que l'écoute et l'argumentation, ce qui donne une place de premier rang à la parole. Notre entretien avec Antoine confirmerait cette idée : « *le Loup Garou t'apprend à écouter les autres, ce qui n'est pas le plus facile pour tout le monde. Ça t'apprend à mieux gérer le stress, ce qui est un point fort (...) à un moment ou un autre, forcément, tu auras tout le monde qui pensera que ça sera toi le loup et il faudra te défendre, garder son calme. (...) La parole est au centre de l'activité donc oui peut-être forcément je pense qu'on est plus vite à se connaître que dans d'autres trucs* »<sup>153</sup>. La maîtrise des compétences sociales fondées sur la parole au sein d'un groupe permet de renforcer celui-ci et de souder les membres d'une communauté. Nous avons constaté dans notre observation participante une pratique de jeu qui permet de pousser à bout les joueurs, ce qui selon nous aurait pour effet de consolider la communauté. Il s'agit du mode de jeu appelé "Peste Noire", parties au sein desquelles le Maître du jeu (MJ) décide de ne pas mettre de rôle de loups-garous. Il choisit lui-même le ou les joueurs "morts" la nuit, ce qui a pour conséquence de semer un réel trouble dans les phases de "journées". Les joueurs doivent s'apercevoir de la manipulation du MJ et le désigner pour gagner. Ils doivent donc dépasser leurs soupçons en observant que chaque joueur "mort" par décision du "village" est "innocent". L'union des joueurs pour désigner le MJ est un acte de jeu intéressant à observer car il dépasse les différentes étapes d'affirmation du groupe que nous avons définies à l'aide des travaux de Bruce Tuckman et Mary Ann Jensen<sup>154</sup>. Nous avons observé qu'un groupe de joueurs débutants ne cernait pas ou peu l'entourloupe du MJ. Des joueurs aguerris mais n'appartenant pas à la même communauté ne développaient pas assez de confiance entre les membres du groupe pour leur permettre de se mettre tous d'accord. Les communautés investies et notamment la communauté *La Meute* ont développé une assez forte connaissance de ses joueurs grâce aux nombreuses interactions entre ceux-ci, pour être en mesure de dépasser cet enjeu et d'analyser qu'il s'agit d'une partie "Peste Noire". Toute cette dynamique de jeu repose sur l'importance de la parole au sein d'une communauté. Nous avons également remarqué au cours de cette observation participante que les communautés constituées de joueurs aux pratiques transmédiatiques étaient davantage en mesure de reconnaître cette pratique de MJ, ce qui peut s'expliquer par la connaissance érudite des pratiques ludiques du Loup Garou qu'ils ont pu acquérir.

---

<sup>152</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 01:31:50 (entretien de 1:39:40).

<sup>153</sup> Citation d'entretien mené avec Antoine le 01 décembre 2019, à 33:14 (entretien de 00:56:57).

<sup>154</sup> TUCKMAN, Bruce et JENSEN Mary Ann, « Stages of small-group development revisited », dans *Group & Organization Management*, 2, 1977, p.422, notre traduction.

Par ailleurs, nous remarquons que la parole a une importance structurelle pour les communautés de joueurs en dehors du cadre d'une partie, c'est-à-dire dans un contexte métaludique. L'organisation des événements, tout comme les discussions sur le jeu, ou encore le *meta-game* sont autant d'exemples fondamentaux dans lesquels la parole est essentielle. Nous voulons nous concentrer en particulier sur le contenu proposé par la chaîne YouTube « Raph & Ju »<sup>155</sup> développée par les deux MJ principaux de *La Meute*, car il s'agit de la diffusion la plus conséquente d'une prise de parole sur les pratiques ludiques de Loup Garou qu'on a pu observer<sup>156</sup>. Le format vidéo met en effet en valeur la parole des deux représentants de la communauté *La Meute*.



Miniature extraite de la vidéo « Règles : c'est quoi le jeu du Loup Garou ? » sur la chaîne YouTube de Raph & Ju, vidéo publiée le 2 juin 2019 (5k de views au 29 avril 2019)<sup>157</sup>

On observe que la chaîne est structurée autour de différentes thématiques : des vidéos de vulgarisation du jeu, des explications d'équilibrage (mécanique de jeu), explications des rôles, explications stratégiques, des *streams* de parties de Loup Garou sur *Wolfy*, mais aussi des parties en présentiel filmées, des vidéos sur la culture du jeu et sur des appropriations observées ou encore des vidéos sur la chaîne en elle-même. Nous avons reporté toutes les vidéos publiées entre septembre 2018 et avril 2020 pour mieux observer quelles vidéos sont les plus populaires et quelles catégories que nous venons de lister a le plus de succès auprès de l'audience visée. Notre analyse nous permet

<sup>155</sup> Lien vers la chaîne YouTube *Raph & Ju* : <https://www.youtube.com/channel/UCQkT9uZvdr0hM7XkeeAZ9Lg>

<sup>156</sup> Voir annexe n°6.

<sup>157</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ndgvY2mnt9s>

alors de montrer que c'est en vulgarisant le jeu du Loup Garou que la chaîne s'est développée et a rencontré son public. La diffusion du jeu fait partie de l'élaboration d'une culture du jeu, grâce à la dimension discursive du format vidéo. Ugo Roux analyse cet enjeu dans son article en insistant sur le rôle disruptif de l'essor des technologies du numérique<sup>158</sup>. Son travail montre que les rôlistes ont intégré dans leur pratique des dispositifs numériques dans le but d'améliorer leur expérience de jeu. Ces dispositifs sont également utilisés pour diffuser les jeux, le matériel nécessaire, mais aussi la culture du rôliste. Cette même dynamique de partage est essentielle selon nous pour permettre aux communautés de se rassembler autour d'une vision de l'objet qu'elles partagent sous différentes formes. Cette dynamique étant peu entreprise par les éditeurs ou créateurs, ce sont les communautés qui prennent position dans cette mise en valeur du jeu et de l'expérience ludique qu'on peut lui associer.

### **b - La diffusion de l'humour autour du jeu : le *Neurchi* Loup Garou**

Un autre point d'entrée dans ce que nous appelons la culture ludique du Loup Garou serait d'après notre analyse la diffusion de mêmes sur des plateformes en ligne. Nous avons observé que ceux-ci étaient massivement publiés et partagés sur différents réseaux, en particulier Twitter, Discord et Facebook. Nous avons analysé le groupe fermé Facebook "*Neurchi de Loups Garous - NDLG*" (3939 membres<sup>159</sup>). Si les membres actifs de la communauté *La Meute* sont présents sur ce groupe fermé Facebook, nous avons observé que le groupe accueille n'importe quel profil d'utilisateur, ce qui explique le nombre massif de membres. Un "*Neurchi*" est en effet le mot en verlan de "*chineur*" : « la communauté *neurchi* est une communauté francophone née sur le réseau social Facebook qui rassemble des membres autour de thématiques très variées et de la culture du même (...) Ces groupes sont régis par des règles de bienveillance et de bonne conduite, parmi lesquelles l'interdiction du tag sauvage (notifier publiquement un ami sans faire de commentaire constructif), et l'ouverture d'esprit quant au contenu »<sup>160</sup>, règles que nous avons observées sur le groupe "*Neurchi de Loups Garous - NDLG*".

Nous proposons d'analyser différentes catégories de mêmes que nous avons identifiées, en nous appuyant principalement sur les travaux menés d'une part par Monique Dagnaud<sup>161</sup>, et d'autre part,

---

<sup>158</sup> ROUX, Ugo, « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique », dans *Sciences du Jeu*, 6, 2016, pp.1-15.

<sup>159</sup> Observation à la date du 10 septembre 2020 ; le groupe a été fondé le 13 septembre 2019.

<sup>160</sup> Définition proposée sur Wikipédia, à la date du 10 septembre 2020 : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Neurchi>

<sup>161</sup> DAGNAUD, Monique, « Chapitre 2. Génération lol », pp.57-108, dans DAGNAUD, Monique, *Génération Y*, SciencesPo Les Presses, 2011, 172 pages.

par Marinette Jeannerod<sup>162</sup>. Cette dernière définit les mèmes comme des « objets [qui] s’imposent comme incontournables et [qui] se propagent »<sup>163</sup>. Les mèmes que nous avons reportés en janvier 2020 nous permettent d’en dresser plusieurs catégories.



Mème template Awkward look monkey puppet / le « dernier loup » publié sur le groupe Facebook fermé Neurchi de Loups Garous - NDLG

Premièrement, on observe des mèmes reprenant des *templates* connus (*Awkward look monkey puppet*, *Inb4 meme dies*, etc.). Le croisement des images et textes de la culture *memer* (*meme maker*) et du jeu Loup Garou permet d’ouvrir le champ référentiel à une plus large audience, permettant dans cette même dynamique de diffuser plus largement les archétypes du jeu du Loup Garou. Marinette Jeannerod décrit dans son article que « le *template* pose le cadre sémantique, sur lequel les strates de signifiants s’ajoutent à chaque itération : on peut dire par là qu’ils sont “encodés” »<sup>164</sup>. Pour créer un mème en empruntant un *template* et un cadre sémantique déjà connu des internautes, il faudrait alors selon son analyse capter les différents jeux significatifs présents sur l’image, tout en la transformant et en l’associant à des références précises rassemblant socialement les internautes. L’espace médiatique du groupe Facebook permettrait alors de rassembler les internautes autour de la culture Neurchi et *memer*, mais aussi et surtout autour d’une culture ludique du Loup Garou.

Monique Dagnaud souligne également que « certains mèmes, toutefois, ne nécessitent pas d’être un as de l’informatique, surtout s’il ne s’agit que de rassembler les adhérents d’un groupe Facebook

<sup>162</sup> JEANNEROD, Marinette, « Les stéréotypes mis à mal sur la toile », dans *Hermès, La Revue*, 1, 83, 2019, pp.212-222.

<sup>163</sup> *ibid*, p.213.

<sup>164</sup> *ibid*, p.216.



autour d'un thème facétieux »<sup>165</sup>, ce que l'on observe effectivement dans nos exemples<sup>166</sup>. En effet, une deuxième catégorie de mèmes diffusés sur le Neurchi regroupe les mèmes construits uniquement autour de l'imagerie des *Loups-Garous de Thiercelieux* (l'OC ou « *Original Content* »<sup>167</sup>).



Mème template Loups-Garous de Thiercelieux / « *Le Joueur de Flûte* »<sup>168</sup>  
publié sur le groupe Facebook fermé Neurchi de Loups Garous - NDLG

L'utilisation des cartes de la mouture française, associée à des *punchlines*<sup>169</sup>, permet de rassembler les membres autour du jeu Loup Garou le plus massivement populaire. On observe également que l'humour développé sur le Neurchi se veut très grand public. Pour Gabriel, il s'agit d'ailleurs principalement de joueurs débutants sur le groupe : « Neurchi de Loup Garou, *on croise beaucoup de joueurs assez débutants. D'ailleurs tous les mèmes qui circulent dessus tournent autour du Loup Garou de Thiercelieux, souvent la version de base et rien de plus* »<sup>170</sup>. Le lien entre le public de joueurs débutants et la mouture *Thiercelieux* est une fois de plus souligné par un joueur aguerri dans cette citation d'entretien. Les références au jeu *Loups-Garous de Thiercelieux* utilisés sans extension sont également moquées par les joueurs aguerriés que nous avons pu constater lors de notre observation participante. Par exemple, le mème "Les deux amoureux peuvent se réveiller et se reconnaissent, ils sont désormais unis à jamais. Loup Garou / Petite-fille" est composé d'une photographie d'un "câlin" entre deux chiens et de deux éléments textuels, d'une part ce qu'on

<sup>165</sup> DAGNAUD, Monique, « Chapitre 2. Génération lol », paragraphe 6, dans DAGNAUD, Monique, *Génération Y*, SciencesPo Les Presses, 2011, 172 pages.

<sup>166</sup> Voir annexe n°15.

<sup>167</sup> JEANNEROD, Marinette, « Les stéréotypes mis à mal sur la toile », dans *Hermès, La Revue*, 1, 83, 2019, p.216.

<sup>168</sup> Le joueur de flûte est un rôle dit "solo", introduit dans l'extension 1 des *Loups-Garous de Thiercelieux*. Voir annexe n°5.

<sup>169</sup> Phrases choc, à rapprocher de la chute d'une pointe ou d'un mot d'esprit.

<sup>170</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 47:34 (entretien de 1:39:40).

pourrait appeler la situation introductive du mème (un encadré blanc sépare le texte de l'image. On remarque des guillemets présents pour mettre en scène la parole du Maître du Jeu), et de l'autre la conclusion de celui-ci (texte en rouge : "Loup Garou" et "Petite Fille". Le rouge est utilisé pour renforcer la révélation "choc" productrice de l'humour de situation). Les références de ce mème présupposent une partie composée des rôles de "Cupidon" et de la "Petite-fille". Il s'agit d'une composition qu'on ne trouvera pas au sein des communautés de joueurs expérimentés car les rôles sont moqués, voire bannis, des parties, car ils provoquent trop d'aléatoire, ce qui est contraire aux éléments stratégiques du jeu et au *meta-game*. L'utilisation de l'imagerie de l'animal est analysée par Monique Dagnaud. Pour la chercheuse, « chaque image est destinée à faire rire, par une mise scène de l'absurde complication dans laquelle se trouve placé [l'animal] »<sup>171</sup>. Elle se réfère aux travaux d'Henri Bergson : « on rira d'un animal, mais parce qu'on aura surpris chez lui une attitude d'homme ou une expression humaine »<sup>172</sup>, dit-il.



Mème template Loups-Garous de Thiercelieux / Amoureux « loup-garou » et « Petite Fille »  
publié sur le groupe Facebook fermé Neurchi de Loups Garous - NDLG

Il faut donc comprendre que les représentations du jeu du Loup Garou partagé sur le groupe "Neurchi de Loups Garous - NDLG" sont multiples, ce qui permet aux différentes communautés de se rencontrer (communautés de joueurs aguerris, communautés de joueurs débutants, non initiés, *memers*...). Pour Marinette Jeannerod, « les représentations collectives figées ont habituellement

<sup>171</sup> DAGNAUD, Monique, « Chapitre 2. Génération lol », paragraphe 8, dans DAGNAUD, Monique, *Génération Y*, SciencesPo Les Presses, 2011, 172 pages.

<sup>172</sup> BERGSON, Henri, cité par DAGNAUD, Monique, « Chapitre 2. Génération lol », paragraphe 8, dans DAGNAUD, Monique, *Génération Y*, SciencesPo Les Presses, 2011, 172 pages.

un rôle important dans la cohésion d'un groupe ; adhérer aux idées véhiculées par un stéréotype permet d'affirmer son appartenance à ce groupe et aux idées qui l'identifient socialement (...) Comprendre les codes des mêmes ne signifie pas forcément adhérer aux stéréotypes qu'ils expriment, mais adhérer au groupe qui les utilise »<sup>173</sup>. Confirmant son analyse, notre observation souligne le fait que la diffusion de l'humour autour du jeu du Loup Garou permettrait de renforcer ce que nous appelons une culture ludique du jeu. Nous émettons également l'hypothèse que ces pratiques d'appropriation transformeraient le jeu lui-même en objet culturel.

### c - L'appropriation collective du jeu

Nous avons montré que les pratiques d'appropriation des communautés investies s'organisaient sur les plateformes numériques, telles que Discord ou Facebook. Ces plateformes sont pensées pour permettre aux internautes de collaborer. Cela dit, nous avons vu que ces espaces étaient révisés, notamment Discord, par les administrateurs, ce qui leur permettrait de mieux contrôler ceux-ci. Ainsi, seuls quelques membres ont accès à toutes les conversations du Discord, les nouveaux venus devant prouver leur adhésion à la communauté, à ses règles et à ses valeurs.

Ayant remarqué cela, nous pourrions nous dire que les administrateurs ne souhaitent pas partager leur pratique d'appropriation avec les différents membres. Notre observation participante rend compte du phénomène inverse. Ce phénomène est *a priori* paradoxal. En effet, on peut observer que chaque membre du groupe doit "prouver" sa valeur au collectif pour en faire partie intégrante. On observe qu'une majorité des membres s'inscrit dans la dynamique de l'appropriation et ce par différentes voies : connaissance érudite du genre *Social Deduction Game*, création de variantes, design de nouvelles cartes, création de nouveaux rôles... Nassim le verbalise pendant l'entretien mené avec lui : « *Amélie a créé aussi ses propres cartes. D'ailleurs on l'a tous un peu fait, hein* »<sup>174</sup>. Il est intéressant d'observer que pour ce joueur, la pratique d'appropriation du jeu serait plus un acte personnel : « *c'est plus de manière passive que les joueurs m'apportent quelque chose (...) J'ai rarement ouvert le capot du jeu avec quelqu'un d'autre. (...) J'ouvre le capot, je vois ce que ça donne, je fais mes calculs et derrière s'il y a amélioration à faire, je la fais* »<sup>175</sup>. Son discours rend compte d'une pratique individuelle qui se ferait au sein du groupe, ce que nous analysons comme une pratique collective (le créateur produit un jeu mis à disposition d'un groupe). Mélanie Bourdaa

---

<sup>173</sup> JEANNEROD, Marinette, « Les stéréotypes mis à mal sur la toile », dans *Hermès, La Revue*, 1, 83, 2019, p.217.

<sup>174</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 15:15 (entretien de 1:20:56).

<sup>175</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 01:06:06 (entretien de 1:20:56).

analyse ce phénomène en rappelant que le groupe influence l'individu<sup>176</sup>. La création d'une mouture d'un *Social Deduction Game* doit selon notre observation tenir compte du fait qu'une caractéristique du genre est l'importance du nombre de joueurs, constituant à chaque partie de nouveaux groupes et renforçant l'esprit communautaire. La pratique qui peut paraître individuelle est donc bel et bien une pratique collective.

Nous avons également attesté une pratique transmédiatique issue de l'appropriation collective grâce à notre entretien avec Amélie. Celle-ci raconte : « *j'ai rejoint récemment un projet, justement avec le gars qui fait des parties sur forum, un projet de création d'un Wikia Loup Garou, qui réunirait absolument tous les rôles, toutes les variantes (...) Tout sur le Loup Garou, et les créations en fait des joueurs (...) On est en pleine création là, on a commencé à travailler là-dessus, on est une petite équipe* »<sup>177</sup>. Ce projet rassemblerait toutes les appropriations de toutes les communautés de joueurs de Loup Garou, ce qui permettrait de consolider la culture ludique du jeu. La plateforme *FANDOM*, à l'origine nommée *Wiki Cities* puis *Wikia* a été mise en ligne en mars 2004 par Jimmy Wales, co-fondateur de *Wikipédia*. Cet espace numérique était à l'origine un projet d'annuaire en ligne. Il permet aujourd'hui de fournir aux communautés des espaces wiki, permettant de décrire un objet pour affirmer la culture qui lui est associée. Nous voulons souligner que Amélie s'est associée à d'autres personnes pour ce projet, ce qui est symptomatique des pratiques de contribution sur des wikis. Bernard Jacquemin souligne l'aspect collaboratif de cette pratique dans son article « Autorégulation de rapports sociaux et dispositif dans Wikipedia »<sup>178</sup>. Il met notamment en lien dans ses travaux le fait que le travail en commun permet aux membres d'un groupe de confronter leurs idées et leurs discours pour mieux définir une culture singulière à un projet : « le projet Wikipedia offre aux participants un espace social propice à une collaboration et à une interaction établies dans l'optique de la finalité du projet lui-même »<sup>179</sup>. Ce travail communautaire entre joueurs permet de consolider notre hypothèse sur l'émergence d'une culture ludique du jeu grâce à l'engagement et aux pratiques transmédiatiques de ses communautés de joueurs.

---

<sup>176</sup> BOURDAA, Mélanie, « La promotion par les créations des fans. Une réappropriation du travail des fans par les producteurs », dans *Raisons politiques, SciencesPo Les Presses*, 62, 2016, pp.101-113.

<sup>177</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 22:53 (entretien de 1:12:00).

<sup>178</sup> JACQUEMIN, Bernard, « Autorégulation de rapports sociaux et dispositif dans Wikipedia », dans *Document numérique*, 3, 14, 2011, pp.57-79.

<sup>179</sup> *ibid*, p.58.

## **B) Les interactions entre les communautés**

Nous avons montré que les pratiques d'appropriation sont collectives. Les interactions entre les joueurs dans un espace ludique ou métaludique permettent de tisser les liens entre des membres d'un groupe, ce qui a pour effet de constituer une communauté. La parole, tout comme l'humour, sont des facteurs clés pour renforcer le collectif et consolider la culture ludique du Loup Garou. Nous avons également souligné que ces outils de communication étaient issus de pratiques transmédiateurs des membres du groupe cherchant à diffuser le jeu et sa culture ludique. Enfin, c'est l'acte d'appropriation collective du jeu qui permet une réelle cohésion des membres d'une communauté, prêts à s'engager pour mettre en valeur leurs activités.

Nous verrons à présent que les interactions entre les différentes communautés de joueurs sont complexes car si nous venons d'observer un cas d'échanges entre des joueurs qui pratiquent le Loup Garou sous un angle transmédiateur, d'autres joueurs suivent une logique d'opposition en fonction des espaces ludiques sur lesquels ils ont bâti leurs pratiques. Ainsi, un joueur de *LGEL* ou de *Wolfy* ne sera pas ou peu admis au sein de communautés de joueurs en présentiel (et inversement) car certains membres moqueront les pratiques spécifiques de sa communauté, et ce même s'il est un joueur investi. L'intégration des joueurs dans une autre communauté est difficile ; nous verrons que ce phénomène traduit un sentiment communautaire. Enfin, nous nous questionnerons une fois encore sur les communautés de joueurs répondant à des pratiques transmédiateurs en nous concentrant spécifiquement sur ce sentiment identitaire pour voir si ce phénomène se comprend par la constitution d'une culture propre.

### **a - Une logique d'opposition**

Nous avons montré précédemment que les pratiques d'appropriation sont le plus souvent associées à des actes collectifs. Les joueurs partagent leur domaine d'expertise pour créer des projets et s'organisent autour de pratiques transmédiateurs. Cette dynamique est particulièrement mise en œuvre par les Maîtres du jeu (MJ) des différentes communautés. Ainsi, nous avons observé que Amélie s'est associée à un MJ d'une communauté de joueurs présente dans le Sud de la France pour développer des projets en commun. Ayant constaté ces pratiques collaboratives, il reste néanmoins nécessaire de s'interroger sur les interactions réelles entre les communautés. On peut se demander si la culture ludique est réellement collaborative, si l'on reprend l'expression de Sylvie Octobre<sup>180</sup>. La

---

<sup>180</sup> OCTOBRE, Sylvie, « Les cultures numériques sont-elles vraiment collaboratives ? », dans *Revue Projet*, 353, 2016, pp.82-88.

sociologue insiste dans ses travaux sur les pratiques de réappropriation active des communautés mais aussi sur la figure mythologique de « l'auto-producteur, sorte d'*outsider* chanceux, de bidouilleur, à laquelle l'internet sert de caisse d'enregistrement »<sup>181</sup>.

« Dans ce cadre, le sens n'est pas collectif, ni en termes de production ni en termes de destination première : il est d'abord individuel. Et la collaboration n'est pas intrinsèquement fraternelle. Car si la convergence que permet le multimédia s'accompagne d'une intelligence collective, mise en évidence par Wikipédia, celle-ci ne découle pas d'un programme, au sens politique, éthique ou moral, c'est-à-dire d'une intention globalisante, mais d'additions individuelles locales, ponctuelles et itératives et d'auto-organisations, qui hiérarchisent, trient, signalent, mettent en jeu des stratégies d'élimination ou de jeu »<sup>182</sup>.

Les communautés de joueurs s'opposent selon notre hypothèse car elles sont en concurrence les unes les autres. Les usages développés par les joueurs sont différents et c'est avant tout cette différence qui crée le conflit entre différentes entités.

Nos entretiens avec des joueurs aguerris dans des parties en présentiel nous ont montré une distanciation avec les jeux Loup Garou proposés en ligne. Antoine mentionne le manque du Maître du jeu (MJ) et de son rôle essentiel dans les parties en ligne : pour lui, si le MJ pouvait être représenté sur *Wolfy* ou *Loups-Garous en Ligne*, « ça réglerait un gros problème de la communauté, qui est : plein de gens qui jouent au Loup Garou, qui savent pas trop tellement y jouer »<sup>183</sup>. Ce jugement de valeur est un exemple de développement d'un sentiment communautaire, voire communautariste. Pour Gabriel, les joueurs de *Wolfy* recherchent à travers leurs expériences de jeu du Loup Garou « un semblant de *perf brute* »<sup>184</sup>. Cette expression nous semble intéressante car elle met en avant une différence *a priori* d'objectifs entre les joueurs en présentiel et les joueurs en ligne de *Wolfy*. Cette idée reçue sur les objectifs des joueurs en ligne peut se comprendre par l'*User Experience* désignée par le site en ligne : pour pouvoir « débloquer » des *skins*, il est nécessaire de gagner des points, d'où cette recherche de performance. Cela dit, de notre point de vue, les communautés de joueurs en ligne et en présentiel peuvent être rapprochées pour cette même raison, les joueurs en présentiel aguerris essayant toujours d'aller plus loin dans les pratiques stratégiques du jeu et dans le développement du *meta-game*. Pour Gabriel, cet usage des joueurs aguerris se traduit par l'apparition d'une agressivité envers les nouveaux joueurs : « dans certaines parties maintenant avec notre groupe de joueurs, il y a une petite agressivité qui se crée quand il y a

---

<sup>181</sup> *ibid*, p.84

<sup>182</sup> *ibid*, p.84.

<sup>183</sup> Citation d'entretien mené avec Antoine le 01 décembre 2019, à 18:22 (entretien de 00:56:57).

<sup>184</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 30:33 (entretien de 1:39:40).

*une personne qui réagit d'une certaine façon que d'autres jugent nulle ou débutante. (...) Et bah en ligne c'est pire que ça : c'est si tu ne réponds pas aux usages des groupes de gens qui ont l'habitude de jouer sur Wolfy par exemple, c'est pas rare que t'aies un message un poil agressif qui passe »<sup>185</sup>. L'opposition entre les communautés se manifeste donc par l'absence de connaissances des bons usages qui définissent l'identité communautaire, voire culturelle, des joueurs.*

## **b - La difficile intégration**

L'intégration de différents profils de joueurs est un enjeu principal pour les communautés comme pour les éditeurs. Pour considérer le Loup Garou comme un objet répondant à une culture ludique définie, il est en effet nécessaire de répondre à cette contrainte de rassemblement d'une population mixte de joueurs. Or nous avons constaté dans notre observation participante en ligne et hors ligne que certains joueurs rejettent les débutants.

Pour Nassim, ces tensions sont apparues quand la communauté *La Meute* s'est constituée : « *des joueurs n'étaient pas du tout là pour les mêmes raisons, c'est-à-dire que des joueurs étaient vraiment en mode stratégie pure, essayer de lire un peu, etc. D'autres personnes étaient, elles, plus en mode "ouais, c'est un bon moment avec des potes". Donc il y avait plein d'enjeux différents »<sup>186</sup>. Il explique qu'à l'heure actuelle, alors que lui s'est distancié de la communauté de joueurs en question, celle-ci s'est soudée autour des joueurs les plus investis, ceux à la recherche de cette « *stratégie pure* ». Pour lui, il serait nécessaire de créer une typologie d'événements : des parties « *casu* »<sup>187</sup>, « *expert* »<sup>188</sup>, mais aussi des parties au sein desquelles les publics de joueurs se mélangeraient. Pour Gabriel, le Loup Garou doit pouvoir faire se rencontrer différents types de joueurs, débutants comme habitués : « *le Loup Garou, c'est un jeu social. C'est un jeu qui accueille une plage de populations mixtes. A partir du moment où tu fais des parties qui ne peuvent plus accueillir des débutants ou des novices quand les experts ou les habitués sont là, parce qu'ils deviennent trop agressifs, trop exigeants, c'est qu'il y a quelque chose à changer, il y a quelque chose à revoir, à remanier dans les rôles, dans les mécaniques (...) Pour moi, le niveau de jeu d'un joueur se joue aussi là. Un mec qui est bon uniquement entre bons joueurs, pour moi il est pas bon. C'est-à-dire qu'il est moyen au milieu de joueurs expérimentés »<sup>189</sup>. La dimension sociale du jeu soulignée ici montre qu'il est indispensable pour les joueurs de remettre en question leurs pratiques, sous peine de ne pas être en phase avec**

---

<sup>185</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 32:52 (entretien de 1:39:40).

<sup>186</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 19:47 (entretien de 1:20:56).

<sup>187</sup> Citation d'entretien mené avec Nassim le 30 novembre 2019, à 26:00 (entretien de 1:20:56).

<sup>188</sup> *ibid.*

<sup>189</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 39:42 (entretien de 1:39:40).

l'expérience ludique proposée et avec les codes structurels de la culture ludique. Les joueurs agressifs nourrissent ainsi, selon notre hypothèse, une forme de déviance vis-à-vis du groupe car l'objet Loup Garou dont il est question n'admet pas ce comportement.

Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian s'intéressent aux comportements déviants de joueurs dans leur article publié dans la revue *Sciences du Jeu*<sup>190</sup>. Les auteurs définissent trois dimensions spatiales du jeu, à savoir l'espace du joueur, l'espace dans le jeu et l'espace autour du jeu. Les comportements déviants contractent ces différents espaces, ayant pour effet de limiter l'expérience ludique ou métaludique. La déviance peut selon notre hypothèse s'observer au sein des trois différents types d'espaces définis par ces chercheurs : l'espace du joueur peut être envahi à cause de l'agressivité ; l'espace du jeu peut se voir contracté à cause d'une "sortie" du cadre du jeu causée par la non adhérence des joueurs dans le jeu ; enfin, l'espace autour du jeu peut également devenir toxique si les codes ne sont pas respectés. Les chercheurs affirment en effet que la pratique de jeu est un outil de maintien de sociabilité, une pratique assurant la cohésion d'un groupe. Cette idée présuppose selon nous des groupes socialement définis, et donc des codes sociaux présumés. En ce qui concerne notre exemple, une règle tacite de la pratique du Loup Garou est l'acceptation et l'intégration de tout type de joueur. On retrouve également cette idée dans l'interview de Philippe des Pallières et d'Hervé Marly diffusée par Konbini en décembre 2019 que nous avons analysée plus haut. Les deux créateurs de *Loups-Garous de Thiercelieux* défendent en effet l'aspect intergénérationnel et tout public de leur mouture : « *c'est le seul jeu que j'ai vu où, sur une partie, il y avait quatre générations. [cut] Quand un pépé de 82 ans me dit : "j'adore ça, je n'ai jamais joué à un autre..." 82 ans... Et il comprend, et il joue... et... Je me suis dit : "Ok. On a un champ comme ça."* »<sup>191</sup>.

En respectant et en faisant respecter la dimension sociale et socialisante du Loup Garou, les groupes de joueurs pourront évoluer et se constituer selon nous en réelles communautés et tisser ce que nous appelons une culture ludique du jeu. Ainsi, les joueurs pourront également dépasser les dynamiques d'opposition entre communautés pour renforcer les pratiques transmédias de jeu que nous avons pu identifier.

---

<sup>190</sup> MINASSIAN, Hovig Ter, RUFAT, Samuel et BORZAKIAN Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », dans *Sciences du jeu*, 8, 2017, pp.1-14.

<sup>191</sup> Interview de Philippe des Pallières et Hervé Marly réalisée par Konbini mise en ligne le 29 décembre 2019, 2:12. Voir annexe n°16.



### c - Pratiques transmédias : quelles communautés ?

Nos interrogations sur les interactions entre joueurs nous permettent à présent d'interroger plus en profondeur le terme même de « communautés » que nous utilisons pour parler des regroupements de joueurs au sein d'espaces ludiques et métaludiques. Nous voulons montrer que ce sont les pratiques transmédias et les pratiques d'appropriation rassemblant les joueurs, qui transforment de simples collectifs en communautés. Ces pratiques tendent selon notre hypothèse à renforcer une culture ludique propre au *Social Deduction Game* du Loup Garou.

Nicole D'Almeida, chercheuse au GRIPIC (laboratoire de recherche en sciences de l'information et de la communication du Celsa), interroge l'expression « communauté » dans un article co-écrit avec Ivone de Lourdes Oliveira et Ângela Salgueiro Marques dans la revue *Communication & Organisation*. Les trois universitaires analysent la notion de communauté comme « un travail : travail de discussion de valeurs, d'élaboration de normes ou principes, travail d'auto-organisation et de stabilisation de groupes sociaux mené dans un cadre social et technique en transformation »<sup>192</sup>, ce qui nous intéresse particulièrement puisque dans notre cas les pratiques d'appropriation sont également un travail fourni bénévolement par des joueurs investis. Notre observation participante en ligne sur le groupe Discord de *La Meute*, nous a permis d'observer qu'une majorité des joueurs réunis sur la plateforme s'est appropriée le jeu, notamment en créant de nouveaux rôles ou de nouvelles mécaniques. PigeonLumineux dit par exemple dans le cadre de sa présentation sur Discord le 26 octobre 2019 : « je suis un collégien en 3ème (eh oui je suis jeune) et je passe la plupart de mon temps à essayer de créer des cartes de loups garous ». A Pawaa de répondre : « j'ai le même âge et j'ai aussi commencé à créer des cartes ^^ Bienvenue hehe »<sup>193</sup>. Ces pratiques d'appropriation sont partagées par l'ensemble des membres de la communauté, jeunes et moins jeunes. Ce travail produit par les joueurs les rend selon nous actifs vis à vis de leur communauté.

Cette nouvelle typologie de joueurs analysée au regard du concept de « spect-acteur »<sup>194</sup> ou « viewer » (mélange de *user* et de *viewer* soulignant la capacité du public à développer une démarche active vis à vis d'un contenu proposé à sa disposition).<sup>195</sup> Le terme « spect-acteur » défini par Jean-Louis Weissberg, puis par d'autres chercheurs des sciences de l'information et de la

---

<sup>192</sup> D'ALMEIDA, Nicole, DE LOURDES OLIVEIRA, Ivone, SALGUEIRO MARQUES, Ângela, « Communauté, sociabilité et bien commun : approche internationale. Introduction », dans *Communication & Organisation*, 2, 52, 2017, p.5.

<sup>193</sup> Voir annexe n°14.

<sup>194</sup> RAYNAUD, Marie-Laure, « Weissberg Jean-Louis - *Présences à distance*. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision » dans *Réseaux*, 17, 97, 1999, p. 292.

<sup>195</sup> DALY, Kristen, « Cinema 3.0: The Interactive-Image », dans *Cinema Journal*, 50, 2010, pp.81-98.

communication depuis le début des années 2000, a permis d'analyser ces publics. Ainsi, selon notre hypothèse, les joueurs ne se contentent plus de jouer ; ils produisent eux-mêmes, et collectivement, de nouveaux contenus plus complets, répondant davantage à leurs exigences.

Henry Jenkins analyse dans cette même perspective le lien entre les pratiques transmédiatiques et « l'intelligence collective » des productions médiatiques de fans en insistant sur l'importance de la communauté dans le travail d'appropriation mis à l'œuvre<sup>196</sup>. Nous avons également observé dans notre étude des présentations des joueurs sur le *channel* Discord de *La Meute* que les joueurs réunis sur cet espace métaludique ont des pratiques de jeu différentes et totalement transmédiatiques. Semblant avoir dépassé les enjeux d'inclusion et les dynamiques de rejet, les joueurs se réunissent sur cet espace. Darkagent dit par exemple qu'il « *joue seulement à Wolfy car [il] n'arrive pas à le faire en réel* ». Lenoking se présente en précisant qu'il joue principalement sur « *lg en ligne/wolfy et sur les lguhc (loup garou sur Minecraft)* »<sup>197</sup>. La plateforme en ligne semble donc être le point de rencontre de différents profils de joueurs, pouvant alors communiquer entre eux et échanger sur leurs usages. Le point de cohésion majeur entre les différents membres que nous identifions et que nous voulons souligner est cette volonté d'appropriation inter-format du jeu sous différents angles. C'est donc effectivement le travail dû aux pratiques d'appropriation qui permet de structurer les membres autour d'un objectif commun : améliorer le jeu.

### **C) Création d'un bien commun : dépassement du jeu et de ses auteurs**

Notre analyse des interactions entre les communautés de joueurs de Loup Garou nous a montré que l'on peut observer une logique d'opposition entre joueurs en fonction des usages de ceux-ci. Nous avons également montré que les joueurs débutants sont parfois rejetés par certains joueurs trop agressifs, ce qui pose problème au groupe d'un point de vue global. Pour aller au-delà de ces différentes problématiques, le groupe doit se souder et se structurer en codifiant consciemment ou inconsciemment des usages. Ainsi, les enjeux de cohésion entre les joueurs pourront laisser place à une réelle organisation communautaire autour d'un commun : celui du jeu.

Nous voulons à présent questionner cette notion de commun. On observe la naissance d'une culture ludique grâce à la constitution et à l'organisation de réelles communautés de joueurs. Celles-ci se structurent, comme nous l'avons montré, autour de vraies activités laborieuses et notamment

---

<sup>196</sup> JENKINS, Henry, « Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans », pp.134-145, dans HARRIES, Dan, *The New Media Book*, Editions Dan Harries, 2002, 272 pages.

<sup>197</sup> Voir annexe n°14.

autour de pratiques d'appropriation du jeu. Ces pratiques engageantes permettent de définir la culture ludique du Loup Garou, tant du point de vue de l'objet que de ce qu'il engendre. Cette culture serait en effet aussi selon notre hypothèse une « culture de la convergence » comme le définit Henry Jenkins dans son ouvrage fondateur.

#### **a - Le jeu, au-delà de sa pratique : naissance d'une culture**

Renforçant leur communauté et les communautés entre elles, les joueurs de Loup Garou se sont rassemblés et ont permis l'émergence d'une culture ludique. Ce que nous appelons culture ludique en référence aux travaux menés par Bateson<sup>198</sup>, renvoie aux schèmes décrits par le jeu. Il ne s'agit plus uniquement des règles du jeu, ni même des codes sociaux et communautaires autour de lui, mais bien de structures de jeu ludiques et métaludiques. La culture ludique émerge, selon notre hypothèse, quand le jeu est dilaté sous différents formats et quand ses usages deviennent transmédiateurs. Il ne s'agit plus uniquement d'une activité ponctuelle, mais d'un cadre social et socialisant. Pour Geoffrey Long, utiliser l'esthétique transmédia revient à transformer des histoires en mythologies<sup>199</sup>. L'héritier d'Henry Jenkins met en avant dans son article que les histoires « doivent se développer en gardant les caractéristiques et règles de la franchise. Le « jeu » est ici : les caractéristiques servent de cadre pour les publics créatifs »<sup>200</sup>. Son rapprochement entre jeu et pratiques d'appropriation est pour nous intéressant. Dans notre cas, la naissance de la culture ludique permettrait de déplacer ce qui est « jeu ». Le « jeu » serait alors plus dans les pratiques transmédiateurs et dans les pratiques d'appropriation que dans la pratique du Loup Garou en elle-même.

Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Manouk Borzakian analysent ces questions dans leur article « le jeu dans tous ses espaces » que nous avons déjà abordé plus haut. Les trois chercheurs nomment « monde ludique »<sup>201</sup> les différentes pratiques ludiques et métaludiques qui font émerger une culture ludique. Leur étude souligne le caractère transmédia de ces mondes ludiques. Ceux-ci sont produits :

---

<sup>198</sup> BATESON, Gregory, « Une théorie du jeu et du fantasme », pp.209-224, dans BATESON, Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, Seuil, 1977, 299 pages.

<sup>199</sup> LONG, Geoffrey, « Créer des mondes dans lesquels jouer : utiliser l'esthétique Transmedia pour transformer des histoires en mythologies », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10, 2017, pp.1-12.

<sup>200</sup> *ibid*, p.3.

<sup>201</sup> MINASSIAN, Hovig Ter, RUFAT, Samuel et BORZAKIAN Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », dans *Sciences du jeu*, 8, 2017, p.2.

« en présentiel, mais aussi en ligne (forums, blogues, sites communautaires), qui génèrent des espaces qui ne sont pas des espaces de pratiques ludiques (il n’y a pas toujours des jeux de plateau ou des consoles à disposition), mais sont liées à ces cultures ludiques, qui leur donnent vie et sens pour les publics concernés, et qui contribuent à l’émergence et la structuration de communautés de pratiques »<sup>202</sup>.

Cette analyse pointe les différents éléments que nous avons pu déjà identifier. Les pratiques communes à l’ensemble des joueurs permettent de structurer les communautés ; ces communautés se comprennent à l’aune du concept de culture ludique qui nous intéresse. Les chercheurs ajoutent à cette idée que « les règles et représentations d’un jeu peuvent varier en fonction de l’investissement d’une communauté de joueurs prêts à créer du nouveau contenu (mods), ajouts, nouvelles variantes, niveaux ou cartes »<sup>203</sup>, ce qui souligne le fait que les pratiques d’appropriation sont essentielles pour voir émerger une culture ludique.

La culture ludique est possible uniquement si des « ingénieurs de mondes »<sup>204</sup> sont présents pour la développer, pour reprendre l’expression de Régis Jaulin et de Frédéric Weil. Ce sont les joueurs qui, eux seuls, peuvent développer des usages transmédiatiques du jeu. On voit que les éditeurs peuvent proposer différentes expériences du jeu, mais les entretiens avec des professionnels que nous avons menés nous ont permis de constater que les publics de niche sont principalement visés pour pouvoir par la suite ouvrir le jeu à un public élargi. Etienne Mineur est le fondateur de *Volumique*, une maison d’édition, mais aussi un studio d’invention, de conception et de développement de nouveaux types de jeux, de jouets et de livres, basé sur la mise en relation du tangible et du numérique. Notre entretien mené le 4 mai 2020 nous a permis de comprendre dans quelle mesure les jeux produits par sa maison d’édition sont conçus pour être transmédiatiques et afin de répondre à différents enjeux présents sur le marché du jeu de société moderne en France et dans le monde. Comment produire un jeu proposant une expérience transmédiatique, tout en ne le dénaturant pas ? Comment capter un public passionné et connaisseur, tout en démocratisant le jeu ? Une idée proposée dans les jeux développés et produits par *Volumique* est de mélanger les sources d’influences dès la création d’un jeu en studio. Etienne Mineur évoque par exemple la possibilité de recourir au principe d’induction particulièrement présent dans les jeux vidéo<sup>205</sup> pour présenter aux joueurs d’un jeu de société une nouvelle règle. Il insiste également sur les contraintes techniques du

---

<sup>202</sup> *ibid*, p.8.

<sup>203</sup> *ibid*, p.8.

<sup>204</sup> JAULIN, Régis et WEIL, Frédéric, « les ingénieurs de mondes », dans *Les Cahiers du Numérique*, 4, 2, 2003, pp.37-45.

<sup>205</sup> Définition du C.N.R.T.L. : type de raisonnement consistant à remonter, par une suite d’opérations cognitives, de données particulières à des propositions plus générales, de cas particuliers à la loi qui les régit, des effets à la cause, des conséquences au principe, de l’expérience à la théorie.

transmédia, liées au matériel des consommateurs et aux doutes du grand public sur ce que peut être un jeu transmédiatique.

Eric Viennot, *game designer*, auteur et réalisateur multimédia de fictions interactives évoque également cette même problématique dans l'entretien que nous avons réalisé à ses côtés le 7 mai 2020. Selon lui, il est extrêmement difficile de diffuser un jeu, qui plus est transmédiatique, auprès du grand public. Du point de vue du créateur, les communautés de niche permettent de recentrer un projet pour que celui-ci soit davantage mis en valeur par une poignée de joueurs, puis diffusé plus largement grâce à ceux-ci. Nous observons que toute cette stratégie repose sur la notion d'engagement du joueur et notamment sur sa capacité à se déplacer d'espace en espace pour vivre l'expérience ludique transmédiatique proposée. Dans notre cas, ce sont les joueurs qui se sont structurés eux-mêmes en développant des pratiques transmédiatiques. On peut émettre l'hypothèse que des communautés de joueurs peuvent se constituer autour d'un projet transmédiatique appelant les joueurs à répondre à des énigmes présentes sur différents espaces ludiques, *online* et *offline* comme a pu l'être le projet *Alt-Minds* produit par Eric Viennot :

« lancée en octobre 2012, *Alt-Minds* est une œuvre hybride, entre série et jeu, qui invite le public à participer pendant huit semaines à une immense enquête interactive, avec des prolongements dans l'espace réel. *Alt-Minds* multiplie les médias, au sein d'un récit et d'un dispositif cohérent : jeu web, réseaux sociaux, appels téléphoniques, sites internet, web série, jeu mobile géolocalisé... L'enquête se déroule en temps réel, ce qui, à l'heure des réseaux sociaux, procure aux joueurs davantage d'immersion et de crédibilité »<sup>206</sup>.



*Alt-Minds aux frontières du réel, image extraite d'un article du Monde, 04/12/2012, rédigé par Olivier Dumons*<sup>207</sup>

<sup>206</sup> Présentation de *Alt-Minds* sur <https://ericviennot.net/portfolio/altminds/>

<sup>207</sup> [https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/12/04/alt-minds-aux-frontieres-du-reel\\_1798463\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/12/04/alt-minds-aux-frontieres-du-reel_1798463_3246.html)

La création de tels jeux rassemble tous les éléments capables d'engager des joueurs afin de développer d'une part une communauté avec ses codes et ses usages, éléments que nous avons observés dans notre analyse des pratiques de joueurs de Loup Garou, puis, d'autre part, une vraie culture ludique composée de ces éléments, ainsi que de schèmes et de structures identifiables.

## **b - L'engagement ludique**

Olivier Caïra définit dans son article l'engagement ludique comme « une mobilisation socialement normée des participants d'une expérience, sous la forme de présence corporelle ou virtuelle, d'attention et de mémoire, de manifestation d'affects »<sup>208</sup>. Sa définition donne les prémices d'une réflexion sur les pratiques transmédias, car il évoque les notions de « présence corporelle ou virtuelle »<sup>209</sup>. En posant dès sa définition du concept d'engagement ludique la notion de norme sociale, l'auteur s'interroge principalement sur ce que peut être le sur et sous-engagement dans une pratique ludique.

Olivier Caïra analyse la notion d'engagement ludique en fonction de six directions. Sa typologie des éléments constituant l'engagement ludique s'inspire des travaux de Gordon Calleja en 2011 : « l'affectif », le « kinesthésique », le « spatial », le « narratif », le « partagé » et le « ludique »<sup>210</sup>. Caïra choisit quant à lui d'analyser six autres dimensions<sup>211</sup>. Le « moteur » évoque pour lui l'intérêt porté au jeu en tant qu'objet, son système de règles et les mécaniques ludiques qu'il propose. L'« épreuve » exprime la manière dont les joueurs utilisent leur *habitus* ludique pour gagner. Il décrit cette dimension en faisant référence à la notion de « *Flow* »<sup>212</sup> théorisée par Mihaly Csikszentmihalyi. Caïra utilise ensuite le concept de « diégèse » en insistant sur le fait que « l'engagement diégétique commence par l'adoption du vocabulaire du jeu. Hors-partie, il peut engendrer des lectures sur le genre ou l'œuvre adaptée, voire des loisirs créatifs comme on en observe fréquemment en jeu de rôle »<sup>213</sup>. Il s'agit d'une dimension que nous avons pu observer dans les pratiques d'appropriation du Loup Garou (adoption du vocabulaire sur *Wolfy* ou *LGEL*, différentes appropriations du jeu, par exemple adaptation des règles, création de variantes...). Caïra décrit ensuite la notion d'« intrigue »

---

<sup>208</sup> CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, p.2.

<sup>209</sup> *ibid*, p.2.

<sup>210</sup> CALLEJA, Gordon, *In-Game*, Cambridge, MIT Press, 2011, 240 pages.

<sup>211</sup> CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, p.8.

<sup>212</sup> CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, HarperCollins, 1990, 322 pages. Voir aussi la conférence TEDx menée par Mihaly Csikszentmihalyi en 2004 :

[https://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_flow\\_the\\_secret\\_to\\_happiness?language=fr](https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness?language=fr)

<sup>213</sup> CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, p.9.

en observant comment les joueurs sont capables de faire le récit d'une partie, ce que nous avons jusqu'ici décrit comme un processus métaludique.

La cinquième dimension décrite par Caïra, l'« autrui », nous intéresse particulièrement dans notre analyse. Il décrit cette notion en analysant comment les joueurs créent des interactions sociales et nouent des relations entre-eux et comment ces interactions renforcent l'engagement ludique. Il observe également comment les joueurs peuvent donner de leur temps dans l'objectif de souder la communauté ludique. Cette dimension fait particulièrement écho aux observations que nous avons analysées jusqu'ici : les joueurs de Loup Garou sont d'autant plus impliqués qu'ils pratiquent collectivement le jeu. Ainsi, Amélie décrit dans l'entretien que nous avons mené avec elle que son engagement est majeur et essentiel, car elle agit au vu d'une pratique collective : *« je m'engage sur des parties sur forum, ça prend quand même pas mal de temps, parce qu'au final, pour vraiment écrire une réponse à des messages, il faut lire tous les messages et c'est très très long (...) là j'anime des parties sur le jeu Ultimate Werewolf Legacy, bah du coup faut que je traduise le livre, faut que je traduise les cartes, que j'imprime la traduction des cartes, faut que je les coupe... »*<sup>214</sup>. On observe que son engagement personnel est très conséquent : Amélie consacre son temps pour pouvoir faire profiter les joueurs de sa communauté. De même, Gabriel explique que la gestion de la chaîne YouTube prend *« 20 à 40 heures par semaine, ça dépend (...) le format de vidéo qu'on fait actuellement est d'ailleurs fonction du temps que ça nous prend. Si j'avais plus de temps pour faire des vidéos, il y aurait plus de montage ; le format serait peut-être pas le même. Ce serait peut-être plus casu-friendly. Il pourrait peut-être plus facilement accueillir les néophytes »*<sup>215</sup>. On voit que la question du collectif est là aussi envisagée en relation avec l'engagement temporel accordé au jeu. Cette dimension est analysée par Sébastien Kapp dans sa thèse de sociologie centrée sur la question de « l'immersion fictionnelle collaborative »<sup>216</sup> pour montrer que l'engagement ludique doit être collectif pour créer une sorte de cohérence globale, ce qui renforcerait la culture ludique du jeu.

Olivier Caïra décrit une dernière dimension de l'engagement ludique, qu'il nomme « ludologie » : « sur table ou face à un écran, en solitaire ou en pratique de masse, les joueurs passionnés développent une pensée réflexive et de plus en plus érudite »<sup>217</sup>. Il s'agit d'une dimension qu'on a pu déjà identifier dans notre analyse, notamment dans notre enquête en ligne décrite en première

---

<sup>214</sup> Citation d'entretien mené avec Amélie le 14 novembre 2018, à 29:51 (entretien de 1:12:00).

<sup>215</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 01:13:52 (entretien de 1:39:40).

<sup>216</sup> KAPP, Sébastien, *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, Thèse de doctorat, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS) et Université Libre de Bruxelles, 2013.

<sup>217</sup> CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, p.9.

partie. Les joueurs les plus aguerris de *Social Deduction Games* et plus particulièrement de Loup Garou développent une connaissance encyclopédique du jeu et de ses moutures, ainsi que des compétences stratégiques et communicationnelles (en ligne et hors ligne) qu'exige le jeu.

Ces différentes dimensions de l'engagement ludique décrites par Olivier Caïra nous permettent d'observer que les joueurs de Loup Garou sont investis dans les pratiques de jeu transmédias ainsi que dans les pratiques d'appropriation. Cet engagement des membres des communautés Loup Garou renforce l'idée selon laquelle le jeu deviendrait un commun car celui-ci est capable de réunir différents profils de joueurs autour de lui. Le travail bénévole des joueurs sur le jeu, le temps consacré ou encore le développement de connaissances érudites sont autant de signaux qui permettent d'observer la constitution de la culture ludique du jeu autour des pratiques des joueurs, à savoir des pratiques transmédias et des pratiques d'appropriation.

### **c - La culture ludique du Loup Garou : une « culture de la convergence »**

La culture ludique du Loup Garou suit selon notre hypothèse les codes et usages de la « culture de la convergence » définie par Henry Jenkins dans son ouvrage fondateur<sup>218</sup>. Pour nous, cette culture ludique est en effet d'abord une culture née des pratiques transmédias et des pratiques d'appropriation développées par les joueurs des communautés engagées dans la pratique ludique. Dans son ouvrage *Convergence culture: where old and new media collide*, Henry Jenkins analyse comment les médias reconfigurent leurs modalités d'existence pour profiter du potentiel des cultures participatives.

Dans une interview menée par la rédaction de la revue *Sciences Humaines* en 2011, Henry Jenkins décrit que l'objectif premier de ses recherches était de « *montrer que les fans étaient loin d'être des « idiots culturels », mais que, au contraire, ils s'approprièrent les productions de la culture populaire pour en faire la matière première de leurs propres créations* »<sup>219</sup>. Nous avons observé cette même dynamique au sein de notre analyse. Les joueurs sont actifs dans leur pratique ludique, ce qui permet d'identifier une culture ludique spécifique au Loup Garou. Pour Jenkins, « *les fan cultures n'opèrent jamais entièrement en dehors des industries culturelles, mais sont toujours en partie complices de ces dernières, sans pour autant y être entièrement intégrées* ». Les communautés en marge de la mouture française *Loups-Garous de Thiercelieux* questionnent ainsi cet enjeu de ce qui

---

<sup>218</sup> JENKINS, Henry, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York University Press, 2006, 335 pages.

<sup>219</sup> JENKINS, Henry, « Rencontre avec Henry Jenkins : Fans, blogueurs, hackers, les activistes du Web », dans *Sciences Humaines*, 9, 229, 2011, p.18.



fait institution et donc ce qui fait culture. Nous pensons que les pratiques d'appropriation et de détournement des joueurs constituent la culture ludique du jeu, mais comme le souligne Jenkins, celles-ci sont toujours « *complices* » des moutures éditées du jeu du Loup Garou. Comme nous l'avons vu plus haut, les communautés se structurent d'abord autour de *Thiercelieux* pour attirer les joueurs ; puis, elles se différencient dans un second temps. Ainsi, les deux principaux *leaders* de la communauté *La Meute* proposent à travers leur chaîne YouTube un contenu spécialisé, érudit et inédit, mais ils prennent appui sur la mouture française pour diffuser plus facilement leur vision du Loup Garou : « *on a créé la chaîne de La Meute déjà pour essayer d'étendre un peu une façon de jouer, un esprit de jeu à plus de joueurs* »<sup>220</sup> ; « *là je pense qu'on a développé une vision du jeu, une façon de jouer qui est tellement riche, qu'elle peut apporter tellement de choses à beaucoup de joueurs, à beaucoup de gens qui s'intéressent au jeu, de près ou de loin* »<sup>221</sup>.

La culture ludique serait donc non seulement une « culture participative », mais aussi une « culture de la convergence ». Notre analyse nous a en effet permis d'analyser les dimensions transmédiatiques dans les discours métaludiques des joueurs au sein de différentes communautés. Antoine Dauphragne analyse le lien existentiel entre la culture ludique et la « culture de la convergence » dans son article « le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde » en 2011<sup>222</sup>. Il montre notamment que la culture ludique est déjà en soi « une « culture de la convergence » en ce qu'elle repose sur la mobilisation et l'articulation d'une pluralité de médias (...) mais c'est aussi une « culture participative », par la place qu'elle accorde aux publics-cibles dans les processus de création et d'évolution de ses mondes imaginaires. (...) Le développement de la narration est assuré conjointement par une pluralité de sources »<sup>223</sup>. Nos entretiens nous permettent de souligner la distorsion du jeu qui devient « concept », ou archétype, en conséquence des nombreuses appropriations et détournements : pour Victor, cette idée se concrétise par l'adaptation d'une partie de jeu sous forme cinématographique ou sérielle : « *l'idée d'un film justement ça rassemble les gens autour d'une vision qu'ils ont du Loup Garou (...) je pense que c'est un certain fantasme justement de la réalisation du jeu au film quoi. Une sorte de création finale* ». L'idée d'une « *création finale* » évoque pour notre interviewé cette notion d'archétype propre au jeu au sein de sa culture ludique singulière.

---

<sup>220</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 01:00:39 (entretien de 1:39:40).

<sup>221</sup> Citation d'entretien mené avec Gabriel le 2 décembre 2019, à 01:03:10 (entretien de 1:39:40).

<sup>222</sup> DAUPHRAGNE, Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », dans *Strenæ*, 2, 2011, pp.1-10.

<sup>223</sup> *ibid*, p.7.

Finalement, cette notion de « culture de la convergence » née des pratiques transmédiatiques et des pratiques d'appropriation vécues par les joueurs nous permet de voir que le jeu en tant qu'objet de cette culture ludique participative est dépassé, tout comme ses potentiels éditeurs ou créateurs. L'objet jeu devient ainsi un commun, détournable à l'infini par les membres des communautés de joueurs actifs dans les processus d'appropriation, de pratique et de diffusion du jeu. Toutes les pratiques ludiques et particulièrement métaludiques du Loup Garou renforcent ainsi l'émergence de la culture ludique du Loup Garou car elle font du jeu un objet théorique que chacun peut s'approprier. Cette analyse valide donc notre troisième hypothèse de départ.

## Conclusion

Nos entretiens, observations et analyses sémiotiques nous ont permis de valider en grande partie notre première hypothèse. Nous avons émis l'idée selon laquelle les communautés de joueurs de Loup Garou se définissent en fonction de l'espace ludique convoqué. Nous avons en effet montré que chaque espace ludique *et* métaludique se différencie les uns des autres en constituant notamment des codes tacites entre les joueurs, mais aussi dans l'emploi du jeu, dans les pratiques d'appropriation de celui-ci, ou encore dans le discours métaludique tenu par les joueurs. Ainsi, les joueurs ayant particulièrement développé des pratiques en ligne de Loup Garou n'adhèrent pas, ou peu, aux codes des parties en présentiel, et inversement. Ce constat nous a mis en avant une logique d'opposition entre les communautés, ainsi qu'un problème d'inclusion des nouveaux membres au sein d'un groupe de joueurs constitué. Nous avons observé ce problème entre joueurs aguerris et joueurs débutants. Nous ne nous attendions pas à un rejet assumé des codes construits sur d'autres espaces du jeu par certaines communautés. Cela dit, notre analyse nous a également permis de dépasser notre hypothèse de départ. Nous avons en effet vu que si les communautés de joueurs sont définies en fonction de l'espace ludique usité, les joueurs les plus investis pratiquent le jeu du Loup Garou dans une perspective transmédiatique. Les usages et codes développés permettant de définir les communautés sont alors mis à l'épreuve de la rencontre constante entre différents profils de joueurs. Le rôle de Maître du jeu est particulièrement intéressant à observer dans cette optique puisque les joueurs qui endossent cette responsabilité sont les médiateurs d'une rencontre entre différents profils de joueurs. Enfin, les pratiques d'appropriation, longuement observées et analysées au sein de cette étude, permettent également de nuancer l'affirmation péremptoire de notre hypothèse : si les communautés de joueurs sont réunies et identifiées au sein d'espaces ludiques bien définis, les joueurs tendent à s'accaparer d'autres espaces pour mieux diffuser et valoriser les objets appropriés dans un processus que nous avons appelé transmédiatique.

Nous posons d'ailleurs en deuxième hypothèse l'idée selon laquelle les pratiques transmédiatiques donnent lieu à des appropriations et à des pratiques inter-format des différentes variantes existantes. Notre analyse a confirmé cette idée et l'a même renforcée car le nombre massif d'exemples trouvés et analysés à l'issue de notre recherche nous a particulièrement surpris. En effet, on observe des pratiques d'appropriation majoritairement construites dans un usage transmédiatique. D'une part, on constate que les joueurs aguerris pratiquant régulièrement le jeu suivent une dynamique d'emprunt référentiel vis-à-vis des différentes moutures présentes en ligne ou hors ligne du jeu du Loup Garou, cette dynamique leur permettant de s'approprier le jeu et de

l'adapter, voire l'améliorer, à leur tour. Nous avons vu que ces pratiques d'appropriation sont le plus souvent des pratiques collectives, ce qui engendre la constitution de nouvelles communautés construites autour de ces usages. D'autre part, nous avons analysé que les joueurs développent des pratiques transmédias pour mieux diffuser leurs appropriations du jeu. Ainsi, on observe des allers-retours entre différentes plateformes qui permettent aux joueurs de s'inspirer, de créer ensemble et de diffuser aux différentes communautés leurs variantes. Au regard de cette première analyse des pratiques d'appropriation, nous avons voulu aller plus loin dans le questionnement de notre hypothèse en intégrant à notre étude le concept de transgression. Ce second degré d'analyse nous a permis de d'identifier des axes d'enquêtes pour répondre aux problématiques actuelles du marché du jeu de société. Pour faire vivre un jeu, l'éditeur devrait selon nous accompagner les communautés dans les pratiques d'appropriation plutôt que de tenter d'endiguer ces dernières. Nous croyons que celui-ci devrait également observer au plus près les pratiques de son audience pour proposer une expérience ludique complète et inter-format, sans oublier les évolutions abruptes des dispositifs numériques qui peuvent parfois nuire à l'expérience d'un jeu transmédias si celles-ci n'ont pas été appréhendées dès les premiers prototypes. Enfin, nous voulons conseiller aux professionnels du jeu d'accompagner le succès transmédias de leur jeu en intégrant de manière cohérente du ludique au sein des dispositifs de communication utilisés par les joueurs (médias sociaux, plateformes, etc.) pour renforcer la culture ludique de leur jeu.

L'ultime hypothèse posée au début de notre analyse interrogeait d'ailleurs ce concept de culture ludique : les pratiques transmédias et les pratiques d'appropriation feraient émerger une culture ludique. Nous validons cette hypothèse grâce à notre étude qui nous a permis d'identifier les codes structurels de cette culture ludique. Nous avons décrit différentes communautés de joueurs, leurs interactions les unes avec les autres, ainsi que l'apparition d'éléments culturels identifiés sous différents formats, toujours dans une optique transmédias. Ces différents résultats nous ont permis de montrer que le jeu du Loup Garou devenait un commun de par les pratiques d'appropriation que nous avons observées. Nous aurions pu préciser dans notre analyse dans quelle mesure la culture ludique du Loup Garou se différencie d'autres cultures ludiques observables au travers d'autres exemples. Cette étude reste donc à mener ; comparer différents jeux permettrait selon nous d'identifier davantage le lien structurel entre la catégorie des *Social Deduction Games* et la communication. Nous avons également mis en valeur dans notre recherche l'idée selon laquelle le jeu du Loup Garou devenait un commun lorsque celui-ci était approprié par ses joueurs. Cette dynamique permettrait selon nous de renforcer la culture ludique du jeu en question dans la mesure où celui-ci deviendrait un objet "manipulé". On pourrait dans cette optique comparer le Loup Garou

avec un jeu de Tarot, dont les règles peuvent être appropriées à l'infini, ou presque : celles-ci n'appartiennent plus à personne ; l'objet est devenu bien commun. Nous pensons que cette évolution du jeu-produit vers le jeu-commun ne perturbe pas l'industrie du jeu (auteurs et illustrateurs, éditeurs et distributeurs) malgré ce que l'on pourrait penser dans un premier temps. Nous avons en effet observé dans cette analyse que le jeu-produit *Loups-Garous de Thiercelieux* était vendu massivement en France et dans le monde depuis sa première édition en 2001, malgré le développement des pratiques d'appropriation en ligne et hors ligne constaté dans notre analyse. Ce sont selon nous les pratiques des joueurs les plus aguerris de Loup Garou qui permettent d'affirmer la culture ludique du Loup Garou et de médiatiser celle-ci, mettant en valeur le jeu-produit sur le marché du jeu. Les pratiques transmédias et les pratiques d'appropriation sont donc selon nous majeures pour permettre au jeu du Loup Garou de continuer à se distinguer dans le marché du jeu, presque vingt ans après sa première édition.

Les différents résultats obtenus à ces hypothèses ont permis de mieux appréhender les enjeux des pratiques transmédias et des pratiques d'appropriation du jeu du Loup Garou. Nous nous demandons dans quelle mesure les pratiques transmédias des communautés de joueurs de Loup Garou engendrent des modalités d'appropriation propres aux *Social Deduction Games*, participant à l'élaboration d'une culture ludique singulière. Nous avons observé des pratiques transmédias qui font émerger des usages d'appropriation chez les joueurs les plus investis. Nous avons d'ailleurs insisté sur l'importance de l'engagement ludique dans le processus de construction de la culture ludique du Loup Garou. Les communautés de joueurs se structurent autour de ces usages, rendant le jeu organique. Les espaces métaludiques sont centraux dans les étapes d'appropriation du jeu, dans sa communication et sa diffusion. La culture ludique du Loup Garou est structurée autour de ces détournements des réseaux de communications. Elle est construite par des codes sociaux implicites, permettant *a priori* de faciliter la rencontre entre les membres de différentes communautés présentes sur différents espaces ludiques. Ils permettraient également *a priori* de faciliter l'intégration des nouveaux joueurs au sein de communautés structurées et organisées autour du jeu. La présence du jeu sur différents formats, numériques ou non, permettrait donc d'élargir son influence médiatique. Les allers retours entre d'une part les parties en présentiel (et entre différentes moutures du jeu), les parties sur plateformes en ligne spécialisées (*Wolfy*, *LGEL...*), sur applications, sur logiciels VoIP ou messageries instantanées, sur forums, *Minecraft*, en VR... déterminent l'expérience ludique du jeu tout comme les discussions autour du jeu en présentiel, sur les médias sociaux ou sur d'autres canaux, tels que les blogs, *BoardGameGeek* ou sur des *channels* Discord. Ces résultats nous permettent d'observer la nature

pluridimensionnelle et transmédiatique des pratiques du Loup Garou et des *Social Deduction Games* en général. L'analyse des pratiques du Loup Garou a aussi permis d'interroger une grande partie des enjeux du concept de « transmédia » défini par Henry Jenkins d'une part, et de ceux présentés par les sciences du jeu, d'autre part.

Nous souhaiterions à présent revenir sur certains points découverts au cours de notre analyse. Tout d'abord, nous avons observé grâce à nos entretiens et à notre enquête en ligne que la majorité des joueurs de Loup Garou faisait partie de ce que certains chercheurs ont appelé la génération Y<sup>224</sup>. À l'issue de cette recherche, nous émettons l'hypothèse que les pratiques d'appropriation sont liées à ces générations, existantes grâce à l'apport identitaire des générations précédentes, notamment celles *post* 1968. Nous pensons que les joueurs peuvent être en effet considérés comme des individus ayant vécu une socialisation plus horizontale<sup>225</sup>. Ces générations ont en effet constamment eu la possibilité depuis leur enfance de discuter, de négocier ou encore de remettre en cause toute forme d'autorité. Dans notre exemple, il s'agit aussi de remettre en cause la règle, autrement dit la norme, par l'acte d'appropriation. Le joueur, réuni autour d'une communauté, cherche alors à modifier les contraintes, ou à les lâcher complètement, pratique que nous jugeons impossible sans cet esprit *post* 1968 dont l'apparition d'internet et des différents dispositifs socio-numériques a favorisé la croissance.

Notre étude permet également d'interroger la question du genre dans le jeu et dans ses pratiques d'appropriation. Nous avons en effet observé grâce à nos entretiens et à notre enquête en ligne que si les femmes sont minoritaires dans la pratique du Loup Garou, elles sont particulièrement présentes dans les pratiques engageantes auprès de leur communauté. Ainsi, les joueuses manipuleraient plus le jeu en l'adaptant que les joueurs. Nous avons également observé qu'elles ne considéraient pas le jeu de la même manière que les joueurs masculins. L'analyse genrée reste donc à construire.

Enfin, nous pensons que nos résultats ont permis de dégager une problématique économique qui serait intéressante d'envisager scientifiquement. En effet, une analyse des *Business Model* des plateformes des jeux en ligne permettrait de comprendre dans quelle mesure les différents sites se différencient les uns des autres. Cette étude compléterait selon nous nos résultats, renseignant notamment comment les joueurs utilisent les boutiques en ligne présentes sur certains dispositifs.

---

<sup>224</sup> DAGNAUD, Monique, *Génération Y*, SciencesPo Les Presses, 2011, 172 pages.

<sup>225</sup> CARDON Dominique, *Culture numérique*, SciencesPo Les Presses, 2019, 428 pages.

Nous avons observé à la fin de notre étude de nouveaux usages du Loup Garou issus des pratiques transmédiatiques analysées au cours de notre recherche. La période de confinement en France due à la propagation de la Covid-19 (17 mars au 11 mai 2020) a permis d'observer l'apparition de nouvelles pratiques transmédiatiques du jeu du Loup Garou initiées par la communauté *La Meute*. Le jeu *Animal Crossing: New Horizont* est sorti sur Switch (Nintendo) le 20 mars 2020, soit trois jours après le début du confinement en France. Nous avons observé la création de parties de Loup Garou sur le jeu *Animal Crossing* à partir d'avril 2020<sup>226</sup>, ce qui conforte notre analyse des pratiques transmédiatiques des communautés les plus investies.



ON JOUE AU LOUP-GAROU DANS ANIMAL CROSSING

4 721 vues · 24 avr. 2020

👍 330    💬 4    ➦ PARTAGER    ⚙️ ENREGISTRER    ⋮

*Extrait de la vidéo « On joue au Loup-Garou dans Animal Crossing » sur la chaîne YouTube de Raph & Ju, vidéo publiée le 24 avril 2020 (4k de views au 15 septembre 2020)*

On observe en effet que les joueurs ont adapté leurs pratiques en fonction de l'espace ludique choisi. Les joueurs jouent sur une place virtuelle créée sur *Animal Crossing*. En période de "nuit", chaque personnage-joueur va dans sa "tente", ce qui évite de voir qui est le loup-garou de la partie. Quant au loup-garou, il sort de sa "tente" et rentre dans la "tente" de la personne qu'il veut "manger". La Maître du jeu reste sur la place du "village" pour observer ce qu'il se passe. Les joueurs sont connectés entre eux sur Discord pour communiquer. Nous pensons qu'il s'agit d'une pratique

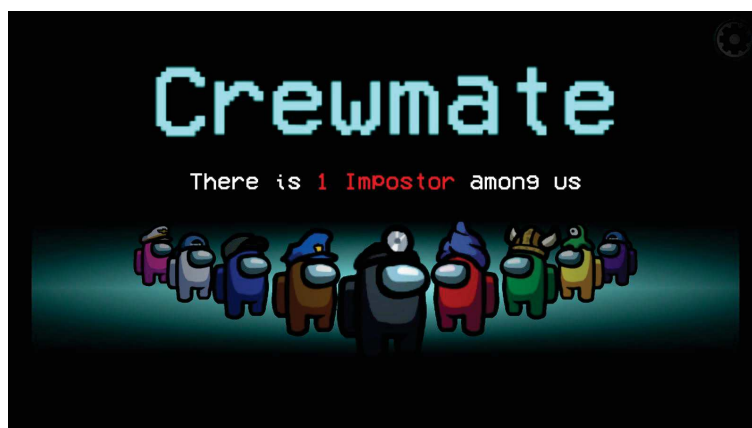
<sup>226</sup> Voir la vidéo sur la chaîne *Raph & Ju* : <https://www.youtube.com/watch?v=xlkw8KgBbl8>

transmédiatique du jeu du Loup Garou très pertinente à notre analyse, puisque les joueurs se sont appropriés un espace tout en adaptant leurs pratiques.

Nous avons également observé en juillet 2020 l'apparition d'un nouveau jeu en ligne dédié à l'expérience ludique du Loup Garou. Il s'agit d'*Agrou* disponible sur Steam<sup>227</sup>. Le jeu est également particulièrement remarquable du point de vue de notre recherche, puisqu'il propose de nouveaux rôles spécifiques à l'espace du jeu *Agrou*. Par exemple, un rôle permet de créer du "brouillard" en période de "jour", ce qui a pour conséquence l'aveuglement des joueurs pendant la phase de vote. Il s'agit donc d'une réelle appropriation du jeu au sein d'un nouvel espace. De même, nous voulons également souligner le succès d'*Among Us* en septembre 2020 qui montre la popularité actuelle des *Social Deduction Games*.



*Visuel du jeu Loup Garou en ligne Agrou*



*Visuel du Social Deduction Game Among Us*

---

<sup>227</sup> <https://store.steampowered.com/app/1305420/Agrou/?l=french>



Nous insistons donc au regard de ces nouveaux usages observés à la fin de notre analyse sur le fait que le jeu du Loup Garou est un jeu manipulable ; La culture ludique du Loup Garou rend les frontières du jeu poreuses : celui-ci est transposable sur tout format et chaque format complète l'expérience ludique globale d'un point de vue transmédiatique.

## Bibliographie

### Sur le concept de jeu

AMATO, Étienne Armand, « Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média », dans *Hermès, La Revue*, 1, 62, 2012, pp.21-26.

BATESON, Gregory, « Une théorie du jeu et du fantasme », pp.209-224, dans BATESON, Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, Seuil, 1977, 299 pages.

BUZY-CHRISTMANN, Delphine, DI FILIPPO, Laurent, GORIA, Stéphane et THEVENOT Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », dans *Sciences du jeu*, 5, 2016, pp.1-25.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 2018 (1958), 384 pages.

CAÏRA, Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, pp.1-13.

DAUPHRAGNE, Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », dans *Strenæ*, 2, 2011, pp.1-10.

HAYDEE, Silva, « Les jeux de société : adaptations et détournements », dans *Cahiers de l'APLIUT*, 19, 3, 2000, pp.14-27.

HENRIOT, Jacques, *Le jeu*, Presses Universitaires de France, 1969, 85 pages.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Gallimard, Les Essais, 2017 (1938), 350 pages.

JUTTEAU, Jean-Alain, *L'âge du jeu : pour une approche ludique des mutations numériques*, Sciences Po Les Presses, 160 pages.

MINASSIAN, Hovig Ter, RUFAT, Samuel et BORZAKIAN Manouk, « Le jeu dans tous ses espaces », dans *Sciences du jeu*, 8, 2017, pp.1-14.

ROUX, Ugo, « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique », dans *Sciences du Jeu*, 6, 2016, pp.1-15.

ROUX, Ugo et ROGUES, Noémie, « Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming », dans *Sciences du jeu*, 10, 2018, pp.1-16.

ROY, Brice, « Pour un dépassement des théories du game et du play », dans *Sciences du jeu*, 11, 2019, p.6.

RUEFF, Julien, « Où en sont les « gamestudies » ? », dans *Réseaux*, 151, 2008, pp.139-166.

SCHMOLL, Patrick, « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », dans *Sciences du jeu*, 1, 2013, pp.1-10.

SICART, Miguel, « Against Procedurality », *Game Studies*, 11, 3, 2011,  
URL : [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)

TREMEL, Laurent, « Chapitre 2. Les mondes des jeux de rôles : un corpus à interroger », dans TREMEL, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Presses Universitaires de France, 2001, pp.71-95.

ZABBAN, Vinciane, « Retour sur les gamestudies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n°173-174, 2012, pp.137-176.

### **Sur le concept de transmédia**

AIM, Olivier, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », dans *Terminal*, 112, 2013, pp.43-55.

BARONI, Raphaël, « Pour une narratologie transmédiatique », dans *Poétique, Le Seuil*, 182, 2017, pp.155-175.

BARTHES, Roland, « Introduction à l'analyse structurale des récits », dans *Communications*, 8, 1966, pp.1-27.

CHEVALDONNÉ, Yves, « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », dans *Hermès*, 62, 2012, pp.115-221.

COUTAZ, Joëlle, « quand les surfaces deviennent interactives... », dans *Les Cahiers du numérique*, 3, 2002, pp.101-126.

DALY, Kristen, « Cinema 3.0: The Interactive-Image », dans *Cinema Journal*, 50, 1, 2010, pp.81-98.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York University Press, 2006, 335 pages.

JENKINS, Henry, « Rencontre avec Henry Jenkins : Fans, blogueurs, hackers, les activistes du Web », dans *Sciences Humaines*, 9, 229, 2011/9, p. 18.

JOST, François, « Webséries, séries TV : allers-retours. Des narrations en transit », dans *Télévision*, 1, 5, 2014, pp.13-25.

LONG, Geoffrey, « Créer des mondes dans lesquels jouer : utiliser l'esthétique Transmedia pour transformer des histoires en mythologies », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10, 2017, pp.1-12.

PEYRON, David, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », dans *Réseaux*, 148/149, 2008, pp.335-368.

SCHMITT, Laurie, « Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation », dans *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2, 16, 2015, pp.5-17.

### **Sur les pratiques d'appropriation**

AGUITON, Christophe et CARDON, Dominique, « Web participatif et innovation collective » dans *Hermès*, 1, 50, 2008, pp.75-82.

ALLOING, Camille et MOINET, Nicolas, « Des réseaux d'experts à l'expertise 2.0. Le web 2.0 modifie-t-il la création et la mise en place de réseaux d'experts ? », dans *Les Cahiers du numérique*, 6, 1, 2010, pp.35-53.

BOURDAA, Mélanie, « La promotion par les créations des fans. Une réappropriation du travail des fans par les producteurs », dans *Raisons politiques, SciencesPo Les Presses*, 62, 2016, pp.101-113.

CHÂTEAUVERT, Jean, DELAUAUD, Gilles, *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, INA: Editions L'Harmattan, 2016, 604 pages.

DAGNAUD, Monique, « Chapitre 2. Génération lol », pp.57-108, dans DAGNAUD, Monique, *Génération Y*, SciencesPo Les Presses, 2011, 172 pages.

JACQUEMIN, Bernard, « Autorégulation de rapports sociaux et dispositif dans Wikipedia », dans *Document numérique*, 3, 14, 2011, pp.57-79.

JAULIN, Régis et WEIL, Frédéric, « les ingénieurs de mondes », dans *Les Cahiers du Numérique*, 4, 2, 2003, pp.37-45.

JEANNEROD, Marinette, « Les stéréotypes mis à mal sur la toile », dans *Hermès, La Revue*, 1, 83, 2019, pp.212-222.

JENKINS, Henry, « Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans », pp.134-145, dans HARRIES, Dan, *The New Media Book*, Editions Dan Harries, 2002, 272 pages.

KAPP, Sébastien, *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, Thèse de doctorat, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS) et Université Libre de Bruxelles, 2013, pp.141-189.

LAMERICHS, Nicolle, « Conclusion: Prospects for Fan Studies » dans LAMERICHS, Nicolle, *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, Amsterdam University Press, 2018, pp.231-239.

MÜLLER, Eggo, « Formatted spaces of participation: Interactive television and the changing relationship between production and consumption », pp.47-61 dans LEHMANN, Ann-Sophie, RAESSENS, Joost, SCHÄFER, Mirko Tobias, VAN DEN BOOMEN, Marianne et LAMMES, Sybille, *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam University Press, 2009, 304 pages.

PARLEBAS, Pierre, « Le destin des jeux : Héritage et filiation », dans *Socio-anthropologie*, 13, 2003, pp.1-11.

POSTIGO, Hector, « Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications », *Games and Culture*, 2, 4, 2007, pp.300-313.

TUAILLON DEMESY, Audrey, « Le quidditch moldu. De l'imaginaire à la réalité », dans *Questions de communication*, 31, 1, 2017, pp.393-413.

## **Sur le concept de communauté et de commun**

BEEBE, Steven et MASTERSON, John, « Group Principles and Practices », pp.1-19, dans BEEBE, Steven et MASTERSON, John, *Communicating in small groups: Principles and practices*, Pearson Education, 2006, 224 pages.

CARDON Dominique, *Culture numérique*, SciencesPo Les Presses, 2019, 428 pages.

CHEVALIER, Benjamin et MARTINACHE, Igor, *Déviances et contrôle social*, Bréal, 2017, 187 pages.

COMINELLI, Francesca, « Le patrimoine culturel immatériel est-il un bien commun ? », dans *Revue de l'organisation responsable*, 2, 2012, pp.83-92.

D'ALMEIDA, Nicole, DE LOURDES OLIVEIRA, Ivone, SALGUEIRO MARQUES, Ângela, « Communauté, sociabilité et bien commun : approche internationale. Introduction », dans *Communication & Organisation*, 2, 52, 2017, pp.5-12.

FLICHY, Patrice, « Les communautés, un autre imaginaire d'Internet », dans *L'imaginaire d'Internet, La Découverte*, 2001, pp.85-112.

GALIBERT, Olivier, « Vie et mort du Deuxième Monde. Etude critique d'une communauté virtuelle ludique », dans *Les Cahiers du Numérique*, 4, 2, 2003, pp.195-207.

GENSOLLEN, Michel, « Les communautés en ligne : échanges de fichiers, partage d'expériences et participation visuelle », dans *Editions Esprit*, 5, 2006, pp.179-194.

JACQUIER, Claude, « Qu'est-ce qu'une communauté ? En quoi cette notion peut-elle être utile aujourd'hui ? », dans *ERES*, 2, 2011, pp.33-48.

LARGIER, Alexandre, « La constitution de collectifs de joueurs en réseau », dans *Réseaux*, 4, 114, 2002, pp.215-247.

OCTOBRE, Sylvie, « Les cultures numériques sont-elles vraiment collaboratives ? », dans *Revue Projet*, 353, 2016, pp.82-88.

TUCKMAN, Bruce et JENSEN Mary Ann, « Stages of small-group development revisited », dans *Group & Organization Management*, 2, 1977, pp.422-423.

### **Sur les Social Deduction Games**

BALTAG, Alexandru, « A logic for suspicious players: Epistemic actions and belief–updates in games », dans *Bulletin of Economic Research*, 54, 1, 2002, pp.1–45.

BI, Xiaoheng et TANAKA, Tetsuro, « Human-side strategies in the werewolf game against the stealth werewolf strategy », dans *International Conference on Computers and Games*, pp.93–102.

BOWMAN, Sarah Lynne, *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, McFarland & Company, 2010, 203 pages.

EGER, Markus et MARTENS, Chris, « Keeping the Story Straight: A Comparison of Commitment Strategies for a Social Deduction Game », dans *Fourteenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*, 2018, pp.1-30.

NAKAMURA, Noritsugu, INABA, Michimasa, TAKAHASHI, Kenichi, TORIUMI, Fujio, OSAWA, Hirotsuka, KATAGAMI, Daisuke et SHINODA, Kousuke, « Constructing a Human-like agent for the Werewolf Game using a psychological model based multiple perspectives », dans *Symposium Series on Computational Intelligence*, 2016, pp.1-8.

TILTON, Shane, « Winning Through Deception: A Pedagogical Case Study on Using Social Deception Games to Teach Small Group Communication Theory », in *Sage Open*, 2019, pp.1-13.

WISEMAN, Sarah et LEWIS, Kevin, « What Data do Players Rely on in Social Deduction Games? », dans *CHI Play*, 2019, pp.781-787.

## Conférences et colloques universitaires

Colloque international, « Le transmédia à l'épreuve du réel », du 20 au 21 mai 2019, à Louvain-la-Neuve (Belgique). Organisé par l'Université catholique de Louvain et l'Université de Namur, par le Groupe Interdisciplinaire de Recherche sur les Cultures et les Arts en Mouvement (Gircam), l'Observatoire de Recherche sur les Médias et le journalisme (ORM) et le Centre de Recherche Information, Droit et Société (CRIDS).

Conférence, « Biens communs, défi du siècle ? », 21 octobre 2019, à l'ENS. Organisée par l'Écocampus ENS, rencontre avec Florian Grisel.

## Autres ressources non universitaires

Conférence TEDx menée par Mihaly Csikszentmihalyi en 2004 :

[https://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_flow\\_the\\_secret\\_to\\_happiness?language=fr](https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness?language=fr)

Table ronde au Festival International de Science-Fiction Les Utopiales, « Hacking : gestion et mécaniques de jeu » avec Sarah Newton, Le Grümph et Julien Pirou, modérée par Adrien Toulou, 31 octobre 2019.

Podcast *Ludologies*, 21 mars 2015, « Jeu et média, c'est quoi le problème ? ».

Podcast *Ludologies*, 21 juin 2015, « Le jeu est-il un bon élément de recherche ? ».

Podcast *Ludologies*, 4 juin 2017, « Le jeu pour mieux communiquer ».

Podcast *Ludologies*, 3 décembre 2017, « Jeux traditionnels et support numérique ».

Podcast *Ludologies*, 25 novembre 2018, « Peut-on jouer à tout avec tout le monde ? ».

Podcast *Ludologies*, 15 juillet 2019, « L'engagement corporel dans le phénomène d'immersion ».

Podcast *Ludologies*, 17 octobre 2019, « Comment les joueurs et joueuses participent-ils à la création des jeux ? ».

Podcast *Ludologies*, 12 janvier 2020, « Où est le fun pour le MJ ? ».

Podcast *Ludologies*, 23 février 2020, « Comment communiquer sur son jeu ? ».

Podcast *Ludology*, 8 décembre 2019, « Biography of a Board Game 214.5 - Mafia/Werewolf ».

Podcast *Proxijeu*x, 27 mars 2018, « Le jeu, un objet culturel ? ».

Podcast *Proxijeu*x, 14 février 2020, « Vinciane Zabban et Vincent Berry – Enseignants-chercheurs ».

Podcast *Tric Trac TV*, 2 février 2020, « Portages numériques ludiques : Eldorado ? ».

Dicebreaker, Alex Meehan, 09/07/2020, « Video game Hello Neighbor is being made into a social deduction board game »

<https://www.dicebreaker.com/games/hello-neighbor-the-secret-neighbor-game/news/hello-neighbor-secret-party-game-announced>

Dicebreaker, Alex Meehan, 06/08/2020, « Ultimate Werewolf Extreme adds new roles and QR codes to the social deduction game »

<https://www.dicebreaker.com/games/ultimate-werewolf-extreme/news/ultimate-werewolf-extreme-announced>

Ludovox, Shanouillette, 16/04/2020, « Conférence Asmodee Research avec Vincent Berry : la culture et pratique du jeu »

<https://ludovox.fr/conference-asmodee-research-vincent-berry-la-culture-et-pratique-du-jeu/>

France Inter, 24/02/2020, « Jeux de société : pourquoi continue-t-on à y jouer ? »

<https://www.franceinter.fr/vie-quotidienne/jeux-de-societe-pourquoi-continue-t-on-a-y-jouer>

## Sommaire des annexes

### **Le jeu du Loup Garou sous différents formats**

Annexe 1 : Liste des jeux de société Loup Garou	p.1
Annexe 2 : Liste des jeux Loup Garou en ligne	p.2
Annexe 3 : Liste des adaptations diffusées en ligne du Loup Garou	p.5
Annexe 4 : Règles de Thiercelieux	p.8
Annexe 5 : Liste non exclusive des rôles spéciaux dans le Loup Garou	p.12
Annexe 6 : Liste des vidéos <i>Raph &amp; Ju</i>	p.13

### **Entretiens et enquête en ligne**

Annexe 7 : autorisations	p.17
Annexe 8 : Grille d'entretien	p.22
Annexe 9 : Extraits choisis classés par thématique	p.24
Annexe 10 : Retranscriptions complètes des entretiens menés	p.51
Amélie (entretien du 14/11/2018)	p.51
Nassim (entretien du 31/11/2019)	p.79
Antoine (entretien du 01/12/2019)	p.110
Gabriel (entretien du 02/12/2019)	p.132
Victor (entretien du 02/02/2020)	p.167
Annexe 11 : questionnaire publié sur Google Form	p.175
Annexe 12 : Résultats du Google Form	p.179

### **Résultats de l'analyse de *Social Data Listening***

Annexe 13 : Liste des tweets analysés	p.186
---------------------------------------	-------



### **Observation participante**

Annexe 14 : Captures d'écran du *channel* Discord de présentations des joueurs p.193

Annexe 15 : Captures d'écran des mèmes publiés sur le *Neurchi* observé p.195

### **Analyse sémiotique**

Annexe 16 : Retranscription de la vidéo Konbini diffusée p.200

Annexe 17a : Grille sémiotique d'analyse de *Loups-Garous en ligne* p.203

Annexe 17b : Grille sémiotique d'analyse de *Wolfy* p.205

Annexe 18 : Captures d'écran de *Loups-Garou en ligne* p.207

Annexe 19 : Captures d'écran de *Wolfy* p.211

Titre	Gamme	Édition	Type	Joueur(s)	Age(s)	Catégorie(s)	Thème(s)	Mécanisme(s)	Éditeur(s)	Auteur(s)	Illustrateur(s)
Are you a Werewolf ?		1986	basegame	8 - 24	8+	Jeu d'Ambiance	Enquêtes & Mystères,Loups-garous,Monstre,Mythologie	Bluff, Choix simultanés, Élimination, Équipe, Rôle secret	Looney Labs	Andrew Plotkin, Dmitry Davidoff	Corey Fields, Michael Klarfeld
Die Werwölfe von Dusterwald	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2012	basegame	8 - 18	8+	Jeu de cartes	Fantastique,Loups-garous,Médiéval,Monstre	Déduction, Élimination, Narration, Objectif secret, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Growl	Growl	2018	basegame	4 - 7	10+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Fantastique,Monstre	Bluff, Déduction, Élimination, Gestion de main, Rôle	Vigour, Inc.	Joey Vigour	Angelina Chernyak, Rob Joseph
Jinrou: Usotsuki Wa Dare Da!	Jinrou: Usotsuki Wa Dare Da!	2013	basegame	4 - 30	8+	Jeu d'Ambiance	Enquêtes & Mystères	Bluff, Déduction, Élimination, Énigme, Pouvoir, Rôle	Bandai		
Les Loups-Garous de Thiercelieux	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2001	basegame	8 - 18	8+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Fantastique,Loups-garous,Médiéval,Monstre	Déduction, Élimination, Narration, Objectif secret, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Les Loups-Garous de Thiercelieux	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2019	basegame	8 - 18	8+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Fantastique,Loups-garous,Médiéval,Monstre	Déduction, Élimination, Narration, Objectif secret, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Les Loups-Garous de Thiercelieux - Nouvelle Lune	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2006	extension	8 - 18	8+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Loups-garous	Bluff, Déduction, Diplomatie	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Les Loups-Garous de Thiercelieux - Nouvelle Lune	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2019	extension	8 - 18	8+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Loups-garous	Bluff, Déduction, Diplomatie	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Les Loups-Garous de Thiercelieux - Personnages	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2012	extension	8 - 18	8+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Contes,Enquêtes & Mystères,Mythologie	Bluff, Diplomatie, Observation	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Christine Deschamps, Maïva Da Silva
Les Loups-Garous de Thiercelieux - Personnages	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2019	extension	8 - 18	8+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Contes,Enquêtes & Mystères,Mythologie	Bluff, Diplomatie, Observation	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Christine Deschamps, Maïva Da Silva
Les Loups-Garous de Thiercelieux : Best Of	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2016	basegame	8 - 18	10+	Jeu d'Ambiance	Loups-garous	Bluff, Déduction, Pouvoir, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas, Christine Deschamps, Maïva Da Silva
Les Loups-Garous de Thiercelieux : Le Pacte	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2014	basegame	8 - 10	8+	Jeu d'Ambiance	Fantastique,Loups-garous,Médiéval,Monstre	Bluff, Communication, Déduction, Élimination, Narration, Objectif secret, Rôle, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas, Christine Deschamps, Maïva Da Silva
Les Loups-Garous de Thiercelieux : Le Village	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2009	standalone	8 - 30	10+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Fantastique,Loups-garous	Chance & Hasard, Choix simultanés, Déduction, Élimination, Objectif secret, Rôle, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Stéphane Poinot
Les Loups-Garous de Thiercelieux : Ten Years After	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2011	basegame	8 - 18	8+		Fantastique,Loups-garous,Médiéval,Monstre	Déduction, Élimination, Narration, Objectif secret, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Les Mini Loups-Garous de Thiercelieux	Les Loups-Garous de Thiercelieux	2007	basegame	8 - 18	10+	Jeu d'Ambiance	Loups-garous	Bluff, Déduction, Pouvoir, Rôle secret	Lui-Même	Hervé Marly, Philippe Des Pallières	Alexios Tjoyas
Loup-Garou pour un Crépuscule	Loup-Garou Pour Une Nuit	2016	standalone	3 - 10	10+	Jeu d'Ambiance,Jeu de plateau	Loups-garous	Bluff, Déduction, Diplomatie, Élimination, Guessing, P	Ravensburger	Akihisa Okui, Ted Alspach	Gus Batts
Loup-Garou Pour Une Nuit	Loup-Garou Pour Une Nuit	2014	basegame	3 - 10	8+	Jeu d'Ambiance	Asie,Loups-garous	Bluff, Déduction, Diplomatie, Élimination, Guessing, Pioche, Rôle, Rôle secret, Trahison	Bezier Games	Akihisa Okui, Ted Alspach	Gus Batts
Loup-Garou Pour Une Nuit	Loup-Garou Pour Une Nuit	2016	basegame	3 - 10	9+	Jeu d'Ambiance	Asie,Loups-garous	Bluff, Déduction, Diplomatie, Élimination, Guessing, Pioche, Rôle, Rôle secret, Trahison	Ravensburger	Akihisa Okui, Ted Alspach	Gus Batts
Loup-Garou pour une Nuit - Epic Battle	Loup-Garou pour une Nuit	2018	basegame	3 - 10	9+	Jeu de cartes	Fantastique,Horreur	Rôle	Ravensburger	Akihisa Okui, Ted Alspach	
Mafia: Vendetta	Mafia: Vendetta	2016	basegame	7 - 18	14+			Rôle	Fantasy Flight Games		Ilya Komarov
One Week Ultimate Werewolf	One Week Ultimate Werewolf	2018	basegame	3 - 7	8+	Jeu d'Ambiance	Horreur	Bluff, Déduction, Gestion de main, Plateau modulaire, Rôle, Vote	Bezier Games	Akihisa Okui, Ted Alspach	Greg Bartlett, Gus Batts
Secret Moon - シークレット・ムーン	Secret Moon - シークレット・ムーン	2014	basegame	5 - 8	10+	Jeu d'Ambiance	Fantastique,Médiéval	Déduction, Élimination, Équipe, Rôle secret	Kanai Factory	Seiji Kanai	Noboru Sugijara
Sporz Original Outbreak	Sporz Original Outbreak	2011	basegame	7 - 20	10+	Jeu d'Ambiance	Science fiction	Bluff, Diplomatie, Élimination, Guessing, Rôle secret, Trahison	Éditions La Donzelle	Ivan Gazeau, Michel Carreras, Raphaël Donzel, Stéphane Geller	Marie Deyries
The Villagers	The Villagers	2018	basegame	7 - 24	10+	Jeu d'Ambiance,Jeu de cartes	Espionnage,Médiéval	Bluff, Coopération, Déduction, Élimination, Pouvoir, Rôle, Semi-coopération	Black Forest Studio	Bryan Sloan	Artur Jag
Ultimate Werewolf Legacy	Ultimate Werewolf	2018	basegame	8 - 10	13+	Jeu de plateau	Fantastique,Horreur	Bluff, Rôle	Bezier Games	Rob Daviau, Ted Alspach	Stephanie Gustafsson
Ultimate Werewolf: Inquisition	Ultimate werewolf	2013	basegame	3 - 12	8+			Bluff, Rôle	Bezier Games	Legend Dan Hoffman	Sanjana Bajjith
Vampire pour une Nuit	Vampire pour une Nuit	2018	basegame	3 - 10	10+	Jeu d'Ambiance	Fantastique	Déduction, Rôle	Ravensburger	Akihisa Okui, Ted Alspach	Gus Batts
Werewolf	Werewolf	2013	basegame	7+				Déduction, Rôle, Bluff	Corey Fields		
Werewolf	Werewolf	2018	basegame	8 - 24	8+	Jeu d'Ambiance	Commerce,Enquêtes & Mystères,Horreur	Bluff, Déduction, Diplomatie, Élimination, Énigme, Pouvoir, Rôle, Semi-coopération, Vote		Andrew Plotkin, Dmitry Davidoff, Krista Gibbard	Krista Gibbard
Witch Hunt	Witch Hunt	2016	basegame	7 - 22	13+	Jeu de cartes	Sorcière	Déduction, Pouvoir, Rôle secret	Chocolate Pi Games, Level 99 Games	Kyle Brockman	Laura La Vito
Wolfmond	Wolfmond	2009	basegame	8 - 24	12+	Jeu de cartes	Enquêtes & Mystères,Horreur,Médiéval	Bluff, Déduction, Énigme, Pouvoir, Rôle, Vote	Heidelberger Spieleverlag	Heiko Eiler	Marina Fahrenbach
Wolves of Mercia	Wolves of Mercia	2019	basegame	5 - 16	13+	Jeu de cartes	Fantastique,Médiéval	Déduction, Pouvoir	Brybelly	John Eckerd-Leo	Katrina Turk
Dixit - Le pacte des Loups Garous de Thiercelieux	Dixit	2014	goodies	3 - 6	8+	Jeu de cartes	Arts,Contes,Humour,Rêve	Créativité, Déduction, Énigme, Narration, Pari, Pioche	Libellud	Jean-Louis Roubira	Marie Cardouat
Dixit - Loups Garous	Dixit	2014	goodies	3 - 6	8+	Jeu de cartes	Arts,Contes,Humour,Rêve	Créativité, Déduction, Énigme, Narration, Pari, Pioche	Libellud	Jean-Louis Roubira	

## Annexe n°1 : les jeux de société Loup Garou édités

## Annexe n°2 : liste des jeux Loup Garou en ligne

### Plateformes spécialisées

<i>Wolfy</i>	<a href="https://wolfy.fr">https://wolfy.fr</a>
<i>Loups-Garous en ligne</i>	<a href="https://www.loups-garous-en-ligne.com">https://www.loups-garous-en-ligne.com</a>

### Applications

#### 1) Google Play et App Store

<i>Loup Garou</i>	<a href="https://openclassrooms.com/forum/sujet/jeu-android-loup-garou">https://openclassrooms.com/forum/sujet/jeu-android-loup-garou</a>
<i>Werewolf in Town</i>	<a href="https://www.thegamecrafter.com/games/werewolf-in-town">https://www.thegamecrafter.com/games/werewolf-in-town</a>
<i>Les Loups-Garous en ligne</i>	<a href="https://apps.apple.com/fr/app/les-loups-garous-en-ligne/id1475253502">https://apps.apple.com/fr/app/les-loups-garous-en-ligne/id1475253502</a> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.computerdev.werewolves">https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.computerdev.werewolves</a>
<i>Ne fermez pas les yeux</i>	<a href="https://apps.apple.com/fr/app/ne-fermez-pas-les-yeux/id1470084509">https://apps.apple.com/fr/app/ne-fermez-pas-les-yeux/id1470084509</a> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.victorjouin.loup">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.victorjouin.loup</a>
<i>Werewolf online</i>	<a href="https://apps.apple.com/fr/app/werewolf-online-wwo/id1394503496">https://apps.apple.com/fr/app/werewolf-online-wwo/id1394503496</a> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.werewolfapps.online">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.werewolfapps.online</a>
<i>Loups-Garous</i>	<a href="https://apps.apple.com/fr/app/loups-garous/id1322989325">https://apps.apple.com/fr/app/loups-garous/id1322989325</a> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=org.faudroids.werewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=org.faudroids.werewolf</a>
<i>Loups Garous</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tutuums.werewolfs">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tutuums.werewolfs</a>
<i>Mobile Werewolf – Jeu du Loup-Garou sur smartphone</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.skyost.werewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.skyost.werewolf</a>
<i>BoardGame Werewolves</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.anthonyquy.werewolves1">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.anthonyquy.werewolves1</a>
<i>Werewolf "Nightmare in Prison" FREE</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=mobi.mo61.Werewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=mobi.mo61.Werewolf</a>
<i>One Night Ultimate Werewolf</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobieos.karan.Wolf_Android14_11_13">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobieos.karan.Wolf_Android14_11_13</a>
<i>Loup Garou avec ou sans Alcool</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PixStudio.Loupgarou">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PixStudio.Loupgarou</a>
<i>Jeu du Loup-Garou</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=shitluck.okami">https://play.google.com/store/apps/details?id=shitluck.okami</a>

<i>Loup-garou Cartes.</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.morrowbone.mafiacards.app">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.morrowbone.mafiacards.app</a>
<i>WEREWOLF - play with friendS</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shcahill.jinroh">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.shcahill.jinroh</a>
<i>Wolfer - Loup garou en ligne</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=cf.shadowdev.wolfer">https://play.google.com/store/apps/details?id=cf.shadowdev.wolfer</a>
<i>Werewolf</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.silvaspira.werewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.silvaspira.werewolf</a>
<i>One Night Werewolf for Mobile</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mogmet.onenightwerewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mogmet.onenightwerewolf</a>
<i>Werewolves Online</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.mg6.werewolves">https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.mg6.werewolves</a>
<i>Ultimate Werewolves</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=en.orangelab.werewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=en.orangelab.werewolf</a>
<i>New Werewolf. Le jeu de société</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.org.mafia.werewolf.new">https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.org.mafia.werewolf.new</a>
<i>Werewolf</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.AliKadum.ali_k.werewolf">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.AliKadum.ali_k.werewolf</a>
<i>Lobos y Aldeanos</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lobosyaldeanos">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lobosyaldeanos</a>

## 2) Product Hunt

<i>Lupus Online</i>	<a href="https://www.producthunt.com/posts/lupus-online">https://www.producthunt.com/posts/lupus-online</a>
<i>Werewolf</i>	<a href="https://www.producthunt.com/posts/werewolf-2">https://www.producthunt.com/posts/werewolf-2</a>
<i>Werewolf</i>	<a href="https://www.producthunt.com/posts/werewolf">https://www.producthunt.com/posts/werewolf</a>
<i>Ultimate Werewolf</i>	<a href="https://www.producthunt.com/posts/ultimate-werewolf">https://www.producthunt.com/posts/ultimate-werewolf</a>
<i>Werewolf Receipt</i>	<a href="https://www.producthunt.com/posts/werewolf-receipt">https://www.producthunt.com/posts/werewolf-receipt</a>

## 3) Itch.io

<i>Loups garous / Werewolves Cards</i>	<a href="https://stabalarash.itch.io/loups-garous-werewolves">https://stabalarash.itch.io/loups-garous-werewolves</a>
<i>Loup Graou</i>	<a href="https://itch.io/jam/cree-le-jeu/rate/460618">https://itch.io/jam/cree-le-jeu/rate/460618</a>
<i>Loup-Garou express</i>	<a href="https://itch.io/jam/cfgj8/rate/712500">https://itch.io/jam/cfgj8/rate/712500</a>
<i>GarouPatron</i>	<a href="https://itch.io/jam/jeux-debout/rate/70662">https://itch.io/jam/jeux-debout/rate/70662</a>

## Forums

*Loups Garous en ligne* <https://forum.loups-garous-en-ligne.com/viewforum.php?f=50>

*RPG Thiercelieux* <https://rpgthiercelieux.forumperso.com>

*Loups Garous en ligne* <https://loups-garous-online.forumactif.org>  
(Forum Actif)

## Jeu VR (Ubisoft)

*Werewolves Within* [https://store.steampowered.com/app/488950/Werewolves\\_Within/?l=french](https://store.steampowered.com/app/488950/Werewolves_Within/?l=french)

## Annexe n°3 : liste des sites internet diffusant des adaptations du Loup Garou

(résultats reportés entre janvier et octobre 2019)

<p><a href="https://www.facebook.com/permalink.php?id=1617738038467587&amp;story_fbid=2281399945434723">https://www.facebook.com/permalink.php?id=1617738038467587&amp;story_fbid=2281399945434723</a> "Oh Djadja" : le jeu des loups-garous version Aya Nakamura</p>
<p><a href="https://www.actusf.com/detail-d-un-article/du-jeu-au-roman-times-stories-et-les-loups-garous-de-thiercelieux">https://www.actusf.com/detail-d-un-article/du-jeu-au-roman-times-stories-et-les-loups-garous-de-thiercelieux</a> Du jeu au roman</p>
<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=WIA34-itfSQ">https://www.youtube.com/watch?v=WIA34-itfSQ</a> Loup Garou UHC</p>
<p><a href="https://inazumafrederic.com/2019/03/01/resume-de-linazuma-walker-du-1er-mars-2019/">https://inazumafrederic.com/2019/03/01/resume-de-linazuma-walker-du-1er-mars-2019/</a> Ces cartes sont inspirées de la variante japonaise du jeu du <i>loup-garou</i> (<i>jinrou</i> game)</p>
<p><a href="https://adala-news.fr/2019/08/lanime-houkago-saikoro-club-en-promotion-video/">https://adala-news.fr/2019/08/lanime-houkago-saikoro-club-en-promotion-video/</a> Nous suivons le quotidien amusant d'adolescentes membres du club de jeux de plateau/société (Les Loups-garous de Thiercelieux, Shogi, Uno, etc) de leur lycée.</p>
<p><a href="https://lesdjadjas.wordpress.com/">https://lesdjadjas.wordpress.com/</a> Les Djadjas – Le reloup garou</p>
<p><a href="https://ludovox.fr/les-spiels-des-jahres-2019-sont/">https://ludovox.fr/les-spiels-des-jahres-2019-sont/</a> Werwörter de Ted Alspach est un jeu qui pose question. Parce que les joueurs découvrent un mot secret en posant des questions ? Non, non, plus d'un point de vue juridique.</p>
<p><a href="https://forum.loups-garous-en-ligne.com/viewtopic.php?f=44&amp;p=543070">https://forum.loups-garous-en-ligne.com/viewtopic.php?f=44&amp;p=543070</a> Proposez des Parodies du loup garou</p>
<p><a href="https://unodieuxconnard.com/2017/09/12/les-pedophiles-de-thiercelieux/">https://unodieuxconnard.com/2017/09/12/les-pedophiles-de-thiercelieux/</a> Les pédophiles de Thiercelieux</p>
<p><a href="https://famousvideomag.fr/reviews/andy-redonne-vie-aux-loups-garous-de-thiercelieux">https://famousvideomag.fr/reviews/andy-redonne-vie-aux-loups-garous-de-thiercelieux</a> Andy redonne vie aux Loups-garous de Thiercelieux</p>
<p><a href="https://www.letelegramme.fr/finistere/douarnenez/mois-du-breton-loups-garous-tournages-de-film-et-kig-ha-fars-11-03-2019-12228691.php">https://www.letelegramme.fr/finistere/douarnenez/mois-du-breton-loups-garous-tournages-de-film-et-kig-ha-fars-11-03-2019-12228691.php</a></p>
<p><a href="https://new-game-plus.fr/adaptations-jeux-video-series-tele/">https://new-game-plus.fr/adaptations-jeux-video-series-tele/</a> Werewolves Within</p>
<p><a href="https://paris.onvasortir.com/sporz-jeu-avec-roles-caches-18284731.html">https://paris.onvasortir.com/sporz-jeu-avec-roles-caches-18284731.html</a> C'est un jeu de rôle comme le loup garou de Thiercelieux mais en mieux</p>
<p><a href="https://booknode.com/morridin_2643593">https://booknode.com/morridin_2643593</a></p>
<p><a href="https://www.cwowl.com/jeux-en-financement-participatif-la-revue-de-la-semaine-20190902/#comment-2721">https://www.cwowl.com/jeux-en-financement-participatif-la-revue-de-la-semaine-20190902/#comment-2721</a> Dans les jeux qui se terminent, je viens de tomber sur un petit jeu dans la même veine que les loups-garou de Thiercelieux, ça s'appelle Wolves of Mercia. Il est en anglais mais à un tarif très réduit (15\$ + 12\$ de fdp) ! Fin de la campagne dans 50h</p>

[https://www.magicbazar.fr/article/171-le\\_verseus\\_loup-garous](https://www.magicbazar.fr/article/171-le_verseus_loup-garous)

Le Versus Loup-Garous

Le Versus : Loups-Garous de Thiercelieux ou Loup-Garou pour une nuit, lequel choisir ?

<https://forum.loups-garous-en-ligne.com/viewtopic.php?f=207&t=6298&start=80>

Petit Bac Loup Garou

<https://fuzeforge.wordpress.com/2019/07/26/im-not-a-monster-un-jeu-pc-intrigant-a-decouvrir-sur-fuze-forge/> Connaissez-vous les Loups-garous de Thiercelieux ? Eh bien ! Vous serez ravi d'apprendre qu'un ludiciel similaire, intitulé l'm not a Monster

<https://www.youtube.com/watch?v=0htb3gMQp04#UgxFOh4ngl0LRYHeVYJ4AaABAq> -> en ligne

<https://www.magic-ville.eu/fr/forum/sujet?ref=459299#6800442>

C'est un loup garou de Thiercelieux-like Magic ...

Les mecs, ils ont juste 15 ans de retard sur le marché, ou quoi ? C'est fini la période où chaque boîte d'édition sort son "Loup-Garou"-like.

<https://www.pronofootball.com/forum/Le-loup-garou-10040-29100.html#7997535>

Les loups-garous à l'école des sorciers

<https://forum.minecraft-france.fr/threads/serveur-lg-uhc.48487/>

serveur LG-UHC

<https://www.fortboyard-leforum.fr/t4365-prisonniers-7-a-partir-du-30-avril-2019>

Ce jeu de rôles adapté du jeu des Loups-Garous de Thiercelieux, pourra vous montrer le Fort sous un autre angle. Vous pensiez tout connaître du Fort mais que s'y passe t-il réellement ? A vous de le décider via les règles qui vont suivre

<http://yaoui-france.kazeo.com/nightstalkers-un-recueil-et-un-jeu-de-cartes-boys-love-a121904540>

Il s'agit d'un jeu de cartes reprenant les règles du fameux jeu du loup-garou, mais avec des personnages issus des différentes BDs citées précédemment et dont les rôles correspondent en partie à leurs caractères dans celles-ci. Tous sont des beaux gosses, habitant dans un même village, qui se fait attaquer tous les soirs par des loups-garous, tout aussi charmants !

<https://salomegourion.wordpress.com/2019/04/02/concept-creatif/>

Il fallait penser à des symboles plus détournés – mais qui ont du sens – afin que la deviner soit compliqué. nous avons choisi le jeu Les Loups Garous de Thiercelieux.

[https://www.frequence-sud.fr/art-61361-des\\_ateliers\\_pour\\_les\\_vacances\\_de\\_paques\\_a\\_saint\\_-\\_raphael\\_saint-raphael](https://www.frequence-sud.fr/art-61361-des_ateliers_pour_les_vacances_de_paques_a_saint_-_raphael_saint-raphael)

Des ateliers pour les vacances de Pâques à Saint - Raphaël

ANIMATION ATELIER NUMÉRIKIDS: CRÉEZ VOTRE PROPRE JEU DE LOUP GAROU DE THIERCELIEUX

<https://biinge.konbini.com/popculture/game-of-thrones-jeu-societe-mafia/>

Game of Thrones aura droit à son jeu de société façon Mafia

<https://mathildelitteraire.blogspot.com/2019/05/les-loups-garous-de-thiercelieux-lune.html?>

[spref=tw](#) Ma chronique du livre Les Loups-garous de Thiercelieux, Lune Rousse de @So\_Silene et @PaulBeorn publié chez @CastelmoreFR est en ligne :)

<http://www.unificationfrance.com/article56450.html>

CS Files : La critique du jeu et de son extension

Le jeu est basé sur la mécanique du très célèbre Loup Garou de Thiercelieux. Beaucoup de jeux s'étaient déjà attardé à reprendre cette idée, mais seuls une toute petite poignée avaient réussie.

<https://www.revue-farouest.fr/podcats-1-loup-y-es-tu/> un podcast sur le transmédia, et le premier épisode parle de Lune Rousse, le roman de @So\_Silene et @PaulBeorn à partir du Loup Garou de Thiercelieux paru chez @CastelmoreFR



**D**ans "l'Est sauvage", le petit hameau de Thiercelieux est depuis peu devenu la proie des Loups-Garous.

Des meurtres sont commis chaque nuit par certains habitants du village, devenus Lycanthropes à cause d'un phénomène mystérieux (peut-être l'effet de serre?)...

Les Villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau venu du fond des âges, avant que le hameau ne perde ses derniers habitants.

Philippe & Hervé.

**But du jeu :**

- Pour les Villageois : éliminer les Loups-Garous.
- Pour les Loups-Garous : éliminer les Villageois.

**Matériel :**

24 cartes

4 cartes <b>Loup-Garou</b>			13 cartes <b>Simple Villageois</b>
1 <b>Voyante</b>			1 <b>Voleur</b>
1 <b>Chasseur</b>			1 <b>Cupidon</b>
1 <b>Sorcière</b>			1 <b>Petite Fille</b>
			1 <b>Capitaine</b>

**Les LOUPS-GAROUS :**



Chaque nuit, **ils dévorent** un Villageois. Le jour, ils essaient de **masquer leur identité** nocturne pour échapper à la vindicte populaire. Ils sont 1, 2, 3 ou 4 suivant le nombre de joueurs et les variantes appliquées. (En aucun cas un Loup-Garou peut dévorer un Loup-Garou).

**Les VILLAGEOIS** (tous ceux qui ne sont pas Loups-Garous) :



Chaque nuit, l'un d'entre eux est **dévoré** par les Loups-Garous. Ce joueur est éliminé du jeu.



Les Villageois survivants se réunissent le lendemain matin et essaient de remarquer, chez les autres joueurs, les signes qui trahiraient leur identité nocturne de mangeur d'homme.



Après discussions, ils **volent l'exécution** d'un suspect qui sera éliminé du jeu.

**le Simple Villageois :**



Il n'a aucune compétence particulière. Ses seules armes sont la **capacité d'analyse** des comportements pour identifier les Loups-Garous, et la **force de conviction** pour empêcher l'exécution de l'innocent qu'il est.

**la Voyante :**



Chaque nuit, elle **découvre la vraie personnalité** d'un joueur de son choix. Elle doit aider les autres Villageois, mais rester discrète pour ne pas être démasquée par les Loups-Garous.

**le Chasseur® :**



S'il se fait dévorer par les Loups-Garous ou exécuter malencontreusement par les joueurs, le Chasseur **doit répliquer** avant de rendre l'âme, en éliminant immédiatement n'importe quel autre joueur de son choix.

### Cupidon ° :



En décochant ses célèbres flèches magiques, Cupidon a le pouvoir de rendre **2 personnes amoureuses à jamais**.

La première nuit (*tour préliminaire*), il désigne les 2 joueurs (*ou joueuses ou 1 joueur et 1 joueuse*) amoureux. Cupidon peut, s'il le veut, se désigner comme l'un des deux Amoureux.

Si l'un des Amoureux est éliminé, l'autre meurt de chagrin immédiatement. Un Amoureux ne doit jamais voter contre son aimé, ni lui porter aucun préjudice (*même pour faire semblant !*).

**Attention :** si l'un des deux Amoureux est un **Loup-Garou et l'autre un Villageois**, le but de la partie change pour eux. Pour vivre en paix leur amour et gagner la partie, ils doivent éliminer tous les autres joueurs, Loups-Garous et Villageois, en respectant les règles de jeu.

6

### la Sorcière ° :



Elle sait concocter **2 potions** extrêmement puissantes :

une potion de **guérison**, pour ressusciter le joueur tué par les Loups-Garous, une potion d'**empoisonnement**, utilisée la nuit pour éliminer un joueur.

La Sorcière doit utiliser chaque potion **1 seule fois** dans la partie. Elle peut se servir des ses 2 potions la **même nuit**.

Le matin suivant l'usage de ce pouvoir, il pourra donc y avoir soit **0 mort, 1 mort ou 2 morts**.

La Sorcière peut utiliser les potions à **son profit**, et donc se guérir elle-même si elle vient d'être attaquée par les Loups-Garous.

7

### la Petite Fille ° :



La Petite Fille peut, en entrouvrant les yeux, **espionner les Loups-Garous** pendant leur réveil. Si elle se fait surprendre par un des Loups-Garous, elle meurt immédiatement (*en silence*), à la place de la victime désignée.

La Petite Fille ne peut espionner que la nuit, durant le tour d'éveil des Loups-Garous. Elle n'a **pas le droit** de se faire passer pour un Loup-Garou et d'ouvrir grand les yeux.

### le Capitaine ° :



Cette carte est confiée à un des joueurs, en plus de sa carte personnage. Le Capitaine est **élu** par vote, à la majorité relative. On ne peut refuser l'honneur d'être Capitaine.

Dorénavant, les votes de ce joueur comptent pour **2 voix**. Si ce joueur se fait éliminer, dans son dernier souffle il désigne son successeur.

8

### le Voleur ° :



Si on veut jouer le Voleur, il faut ajouter deux cartes Simples Villageois en plus de toutes celles déjà choisies.

Après la distribution, les deux cartes non distribuées sont placées au centre de la table faces cachées.

La première nuit, le Voleur pourra prendre connaissance de ces deux cartes, et **échanger sa carte** contre une des deux autres.

Si ces cartes sont deux Loups-Garous, il est **obligé** d'échanger sa carte contre un des deux Loups-Garous.

Il **jouera** désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie.

9

### Distribution de personnages pour parties simplifiées



**2 Loups-Garous** ou plus selon le nombre (*voir tableau ci-dessous*)



**la Voyante**



**les Simples Villageois** en nombre suffisant.

Distribution conseillée

Nombre de joueurs (*sauf le meneur*)



8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	3	1	14

10



**TOURS DE JEU**  
**Mise en place**



• Les joueurs désignent ou tirent au sort un **meneur de jeu** qui ne joue pas, mais dirige la partie. Pour les premières parties, quelqu'un qui connaît bien le jeu ou celui qui a déchiffré la règle ou un habile meneur de groupe sera le plus à même de restituer la meilleure ambiance. (*Pour plus de conseils au meneur surfez sur [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)*).

• Le meneur de jeu distribue à chaque joueur **1 carte personnage face cachée**. Chaque joueur regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant lui.

• **Le meneur endort le village.** Le meneur dit : "**C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux**".

Tous les joueurs baissent la tête et ferment les yeux. Puis selon le choix des personnages en jeu, le meneur appelle les différents personnages.

## TOUR DE PRÉPARATION (sauf parties simplifiées)

- Le meneur appelle le **Voleur**.

Le meneur dit "**le Voleur se réveille !**" Le joueur qui possède la carte Voleur ouvre les yeux et regarde discrètement les deux cartes cachées au milieu, puis change éventuellement de personnage. Le meneur dit "Le Voleur se rendort". Le Voleur referme les yeux.

- Le meneur appelle **Cupidon**.

Le meneur dit "**Cupidon se réveille !**" Cupidon ouvre les yeux et désigne deux joueurs (dont éventuellement lui-même). Le meneur fait le tour de la table et **touche** discrètement le dos des **deux Amoureux**. Le meneur dit : "Cupidon se rendort". Cupidon referme les yeux.

- Le meneur appelle les **Amoureux**.

Le meneur dit "**les Amoureux se réveillent, se reconnaissent, et se rendorment !**" Ils ne se montrent pas leur carte de sorte que chacun ignore la véritable personnalité de l'être aimé. Puis le meneur suit le tour normal.

12

## TOUR NORMAL

Il varie selon le choix des personnages en jeu et leur survie dans la partie, mais les personnages sont toujours appelés dans l'ordre suivant :

- 1 - Le meneur appelle la **Voyante**.

Le meneur dit : "**la Voyante se réveille, et désigne un joueur dont elle veut sonder la véritable personnalité !**".

Le meneur montre à la Voyante la face cachée de la carte du joueur que la Voyante a désigné. Le meneur dit : "La Voyante se rendort". La Voyante referme les yeux.

- 2 - Le meneur appelle les **Loups-Garous**.

Le meneur dit : "**les Loups-Garous se réveillent, se reconnaissent et désignent une nouvelle victime !!!**".

Les Loups-Garous (et eux seulement) lèvent la tête, ouvrent les yeux, se concertent silencieusement et **désignent** une victime. Durant ce tour, **la Petite Fille** peut espionner les Loups-Garous en entrouvrant les yeux discrètement.

13

Elle n'y est pas obligée. Elle n'a pas le droit d'ouvrir les yeux en grand.

Si elle se fait prendre, les Loups-Garous ont le droit de changer d'avis et elle meurt à la place de la victime éventuellement choisie.

Le meneur dit : "les Loups-Garous repus se rendorment et rêvent de prochaines victimes savoureuses !".

Les Loups-Garous ferment les yeux.

- 3 - Le meneur appelle la **Sorcière**.

Le meneur dit : "**la Sorcière se réveille, je lui montre la victime des Loups-Garous. Va-t-elle user de sa potion de guérison, ou d'empoisonnement ?**"

Le meneur montre à la Sorcière la victime des Loups-Garous. La Sorcière n'est pas obligée d'user de son pouvoir à un tour spécifique. Si elle utilise une potion, elle doit **désigner** au meneur sa cible avec le pouce tendu vers le **haut** pour la **guérison**, ou vers le **bas** pour l'**empoisonnement**.

Le meneur révélera son effet éventuel le matin suivant.

14

- 4 - Le meneur **réveille** tout le village.

Le meneur dit : "**c'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux, tout le monde sauf ...**".

Le meneur désigne alors le ou les joueurs qui ont été **victimes** des Loups-Garous ou de la Sorcière durant la nuit.

Ce ou ces joueurs révèlent leur carte car ils sont éliminés du jeu. Il ne pourront plus communiquer avec les autres joueurs de quelque manière que ce soit.

Si un de ces joueurs est le **Chasseur**, il a le droit de répliquer et de tuer immédiatement un autre joueur de son choix.

Si un des joueurs est un des deux **Amoureux**, l'autre Amoureux meurt de chagrin immédiatement.

Si un des joueurs est le **Capitaine**, il désigne son successeur.

- 5 - Le village **débat** des suspects.

**Le meneur anime et relance les débats.**

Un bruit suspect pendant la nuit, un comportement bizarre par rapport à un autre joueur, ou une façon

15

de voter toujours identique de certains Villageois : voici des exemples d'indices qui peuvent laisser suspecter certains joueurs d'être Loups-Garous.

Au cours de cette phase il ne faut pas perdre de vue que les objectifs de chacun sont différents :

- Chaque Villageois tente de **démasquer un Loup-Garou** et de faire voter contre lui.
- Les Loups-Garous doivent se faire **passer pour des Villageois**.
- La Voyante ainsi que la Petite Fille doivent **aider** les autres Villageois, mais sans mettre trop tôt leur vie en danger en exposant leur identité.
- Les Amoureux doivent **se protéger** l'un l'autre.

Chacun a le droit de se faire passer pour un autre. Cette phase est le **cœur du jeu**. Faites briller vos talents de tribun, bluffez ou dites la vérité, mais soyez toujours crédibles.

Croyez-nous, on finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre, et les soupçons finissent toujours par tomber juste. Enfin, presque toujours !

16

- 6 - Le village **vote**.

Les joueurs doivent éliminer un joueur **suspecté** d'être un Loup-Garou.

Au signal du meneur, chaque joueur pointe son doigt dans la direction du joueur qu'il souhaite éliminer. Le joueur qui a la majorité des voix est éliminé. La voix du **Capitaine** compte double. En cas **d'égalité**, s'il est présent, le vote du Capitaine désigne la victime.

Sinon, les joueurs votent à nouveau pour départager les ex-aequo (y compris les joueurs en cause).

S'il y a toujours égalité, aucun joueur n'est éliminé.

Le joueur éliminé révèle sa carte et ne pourra **plus communiquer** avec les autres joueurs **d'aucune manière**.

- 7 - Le village **s'endort**.

Le meneur dit : "**c'est la nuit, les survivants se rendorment !**", les joueurs referment les yeux. (Les joueurs éliminés se taisent, surtout quand ils découvrent qui sont vraiment les Loups-Garous...).

Le jeu **reprend** au début du tour normal, **étape 1**.

17

## CONDITIONS DE VICTOIRE

**Les Villageois** gagnent dès qu'ils réussissent à éliminer le dernier Loup-Garou.

**Les Loups-Garous** gagnent s'ils éliminent le dernier des Villageois.

Cas particulier :

si les Amoureux sont **1 Loup-Garou + 1 Villageois**, ils gagnent dès qu'ils ont éliminé tous les autres.

## CONSEILS AU MENEUR

Votre rôle est **fondamental** : de votre talent dépend **l'ambiance** du jeu. Grâce à vous les joueurs vont passer un bon moment. N'hésitez pas à créer une atmosphère **d'angoisse**. Installez un suspense quand vous révélez les victimes des Loups-Garous. N'hésitez pas à **relancer** les débats s'ils s'épuisent.

Les phrases d'appel nocturne des personnages vous sont

18

données en exemple. Quand vous aurez bien maîtrisé la technique, laissez-vous aller à un délire plus personnel.

Avec des joueurs expérimentés, même si vous n'êtes **pas très nombreux**, n'hésitez pas à utiliser les Villageois avec des pouvoirs spéciaux, cela ajoute de l'intérêt aux parties.

Avec des joueurs débutants introduisez progressivement les autres cartes personnages.

**L'essentiel du plaisir est dans l'ambiance.**

Les parties sont relativement courtes, faites-en plusieurs dans la même soirée et **variez les personnages**.

## Points de procédures importants :

- Lorsque vous **parlez**, faites très attention à ne pas laisser passer **d'indices** sur l'identité des personnages, ex : "J'appelle le Voyant... heu, pardon, la Voyante"

- La nuit, quand vous vous adressez aux personnages appelés, **ne dirigez pas votre voix** uniquement vers eux, les joueurs pourraient en déduire leur position !

19

- Si les Loups-Garous n'arrivent pas à se décider, tant pis pour eux, il n'y aura **pas de mort** cette nuit-là.
- Si on joue la **Petite Fille**, les joueurs ne doivent pas baisser la tête, ni mettre les mains devant les yeux.
- Lorsque la **Voyante** espionne, feignez de retourner les cartes de **tous les joueurs**.
- Faites le **tour complet** de la table pour désigner les Amoureux.
- Vous pouvez attendre quelques tours avant de mettre aux voix le poste de **Capitaine**, le temps que les joueurs se fassent une opinion sur leurs congénères.
- Si vous êtes peu nombreux, le meneur peut être joueur. Voir sur notre site.



Pour plus de conseils et connaître les variantes du jeu, rendez-vous sur [www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)

20

## CONSEILS AUX JOUEURS

**Les Loups-Garous** : un stratagème efficace pour se dédouaner d'une accusation, est de voter contre son partenaire. Encore faut-il que les Villageois le remarque.

**La Voyante** : attention, si vous avez découvert un Loup-Garou, cela vaut peut-être la peine de vous dévoiler pour accuser le joueur, mais pas trop tôt !

**La Petite Fille** : personnage très puissant, mais très angoissant à jouer. N'hésitez pas à espionner ! Cela fait peur mais il faut en profiter rapidement avant d'être éliminé.

**Le Chasseur** : Il est toujours bon en cas d'accusation de se faire passer pour le Chasseur.

**Cupidon** : si vous vous désignez comme un des Amoureux, ne choisissez pas comme partenaire une trop "grande gueule". (*Hervé Marly pourrait vous en parler longuement.*)  
Signé : Philippe des Pallières.)

21

**Le Capitaine** : n'hésitez pas à vous présenter au poste de Capitaine, faites votre campagne. Mais si vous êtes Loup-Garou, ne soyez pas trop ouvertement candidat à ce poste. (*Philippe des Pallières pourrait vous en parler longuement.* Signé : Hervé Marly). Soyez fier de ce poste, accrochez la carte au revers de votre vêtement.

**La Sorcière** : ce personnage devient plus puissant en fin de partie, ne gaspillez pas vos potions.

Un point de règle obscur :  
[www.loups-garous.com](http://www.loups-garous.com)



22

Les auteurs tiennent à remercier :  
Pour leur contribution à la présente édition : Nadine Bernard, Juliette Blind, Théo Dupisson, Elvire et Chloé, Philippe Mouret, Caroline Ottavis, Laurent Bernard, Vincent Pessel, Myriam Lemaire, Martine Jortay, la ferme de Champion et le village de Thiercelieux, ainsi que tous ceux que nous aurions involontairement oubliés. Remerciements spéciaux à Bruno Faidutti.

*Ce jeu est librement inspiré d'un jeu soviétique de tradition orale, apparu en U.R.S.S dans les années 30, plus connu sous le nom de Mafia.*

*Toutes les cartes marquées © sont la propriété des éditions "lui-même", Philippe des Pallières & Hervé Marly.*

*Toutes les illustrations sont la propriété des éditions "lui-même", Alexios Tjovas, Philippe des Pallières & Hervé Marly. Maquette Hervé Marly.*

*Toute utilisation partielle ou totale du jeu, sans l'accord écrit des détenteurs des droits, est strictement interdite.*

Règles mises à jour le 22 janvier 2006.

Édité par   
21, place de l'Église - 44320 Frossay  
Tél : 02 40 39 37 72

Page 11

## **Annexe n°5 : liste non exclusive des rôles spéciaux dans le Loup Garou**

### **Rôles spécifiques à *Loups-Garous en ligne***

Le Marionnettiste : son objectif est d'éliminer tous les loups-Garous. La nuit qu'il veut, il peut prendre la place d'un loup-garou.

Le Lapin Blanc : son objectif est de donner deux chocolats à tous les joueurs vivants de la partie. Il peut donner jusqu'à deux chocolats par nuit.

L'Ankou : son objectif est d'éliminer tous les loups-Garous. Une fois que l'Ankou meurt, il peut continuer de voter pendant deux tours maximum depuis le "cimetière". Son vote ne sera pas visible des joueurs mais sera comptabilisé et participera à l'élimination d'un joueur de jour tout en voyant les morts parler.

Le Chaman : son objectif est d'éliminer tous les loups-Garous. Chaque nuit, il dispose d'un court moment pour écouter les esprits (communiquer avec les joueurs "morts" grâce au chat).

Le Noctambule : son objectif est d'éliminer tous les Loups-Garous. Chaque nuit, il doit choisir un joueur chez qui aller dormir. Le joueur connaît alors l'identité du Noctambule mais est privé de ses pouvoirs pour la nuit.

### **Rôles spécifiques à *Wolfy***

Le Nécromancien : son objectif est de vaincre les loups-garous. La "nuit", il peut communiquer avec les morts, afin d'en tirer des informations capitales.

Le Rat Malade : son objectif est de finir seul survivant. Chaque "nuit", il peut "contaminer" deux joueurs. Il gagne la partie lorsque tous les joueurs sont atteints par la maladie.

### **Rôles spécifiques aux *Loups-Garous de Thiercelieux***

Le joueur de flûte : son objectif est d'enchanter tous les joueurs vivants de la partie. Il peut enchanter jusqu'à deux personnes par nuit.

## **Annexe n°6 : vidéos publiées sur la chaîne YouTube « Raph & Ju », reportées le 29/04/2020**

### **Vidéos vulgarisation du jeu (moyenne : 1,9k / vidéo) : 35 vidéos**

Devenir meilleur loup garou que Emmanuel Macron (4,7k)

**Les 3 axes de la stratégie dans le Loup Garou - La Minute MJ #001 (13k)**

MJ une partie en 30 minutes, c'est possible ? - Loup Garou (810)

Conseil d'une chose à ne pas faire - Loup Garou (1k)

Conseils pour débiter à MJ du Loup Garou (3,4k)

Questions/réponses autour du Loup Garou (1,8k)

**Règles : c'est quoi le jeu du Loup Garou ? (5k)**

Loup Garou : qu'est-ce que l'anti-jeu ? (3,7k)

Comment participer à un Loup Garou ? (549)

Loup Garou : que faire des morts ? (1,4k)

Nos secrets sur la peste noire - Loup Garou (2,2k)

Règles du Loup Garou de Thiercelieux (462)

Bien comprendre un rôle au Loup Garou (1,1k)

Variante : jouer à 6 au Loup Garou (1,9k)

Partie de Loup Garou japonais #intro (1k)

Partie de Loup Garou japonais #jour1 (915)

OMG Raph dit des bêtises !! - Loup Garou (402)

Partie de Loup Garou japonais #jour2 (327)

Partie de Loup Garou japonais #jour 3 (260)

**Les écosystèmes de joueurs de Loup Garou (1,5k)**

Partie de Loup Garou japonais #jour4 (236)

Les 3 axes de stratégie au Loup Garou #2 (1k)

Ce MJ rend le Loup Garou stressant !! (3,6k)

Partie de Loup Garou japonais #jour5 (239)

5 conseils pour mener un Loup Garou (790)

Dénouement ! Partie de Loup Garou japonais #jour6 (404)

Loup Garou : gagner en étant timide (2,2k)

Loup Garou : top 5 des pires lieux pour jouer HD (512)

Halloween : 3 rôles de Loup Garou (647)

Loup Garou : "jouer" quand on est mort?!? (1,8k)

Loup Garou : 3 rôles pour jouer à Noël (1,3k)

**Top 5 des pires situations au Loup Garou (4,5k)**

Bien débiter au jeu du Loup Garou ? (2k)

**Les règles de base du La Meute - Loup Garou (1,2k)**

J'ai fait des erreurs je fais quoi?!?! - Loup Garou (2,1k)

### **Leçon d'équilibrage (en moyenne : 1,3k / vidéo) : 6 vidéos**

Loup Garou : une compo de base (1,2k)

La base de l'équilibrage pour les MJ de Loup Garou (614)

Compo Loup Garou Thiercelieux au hasard ! (2,2k)

2ème compo Loup Garou Thiercelieux au hasard ! (1,2k)

Compo de Loup Garou de Thiercelieux semi-imposée (1,2k)  
Une compo identique pour 8 à 18 joueurs ?!? - Loup Garou (1,2k)

### **Rôles (en moyenne : 2k / vidéo) : 38 vidéos**

Top 5 des pires voyantes - Loup Garou (2,7k)  
Cupidon l'ange de tes morts - Loup Garou (2,2k)  
Théorie creepy de la sorcière au Loup Garou (1,1k)  
Le pire rôle : simple villageois - Loup Garou (1,4k)  
La petite fille : ce rôle c'est n'importe quoi - Loup Garou (2,4k)  
Le rôle le plus badass du Loup Garou (1,3k)  
Qu'est-ce que la constance d'un rôle ? - Loup Garou (772)  
**Jouez ces rôles pour ruiner la partie - Loup Garou (6k)**  
Pourquoi j'aime le simple villageois - Loup Garou (1,2k)  
Les rôles de mort, à quoi ça sert ? - Loup Garou (1,3k)  
**Tous les rôles du Loup Garou de Thiercelieux (8,1k)**  
Découverte des personnages uniques - Loup Garou (957)  
3 rôles importants pour faire des compo - Loup Garou (2,2k)  
Stratégie Loup Garou : l'infecte père des loups (3,1k)  
Loup Garou : à quoi sert le maire ? (1,1k)  
Loup Garou, nouveau rôle : le permucoeur (1,1k)  
Voyante : 3 conseils stratégiques - Loup Garou (2,9k)  
Loup Garou blanc : ses stratégies (4,9k)  
Loup Garou, nouveau rôle : le chef de bande (1k)  
Loup Garou : la stratégie du traître (1,6k)  
Stratégie : le chevalier à l'épée rouillée du Loup Garou (2,1k)  
Loup Garou : la stratégie du salvateur (1,3k)  
Rôles anti voyante d'Ultimate Werewolf ! - Loup Garou (888)  
On répare la dévouée servante !! - Loup Garou (1,2k)  
Loup Garou : stratégie du mentaliste (1,4k)  
WTF ces rôles solo de Ultimate Werewolf - Loup Garou (1k)  
Stratégie Loup Garou : le joueur de flûte (1,2k)  
Stratégie Loup Garou : la voyante de Wolfy (2,3k)  
Loup Garou : rework de l'ancien de Thiercelieux (1,8k)  
Les 3 types de rôles solo au Loup Garou (1,9k)  
Stratégie Loup Garou : l'ange (2k)  
Loup Garou : rework de l'idiot du village (2k)  
Loup Garou : stratégie voyante - partie obscure (986)  
Loup Garou : les 5 mécaniques du maire (664)  
Loup Garou : rework du voleur (feat Macha) (1,5k)  
Top 3 du Loup Garou de Thiercelieux (1,2k)  
Analyse du Loup Garou de Thiercelieux "Le Village" (2,2k)  
Les bases du camp villageois au Loup Garou (1,7k)

### **Point stratégie (en moyenne : 2k / vidéo) : 24 vidéos**

Le meilleur système de vote ! Loup Garou (2,1k)

Le secret de la potion de vie - Loup Garou (1,6k)  
Voter au premier tour : la base - Loup Garou (1,3k)  
Piéger le cerveau des loups garous (2,2k)  
Mentaliser tous les loups garous ! (3,9k)  
**Survivre au premier tour - Loup Garou (10k)**  
Jouer loup garou sans savoir mentir ?? (1,8k)  
Ce qui attend mes joueurs quand je MJ - Loup Garou (2,6k)  
Stratégie Loup Garou : le leader charismatique (3,9k)  
Loup Garou : stratégie du Ping Pong (2,7k)  
Loup Garou : parler trop c'est mal ? (1,6k)  
Stratégie Loup Garou : le temps de parole (943)  
Stratégie Loup Garou : anti-chasseur (1,4k)  
Ton prof te harcèle jusqu'au Loup Garou (876)  
Loup Garou, strat cancer et dévoilement (588)  
Stratégie Loup Garou : faut-il tuer les muets ? (831)  
Stratégie anti loup garou blanc (975)  
Loup Garou : la pire erreur stratégique pour survivre (2,7k)  
Stratégie en mode clair - Loup Garou (709)  
Stratégie en mode obscur - Loup Garou (870)  
Stratégie en mode flou - Loup Garou (736)  
La vérité au jeu du Loup Garou (1,5k)  
Stratégie Loup Garou anti sorcière (1,3k)  
Compter sur ses potes : grosse erreur - Loup Garou (978)

### **Loup Garou en ligne (en moyenne : 1,8k / vidéo) : 17 vidéos**

J'essaie d'enfin gagner - Ju en ligne #1 - Wolfy (2,9k)  
Une partie qui finit trop vite - LG en ligne #1 - Wolfy (2,7k)  
Encore un rôle inconnu !! - LG en ligne #2 - Wolfy (3k)  
Enfin je joue voyante !! - LG en ligne #3 - Wolfy (2,1k)  
Mourir T1 et être utile : LG en ligne #4 - Wolfy (2,5k)  
Appelez moi Raph'Staline ! - LG en ligne #5 - Wolfy (1,3k)  
Deux loups amoureux ! - Ju en ligne #2 - Wolfy (1,8k)  
Je retente la voyante - LG en ligne #6 - Wolfy (2,6k)  
J'ai rien compris à la fin ! - LG en ligne #7 - Wolfy (1,6k)  
J'avais raison sur Cupidon ! - LG en ligne #8 - Wolfy (1,6k)  
Grosse leçon pour les débutants - LG en ligne #9 - Wolfy (1,8k)  
Première partie en meute - LG en ligne #10 - Wolfy (1k)  
Sel de sorcière en meute - LG en ligne #11 - Wolfy (894)  
Honteux vol de victoire - LG en ligne #12 - Wolfy (890)  
Exploiter correctement Cupidon - LG en ligne #13 - Wolfy (651)  
Tuto arnaque de Ju - LG en ligne #14 - Wolfy (1,4k)  
Stratégie Wolfy : la théorie du contretemps - Loup Garou (1,5k)

### **Parties filmées : 2 vidéos**

Une partie de Loup Garou super serrée ! (5,1k)  
**Les pires défenses de Topito ! - Loup Garou (4,4k)**



## **Culture du jeu & appropriations : 16 vidéos**

**Loup Garou de Thiercelieux : un jeu nul ?!?** (1,9k)

D'où vient le jeu du Loup Garou ? (789)

**Tuto : créer des variantes au Loup Garou** (2,4k)

Nouvelle mécanique : bénédiction / malédiction - Loup Garou (783)

Nouvelle mécanique : les rituels - Loup Garou (750)

Les origines du Loup Garou après Mafia (393)

Les origines du Loup Garou de Thiercelieux (546)

Les règles de Ultimate Werewolf - Loup Garou (900)

Review - Loup Garou pour une nuit (590)

Nouvelles règles - Ultimate Werewolf Legacy - Loup Garou (577)

Review - Shadow Hunter : jeu type Loup Garou (212)

Règles officielles : 3 modes de jeu du Loup Garou (1,1k)

Review - Sporz : espace, mutans et trahisons (445)

Défi Pokémon épée et Bouclier - Loup Garou (1k)

On dynamax le Loup Garou comme dans Pokémon (1,1k)

Rework Loup Garou Le Village (1,4k)

## **La chaîne : 7 vidéos**

1 an, 600+ abonnés, comment nous aider (221)

L'horrible histoire vraie du Loup Garou (1,1k)

1 an de Loup Garou : la FAQ (512)

Cadeau de Noël : idées pour fans de Loup Garou (377)

On vous fait un cadeau Loup Garou pour Noël (412)

Nous sommes les MJ de ta partie de Noël - Loup Garou (1,1k)

Le bilan 2019 et projets 2020 (724)

## **Annexe n°7 : autorisations de captation, exploitation et publication**

**Les pages 17 à 21 ont été retirées de la version diffusée en ligne.**

## Annexe n° 8 : grille d'entretien

**Se présenter**  
/ le jeu

1) Peux-tu te présenter

2) Quel est ton rapport au jeu Loup Garou ?

→ *Combien de versions de Loup Garou connais-tu ?*

3) Comment as-tu découvert ce jeu ?

4) Quel est ton rôle préféré ?

5) Quelle a été ta première expérience de jeu ?

→ *Ta plus belle/mémorable expérience du jeu ?*

**6) Comment joues-tu ? À travers quelles plateformes ?**

**7) As-tu déjà adapté le jeu ? Dessiné des cartes ?  
imaginé de nouveaux personnages ?**

→ *Conversations sur le jeu ? Mêmes ?*

8) Participes-tu régulièrement à des événements 'en  
présentiel ?

→ *circonstances ? (Bar à jeux, à la maison, chez des amis...)*

9) Quelle place prend ce jeu dans ta vie ?

**10) As-tu déjà rencontré les créateurs du jeu ?**

→ *Es-tu déjà allé dans des conventions ?*

→ *Connais-tu l'histoire de la création du Loup Garou, le lien  
avec le jeu Mafia ?*

QUESTION DROIT AUTEUR

**Pratique**  
/ appropriation et  
créations

- 1) As-tu déjà participé à un Loup Garou en ligne ?
- 2) Préfères-tu les parties en présentiel ou en ligne, pourquoi?

→ COMMUNAUTÉ

- 3) Comment définirais-tu la communauté Loup Garou ?  
→ *Y a-t-il selon toi des pratiques identifiables ?*

→ *Des "geeks" ?*

→ *Selon toi, est-ce que la pratique du jeu peut modifier les comportements entre les gens dans/en dehors des parties ?*

→ CONTRIBUTIONS

- 4) Que penses-tu apporter à la communauté par tes propres pratiques ?

- 5) Est-ce que tu considères ta pratique comme une forme de récréation ? (à moduler)

- 6) A quel point pourrais-tu t'engager dans la communauté ?

→ *financement participatif ?* Serais-tu prêt à mettre de l'argent dans ce jeu ? A donner de ton temps, à t'engager ?

→ *asso ?*

**Fin de l'entretien**

- 1) Quelque chose à ajouter ?

- 2) Questions Mécanicartes

Merci

## Annexe n°9 : Extraits choisis - entretiens réalisés

### Ci-dessous, code couleur utilisé :

### : Loup Garou et l'Humain

### : le rôle du Maître du Jeu (MJ)

### : Thiercelieux

### : expériences en ligne et transmédias du Loup Garou

### : le droit d'auteur

### : références

### : appropriations du Loup Garou

### : une "culture" du Loup Garou

### : caractéristiques du jeu

### : communautés

Loup Garou et l'Humain	
<b>Victor</b>	on voit après très bien les réactions des gens et leur manière de jouer
<b>Victor</b>	Je trouve qu'on est vraiment pas la même personne, c'est sur. Enfin la personnalité change à mon avis.
<b>Nassim</b>	ce qui est intéressant avec les rôles cachés, c'est qu'on agit pas de la même façon selon les rôles.
<b>Nassim</b>	les gens viennent pour passer des moments (insisté), tu vois, pour que sur la jauge, sur le graphique de leur humeur, il y ait des vagues et que ça soit pas juste tout le temps de manière "ouais, je suis de plutôt bonne humeur", non (insisté) !!! Faut qu'il y ait des moments où ça gueule, faut que ça crie !
<b>Amélie</b>	c'est assez long... Fin ça prend quand même une grosse partie de ma vie
<b>Amélie</b>	Dans dans un même festival j'ai animé deux fois un stand de jeux de société à rôles cachés, donc type Loup Garou, mais pas que Loup Garou
<b>Gabriel</b>	Et je me suis rendu compte récemment aussi que ça permettait aussi de mieux comprendre l'humain sur certains points. Il y a des choses qu'on développe au Loup Garou qu'on peut... En gros des façons de penser, des façons de comprendre l'autre... ou de comprendre des situations de jeu, entre guillemets, bah il y a des situations dans la vie réelle qui sont sérieuses, mais qui sont des situations de jeu en quelque sorte aussi et en développant certains réflexes, bah on se rend compte que ça peut servir aussi dans la vraie vie... euh... dans la vraie vie (rires)
<b>Gabriel</b>	Être capable d'écouter, d'entendre, de réceptionner ce que disent les autres et de partir sur autre chose, plutôt que de partir plus fort sur la même chose. Parfois ça peut marcher, mais on a vu des situations où ça crée des... des choses compliquées, tu vois. A quel moment est-ce que ouvrir grand sa bouche pour se faire entendre plus fort que le voisin peut être de l'anti jeu ?...

	C'est des questions qui se posent aussi. Je pense qu'il y a des joueurs qui essaient, qui forcent un peu, qui veulent la victoire et qui forcent un peu et il y a d'autres personnes plus sensibles derrière qui vont du coup réagir, répondre à cette agressivité virtuelle par de l'agressivité réelle ou qui vont être heurtés par cette fausse agressivité ou par cette... Parfois c'est pas de l'agressivité, c'est aussi juste beaucoup d'émotions qui entrent dans la partie, parce que justement on rentre dans le jeu
<b>Gabriel</b>	Les gens ont envie, je pense, de s'améliorer dans ce jeu, parce que c'est un jeu aussi où l'on s'améliore en tant qu'humain. Ils ont envie de se prouver qu'ils sont meilleurs en quelque sorte. Parfois, je pense que les gens perdent les pédales un peu. Ils perdent la notion un peu de jeu et d'amusement.
<b>Le rôle du MJ</b>	
<b>Victor</b>	Oui, ça va... mais je préfère jouer personnellement.
<b>Victor</b>	moi j'aime plutôt être vraiment dans le coup, essayer de m'immiscer vraiment dans l'ambiance et d'aller le plus loin possible
<b>Victor</b>	l'animateur...
<b>Victor</b>	Mais faut être patient et tout...
<b>Nassim</b>	J'ai pas trop eu le choix. Et, en vrai, c'est là où je me suis fait "eh mais en fait, ouais, c'est plutôt, plutôt fandard à MJ".
<b>Nassim</b>	canaliser les gens, euh... et un peu les calmer.
<b>Nassim</b>	logistique ; expérience ; question de tempo
<b>Nassim</b>	Après, c'est le rôle... c'est le rôle du MJ, une fois que les gars sont là, de... d'arranger un peu le jeu... Après tu vois, quand t'es MJ tu peux tricher, tu vois... Tu peux tricher à bon escient.
<b>Nassim</b>	Ouais, tu peux effectivement gruger en faisant exprès de donner tel rôle, et en même temps d'accompagner la personne
<b>Nassim</b>	De toute façon quand t'es MJ, tu es pédagogue.
<b>Nassim</b>	Tu peux pas être MJ avec des joueurs casu sans... Tu peux pas être bon si t'as pas ce côté euh... Cette volonté vraiment de... de faire comprendre les choses à tout le monde.
<b>Nassim</b>	ca va être nous, MJs alternatifs, qui faisons ce taff là, en fait, tu vois...
<b>Nassim</b>	Je vais quand même parler de commu, parce qu'il y a quand même une base, plutôt solide, avec notamment les MJ... et pour le coup nous MJ on arrive à vraiment savoir dissocier les humeurs, les moments, les engueulades entre les

	joueurs, etc. tu vois en soi on se détache de tout ça... parce que encore une fois ça revient au côté pédagogie
<b>Amélie</b>	ca a mis du temps, ça a mis p'être deux ans avant que je commence à être mj sur le jeu...
<b>Amélie</b>	j'anime environ deux... deux soirées par mois
<b>Amélie</b>	Bah en général quand je suis MJ, je... (pause) Je propose. Voilà je leur dis 'écoutez on peut faire du Thiercelieux classique, on peut faire autre chose, tout est traduit, tout est écrit sur les cartes
<b>Antoine</b>	En fait, le problème de tous ces sites, je trouve, et principalement Thiercelieux à l'époque, mais moi aussi je le faisais, c'est qu'il n'y a pas de MJ pour réguler... Et tout le monde se dévo et bah... Quand les gens se dévo, la partie ne veut plus rien dire, parce qu'on est en mode Thiercelieux et pas en mode flou, donc c'est pas une partie où il y a du bluff.
<b>Antoine</b>	Oui sinon ça me dérange pas du tout de MJ. J'ai déjà MJ pour des amis. Euh... Je MJ des jeux de rôle, donc c'est vraiment un... En plus je pense vraiment avoir...
<b>Antoine</b>	Voilà c'est ça, dans le MJ de Loup Garou, finalement ce qui est très important c'est d'avoir des idées claires, savoir dans quel ordre appeler les rôles, être sur d'avoir rien oublié. Il faut être méthodique.
<b>Gabriel</b>	MJ j'aime bien le faire, je le fais aussi dans les jeux de rôle, dans les jeux de société comme <i>Oui Seigneur des Ténèbres</i> .
<b>Gabriel</b>	c'est les premières marquantes, avec pas mal de monde et où j'ai commencé à être vraiment créatif sur ce que je propose.
<b>Gabriel</b>	Quand je MJ, je dirais que je cherche à mettre de la couleur dans les parties. De façon très abstraite, c'est ce que je dirais. Parce qu'en fait, si on reprend l'idée d'un Thiercelieux basique par exemple, je trouve ça assez terne. C'est-à-dire qu'il y a de quoi s'amuser quand on connaît pas, mais on a vite fait le tour. Ce que j'aime bien, c'est de proposer des saveurs différentes à chaque partie, d'amener des mécaniques, d'amener les joueurs à agir d'une certaine façon, par exemple, ou à découvrir des choses marrantes.
<b>Gabriel</b>	mais il y a pas de MJ donc il y a personne qui est là pour empêcher les anti jeux
<b>Gabriel</b>	Le fait de l'expliquer avec pédagogie, ca va pousser certains joueurs, étant donné que je fais figure d'autorité en tant que MJ en quelque sorte... Ça va pousser certains joueurs à se dire "ok je vais essayer", plutôt que de contester systématiquement ce que pourrait dire un autre joueur.
<b>Gabriel</b>	Et quand tu vois aujourd'hui le créateur du jeu MJ des parties de Loup Garou, il MJ de la façon dont il a créé le jeu et il est pas dans le même état d'esprit.
<b>Thiercelieux</b>	

<b>Victor</b>	Il y a les créateurs du jeu justement qui ont fait une vidéo Konbini
<b>Victor</b>	le Loup Garou de Thiercelieux il est tellement universel et toutes les versions, elles changent peut-être mais je pense que c'est pas fondamentalement ce qui change les cartes que ça va changer.
<b>Nassim</b>	Donc euh, ouais ouais, on a commencé par la base euh... Puis en fait on les a jamais vraiment utilisés les DLC...
<b>Nassim</b>	alors après c'est con parce que dans ma tête j'les considère comme faisant partie du rôle de base tellement ils ont été utilisés
<b>Nassim</b>	l'univers de Thiercelieux, ce côté "villaaage", ce côté un peu euh... rustique là, tout ça, ça m'a jamais euh... ça m'a jamais vraiment passionné. (...) C'est très niant
<b>Nassim</b>	Ca réunit des adultes, mais le truc c'est que quand tu regardes bien, la plupart du temps, on préférera quand même utiliser d'autres versions que la version de Thiercelieux, parce que justement la version de Thiercelieux est simple
<b>Nassim</b>	il suffit que les rôles les plus importants soient chez des joueurs muets ou inexpérimentés comme j'ai pu le voir plein de fois et... (pause) certaines personnes passent un mauvais moment.
<b>Nassim</b>	j'étais en convention, limite lui ça lui faisait chier d'être là
<b>Nassim</b>	j'ai pas un intérêt particulier à voir les créateurs sachant qu'en soi... Encore une fois c'est une idée qui a été baladée un peu partout *tousse* et euh... (pause) Tu vois c'est toujours compliqué de donner le crédit à une personne ou à une autre et de se dire "ouais, qu'est-ce que cette personne a apporté", ou quoi. Parce qu'en soi si ça se trouve les mecs ont juste dessiné des cartes et pompé un jeu, ou alors ils ont réfléchi réellement à un équilibrage, à faire un truc formidable qui tient la route et qui a amené le succès du jeu quoi.
<b>Amélie</b>	sauf que, avec que Thiercelieux on tourne vite en rond
<b>Amélie</b>	récemment il y a un livre qui est sorti qui s'appelle <i>Lune Rousse</i>
<b>Amélie</b>	Entre temps, je me suis intéressée à d'autres versions du Loups Garous, que Thiercelieux, parce que Thiercelieux c'est pas... Fin je pourrais raconter l'histoire, c'est pas... C'est pas la base du Loup Garou... Le jeu du Loup Garou, il a existé avant, et dans... sous d'autres formes.
<b>Amélie</b>	Et donc, et donc, oui, je me suis intéressée du coup au jeu américain, <i>Ultimate Werewolf</i> , euh... qui m'a appris beaucoup beaucoup de choses, c'était quelqu'un... Celui qui l'a créé, c'était quelqu'un qui n'aimait pas forcément... Enfin, aimait le jeu du Loup Garou, mais qui n'aimait pas les défauts de Thiercelieux et a voulu y remédier en créant son jeu, et euh... Le jeu c'est différent, c'est qu'on a un manuel de vingt pages, alors que dans les Loup



	Garou de Thiercelieux, on a un manuel de cinq pages... En fait, il y a plein de conseils de MJ, plein de conseils de préparation de parties, plein plein plein plein de choses... super intéressantes
<b>Amélie</b>	On crée notre communauté, on crée notre chaîne YouTube avec des vidéos forts sur Thiercelieux, parce que c'est point d'accroche, c'est les joueurs de Thiercelieux qui vont avoir envie de regarder des vidéos sur Thiercelieux. Et une fois qu'on aura fédéré, euh... des viewers, là on pourra euh proposer nos façons de jouer, et dans le futur p't'être un deck
<b>Amélie</b>	J'ai rencontré un des deux créateurs de jeu, fin le... LE créateur, Hervé Marly, et puis à côté de lui ya Philippe des Pallières, qui bien sûr a mis sa patte au jeu, mais euh... qui lui a édité principalement le jeu. Philippe des Pallières je l'ai jamais rencontré, je l'ai déjà vu de loin mais je l'ai jamais rencontré. Hervé Marly je l'ai déjà rencontré, on a déjà discuté, j'ai fais une partie où il était MJ, j'ai eu cette occasion
<b>Amélie</b>	il était là et il menait des parties donc voilà, donc j'avais pu discuter un peu avec lui... et je l'ai revu un soir où il présentait un prototype sur Paris d'un autre jeu qui n'a rien à voir avec le Loup Garou
<b>Amélie</b>	Euh... Je suis pas sûre, fin... Je pense qu'il montrait un peu une image un peu... Fin il disait que c'était intéressant et...
<b>Amélie</b>	Il a été intéressé pour regarder un petit peu certains rôles, parce qu'au final c'est lui qui réfléchit... Fin ça se voit que lui est beaucoup plus sensible aux mécaniques de jeu. Fin j'ai déjà écouté des interviews, il préfère des rôles plus stratégiques et plus ambigus comme le renard, alors que Philippe des Pallières, il préfère des rôles plus... J'ai pas envie de dire ce mot mais simplets, comme chevalier à l'épée rouillée ou la petite fille
<b>Amélie</b>	Bah... Parce qu'au final eux-mêmes ils l'ont fait
<b>Amélie</b>	Ils ont eu un jeu en main, fin un jeu... Ils ont vu des règles sur internet et euh... Et ils ont créé leur jeu à partir de ça donc euh... Au final on a poursuivi la même démarche qu'eux. C'est... C'est juste que bah je pense qu'Hervé Marly trouve ça intéressant mais euh... Je sais pas. Je sais pas ce qu'il pense. Par contre Philippe Des Pallières je sais qu'il... qu'il mène la chasse aux sorcières contre les soi-disant plagiats de son jeu, qui sont pas tous les plagiats...
<b>Amélie</b>	Bon après, je... je... J'ai pas directement discuté avec lui et je suis pas au courant de tous les combats qu'il mène mais... Les « on dits » disent qu'il mène des combats pas forcément... justifiés...
<b>Amélie</b>	Bah y'a Thiercelieux qui est emplanté... emplanté... implanté, pardon, implanté en France et du coup euh...
<b>Amélie</b>	En parcourant les messages y'a quelqu'un qui a dit 'oh regardez y'a un nouveau jeu qui est sorti en anglais, euh il propose de nouveaux rôles et et cetera', et dans les messages euh dans les réponses ils disaient 'bon quand

	même on est... on est sur le forum des Loup Garou de Thiercelieux donc euh... évites de faire la promotion d'autres jeux...'
<b>Amélie</b>	après y'a toujours un attachement pour certains rôles de Thiercelieux donc c'est pour ça qui veulent revenir sur Thiercelieux, mais moi je me suis créée un deck avec tout mélangé
<b>Amélie</b>	Je particip'rais je pense parce que j'ai toujours envie de voir de nouvelles choses. Par contre euh... Effectivement je suis au courant de leur projet.
<b>Amélie</b>	En fait, Philippe des Palières, dans ses dernières interviews, il... quand il parlait du Loup Garou, il était... Il était en mode 'oui on a sorti plein d'extensions et cetera, mais euh... c'est mieux quand c'est simple et euh... les jeux sont plus populaires quand ils sont simples.'
<b>Amélie</b>	Il nous disait que... on avait pensé à des choses... mais ça leur apporterait pas forcément d'argent... donc ils ont laissé tomber euh... Et... fin ça avait l'air un peu au point mort.
<b>Amélie</b>	Et là récemment, je sais que euh ils ont un projet de création (rires) de communauté euh... autour du Loup Garou. En fait ils veulent créer une fédération euh de France de Loup Garou... (...) il recruterait des MJ confirmés et qui représenteraient du coup Loup Garou de Thiercelieux un peu partout, euh... Donc, sachant ça on s'est vite dépêché de lancer notre projet (...) Parce qu'en fait si eux ils le lancent, je pense que euh nous on sera écrasé sous le poids de leur projet parce qu'ils ont déjà une grande notoriété. (Pause) Et s'ils le créés, euh... bah voilà, moi j'ai pas envie d'avoir la bannière Thiercelieux non plus
<b>Amélie</b>	Bah en fait euh... En fait si je le fais, je commencerais par une partie de Thiercelieux et je finirais par ce que j'aime faire et mes méthodes en fait...
<b>Amélie</b>	J'arrête pas de dire que Thiercelieux a des défauts, et ça me... dérangerait de porter un t-shirt Thiercelieux euh... (...) Et je sais pas, fin c'est un peu contre mon discours en fait
<b>Amélie</b>	Oui bah oui... Je l'ai vu ce t-shirt et j'ai hésité parfois à l'acheter et je me disais 'bah j'peux pas porter un t-shirt Thiercelieux' (rires)
<b>Amélie</b>	c'est quelque chose qu'ils ont créée y'a longtemps, dans... les années 99-2000. Je sais pas si... si on leur proposerait de nouvelles choses ils pourraient revenir sur ce qu'ils ont fait, euh...
<b>Amélie</b>	Mais du coup, apparemment, d'après ce que Laurent me disait, fin... Philippe des Palières 'c'est un plagiat chinois...' euh (rires)
<b>Gabriel</b>	c'était vraiment du full Thiercelieux, donc à part quelques petites libertés au niveau du MJ, c'était vraiment fait selon les règles du Loup Garou de Thiercelieux.
<b>Gabriel</b>	J'avais un paquet de Thiercelieux sous la main, mais je crois que j'ai pris des libertés sur ce que représentaient les images, parce que je pouvais pas faire

	autrement. Non, Thiercelieux, sans extension déjà, c'est pas possible.
<b>Gabriel</b>	Je pense qu'il manque une richesse, que les extensions ont apportée. Et notamment, ce qui fait que je me suis intéressé de plus près et que j'ai commencé à faire et créer aussi mes propres rôles avec Amélie pour équilibrer les parties, etc., le fait qu'on aie travaillé ensemble pour faire des rôles, qu'on aie chacun proposé des trucs, c'est aussi parce que finalement le Loup Garou de Thiercelieux aie proposé des extensions assez peu nombreuses et étalées sur le temps.
<b>Gabriel</b>	Je trouve que le Loup Garou de Thiercelieux, c'est pas un jeu qui coûte 10€ : c'est un jeu qui en coûte 30. Le Loup Garou de Thiercelieux, extension 1 et extension 3. Je pense que c'est le minimum pour avoir assez de matière et faire de nombreuses parties et proposer aux joueurs un certain nombre de rôles différents, des mécaniques intéressantes à jouer...
<b>Gabriel</b>	Et bien justement, la découverte de Ultimate Werewolf a été un peu un tournant pour nous. C'est-à-dire qu'on avait créé un peu notre propre jeu, qu'on avait un peu payé chers, aussi, faut le dire... (rires) et... et en fait... Découvrir Ultimate Werewolf, ça nous a fait quasiment abandonner notre propre mouture de jeu pendant un moment, parce que la personne qui a fait ce jeu justement se basait sur les défauts du Loup Garou de Thiercelieux pour créer sa propre mouture.
<b>Gabriel</b>	Quand je MJ, je dirais que je cherche à mettre de la couleur dans les parties. De façon très abstraite, c'est ce que je dirais. Parce qu'en fait, si on reprend l'idée d'un Thiercelieux basique par exemple, je trouve ça assez terne. C'est-à-dire qu'il y a de quoi s'amuser quand on connaît pas, mais on a vite fait le tour. Ce que j'aime bien, c'est de proposer des saveurs différentes à chaque partie, d'amener des mécaniques, d'amener les joueurs à agir d'une certaine façon, par exemple, ou à découvrir des choses marrantes.
<b>Gabriel</b>	Et moi je suis pas quelqu'un qui condamne le Loup Garou de Thiercelieux. Je comprends très bien la façon dont il est fait. Même si on a joué au début de la chaîne sur le fait que entre guillemets c'est nul, on a ensuite adouci le ton et précisé que bah non c'est pas nul : ça a été prévu dans une façon de penser et qu'on comprend très bien les gens qui se contentent de cette version là, qui aiment bien cette version là, qui y jouent souvent. On comprend très bien la façon dont ça a été créé.
<b>Gabriel</b>	Philippe "de Péllières", non. J'ai souvent entendu parler de lui, comme étant quelqu'un qui défend avec hargne les droits d'auteur de son jeu... euh... En tout cas ce que je sais, c'est que c'est des gens qui considèrent Ultimate Werewolf comme un plagiat... ce qui est pas une position qui, à mon avis, leur porte avantage parce que c'est une position (pause) qui les empêche de comprendre la position qu'a leur jeu par rapport à <i>Ultimate Werewolf</i> , tu vois... et je trouve ça dommage, parce que leur jeu est vraiment très bien, et mériterait d'être un peu mieux compris par leurs créateurs parce que je pense que le phénomène les a dépassés, en fait.
<b>Gabriel</b>	Le jeu veut pousser les joueurs à avoir certains comportements et s'en fiche

	<p>un petit peu finalement d'être très équilibré, parce que c'est pas le but du Loup Garou de Thiercelieux. Et je pense qu'Hervé Marly c'est quelqu'un qui aime bien amener ses joueurs à réagir d'une certaine façon, qui aime bien voir le cerveau confronté à des situations et être guidé d'une certaine façon à réagir d'une certaine façon et comment est-ce que... Et comment est-ce que les joueurs vont entre guillemets surprendre euh... le créateur, mais avec les règles qu'il a fixé, lui. Comment est-ce que il va être surpris par certaines façons d'appréhender le jeu.</p>
<b>Gabriel</b>	<p>lui il est vraiment dans l'ambiance et dans la psychologie</p>
<b>Gabriel</b>	<p>Parce que là, quand on a rencontré Hervé Marly, on avait assez récemment découvert Ultimate Werewolf et que j'étais curieux de savoir ce qu'il pensait de ce qui avait été créé dans ce jeu. J'en ai parlé à Hervé Marly et très vite fait, dans ce bout de conversation qui a duré quelques secondes, je me souviens avoir entendu de sa bouche le mot plagiat. En gros, il considère purement et simplement Ultimate Werewolf comme un plagiat. ...Et en même temps je peux comprendre l'amertume d'Hervé Marly et de Philippe des Pallières contre ce jeu, étant donné que Ted Alspach qui a créé Ultimate Werewolf l'a quand même créé sur base de "mon jeu est mieux que le Loup Garou de Thiercelieux"</p>
<b>Gabriel</b>	<p>Ceci-dit, je pense aussi que Hervé Marly et Philippe des Pallières sont plus âgés que la plupart des gens qui font des jeux du Loup Garou aujourd'hui, qui du coup ont un réseau beaucoup plus important et un poids politique beaucoup plus fort, que s'ils veulent empêcher un jeu du Loup Garou d'être édité, ils ont même pas besoin de lever le petit doigt, parce que le Loup Garou de Thiercelieux, mine de rien ça se vend plutôt bien. C'est un jeu qui marche, qui est populaire, et il y a pas la place sur le marché pour deux jeux du Loup Garou qui tapent sur le même public cible. Donc il y a pas un éditeur qui va prendre le risque d'éditer une mouture du Loup Garou, sachant qu'en face il y a le Loup Garou de Thiercelieux. C'est un risque qui est beaucoup trop important et qu'à moins que quelqu'un s'auto-édite, et donc prenne... endosse toute la responsabilité juridique d'une poursuite pour plagiat de l'éditeur Lui Même...</p>
<b>Gabriel</b>	<p>Si on entend de Philippe des Pallières qu'il va dans les bars à jeux pour dire que si ils font des événements sur le Loup Garou de Thiercelieux, ils devront payer des droits d'auteur sur l'utilisation de leur jeu... Je pense que c'est aussi parce qu'il a conscience que, enfin je pense qu'il y a une sorte de conscience du droit d'auteur</p>
<b>Gabriel</b>	<p>Là si j'étais eux, je me méfierais de Wolfy, par exemple. Là si j'étais eux, je me méfierais vraiment de Wolfy, parce que à l'heure actuelle, soit ils s'en font un allié, soit ils vont avoir un vrai concurrent sur le marché. Wolfy aujourd'hui, je sais plus, je crois qu'ils ont atteint 150.000 utilisateurs, un truc comme ça. Ça commence à être beaucoup. Avec beaucoup de gens réguliers et ils ont un business model qui leur rapporte de l'argent. (...) donc si j'étais eux, je me méfierais, plutôt que de voir les gens comme des plagieurs ou de rester sur leurs positions. Enfin je pense qu'ils le font ; c'est des gens intelligents, tu vois, et qui ont conscience de tout ça, mais... J'espère qu'ils se reposent pas trop</p>

	sur leurs lauriers en tout cas pour eux.
<b>Gabriel</b>	vivre en bonne coexistence, tu vois, et pouvoir éventuellement apporter des choses à des jeux en place quoi.
<b>Expériences en ligne et transmédiatiques du Loup Garou</b>	
<b>Victor</b>	Oui j'y ai déjà joué avec des amis, sur l'application téléphone... ouais j'en ai entendu parler, déjà. Il y avait des... je sais pas si c'était le jeu officiel, mais il y avait des jeux comme ça qui se développaient avec les mêmes idées quoi
<b>Victor</b>	Ouais. C'est intéressant, mais ça... Ça enlève l'esprit du Loup Garou même, justement. De voir les réactions et de bluffer quoi. ...C'est intéressant mais bah c'est du numérique, du coup !
<b>Nassim</b>	Non... Loup Garou en ligne, j'y arrive pas.
<b>Amélie</b>	Ca peut passer sur plusieurs supports. Moi actuellement (rires) quand je mène une partie, dans mon cartable j'ai euh... j'ai ma tablette, j'ai euh... mon ancien portable, j'ai mes boites de jeu, mon carnet, pour noter absolument
<b>Amélie</b>	Mon ancien portable pour pouvoir diffuser de la musique la nuit... Parce que bon, ça fait une ambiance, mais essentiellement c'est pour diminuer les bruits la nuit et qui est moins de... moins de... Fin de, d'antijeu là-dessus. Et euh... Et ma tablette c'est pour mettre un chrono, parce que ça dynamise les parties
<b>Amélie</b>	lousps garous en ligne j'ai un peu essayé, euh... mais euh j'ai, j'avais un peu de mal avec l'écrit, ça allait trop vite, j'arrivais pas à me faire d'avis sur les gens
<b>Amélie</b>	là je suis en lien avec plusieurs communautés de joueurs de loups garous, y'en a qui anime des parties sur Messenger, euh... le dimanche soir, donc là aussi ça va très vite, c'est format un peu loups-garous en ligne.
<b>Amélie</b>	là, actuel... récemment, euh... J'étais en lien avec quelqu'un qui fait des parties sur forum. Et j'ai essayé. Et... là sur forum c'est encore une autre dimension, parce que (rires), vous voyez les... les gens vont faire des pavés, ils vous répondent par des pavés... par des citations d'autres personnes
<b>Amélie</b>	Mais ils analysent tout tout tout, euh... et euh... Et j'ai joué du coup une fois avec des... Une fois, enfin plusieurs fois, avec des joueurs de forums, donc, les joueurs de forums en fait faut... Voilà, ils font des pavés, ils se répondent, à chaque fois ils ont une journée, ça dure 72 heures, ils ont 72 heures pour débattre parce que tout le monde a une vie... Tout le monde peut pas être disponible en même temps, donc voilà. Donc ils ont l'habitude de tout analyser, revenir sur les messages de la journée une, alors qu'ils sont à la journée quatre pour dire 'ah oui mais toi tu avais dit ça à ce moment là, et cetera'
<b>Amélie</b>	Et quand j'ai joué, euh... Dans la vraie vie avec eux, en fait des journées de douze minutes, ça ne leur suffisait pas. Eux, ils font des parties de trois heures de loups garous, ça leur arrive, fin ça leur arrive.

<b>Amélie</b>	j'ai (rires) appris un langage de programmation juste pour coder quelque chose qui... qui... qui créerait euh comment un générateur de parties équilibrées depuis le nombre de joueurs, et j'appuie sur entrée et ça y est il me donne une partie équilibrée. Donc on avait cherché le poids de tous les personnages, à quel point ils étaient forts pour leur camp, et cetera.
<b>Amélie</b>	j'ai appris Python pour faire ça, bon mon code il est affreux mais euh... en gros ça marchait (rires)
<b>Amélie</b>	il avait fait des... des simulations de parties pour savoir quelle est la puissance d'un loup
<b>Amélie</b>	j'ai rejoint récemment un projet, justement avec le gars qui fait des parties sur forum, un projet de création d'un Wikia Loup Garou, qui réunirait absolument tous les rôles, toutes les variantes
<b>Amélie</b>	Gabriel lui il faisait des vidéos avant, c'était sur Pokemon et Pokemon Go quand il était sorti
<b>Amélie</b>	Effectivement oui, j'ai tapé « Loup Garou » sur internet, j'ai trouvé euh... des vidéos très amateurs, euh... quelqu'un qui décrivait les rôles et comment bien les jouer, c'était très très amateur, très ennuyant, il y avait juste une image de fond
<b>Amélie</b>	Il y a eu la partie filmée de... du Golden Moustache ou euh... des acteurs dans ce genre assez connus sur YouTube, qui avaient fait une partie de Loup Garou
<b>Amélie</b>	Y'a récemment... Y'a des youtubeurs assez connus aussi, c'est très récent
<b>Amélie</b>	Donc il y avait quelque chose, mais il y avait pas le format qu'on proposait, quoi.
<b>Amélie</b>	je m'engage sur des parties sur forum, je sais que ça prend quand même pas mal de temps parce que euh au final pour vraiment écrire une réponse à des messages il faut lire tous les messages et c'est très très long
<b>Amélie</b>	Ca va être de... d'en vivre différentes choses, plein d'expériences de jeu, euh... puis, oui, le développement d'outils autour du jeu va me permettre aussi euh... d'améliorer le jeu
<b>Amélie</b>	Fin avec toutes mes différentes expériences euh bah transmédias par exemple, euh... Bah je développe aussi du coup euh... l'univers et euh et mes façons de penser et ça m'aide aussi, fin les parties sur forum ça m'aide à réfléchir sur... même sur des éléments de parties IRL et et vice versa en fait et... Fin voilà ça élargit l'univers et ça permet de réfléchir aussi différemment
<b>Amélie</b>	J'étais pas très... Quand je m'inscrivais sur un forum, j'étais pas très active, oui... et donc non, pas trop...
<b>Amélie</b>	Et je sais que, ils l'ont utilisé parce qu'ils ont pris des statistiques de euh... de ce site pour euh... pour le mettre sur leur site, pour expliquer aux joueurs

	combien il fallait mettre de loups-garous, donc je sais que... c'est sur ce site qu'ils sont allés.
<b>Amélie</b>	Et en Russie. Je suis tombée sur une vidéo sur Internet et même sur Instagram, ils traduisent, et c'est trop marrant de voir comment ils jouent
<b>Antoine</b>	Euh alors j'ai fait quelques petites parties en ligne, mais au final j'aime pas ça. Amélie avait essayé de me mettre sur un jeu de... un Loup Garou en blog... Euh... Ca a été franchement une de mes pires expériences de Loup Garou. (rires) Genre c'était... En fait j'aime bien réagir sur l'instant et voir la réaction sur l'instant. Et là c'était genre justement l'inverse ! C'était des personnes qui... Une journée durait deux jours dans la vraie vie et une nuit durait une journée dans la vraie vie.
<b>Antoine</b>	Bah en gros les gens lisaient et relisaient tout ce que t'avais écrit, et décortiquaient... Tu pouvais pas euh... En fait, il fallait prendre tellement de temps pour écrire et réfléchir et je préfère être sur le moment... Donc le blog ça a été ma pire expérience.
<b>Antoine</b>	Après j'ai fait Wolfy et en vrai... ah mais si... j'avais fait quelques parties sur Loups Garous de Thiercelieux en vrai. En vrai c'était même ça ma première expérience, je m'en rappelle maintenant, j'avais fait quelques parties au lycée de Loup Garou de Thiercelieux, mais en ligne. Donc en vrai c'est carrément ça ma première expérience avant même d'être au Japon, mais c'était... J'ai joué deux... un mois je pense. Mais avec un niveau de lycéen qui va juste dire à ses potes "lui je l'aime pas"
<b>Antoine</b>	Du coup Wolfy, ça j'en ai fait donc après que j'ai joué avec Amélie. Le site venait d'ouvrir. On en parlait un petit peu. J'avais même accès à la clef... Amélie avait fait de la pub pour Wolfy et on était inscrit pour la bêta fermée... J'ai eu la clef. J'ai fait une ou deux parties, je m'en rappelle plus... Et j'ai fait "ouais c'est sympa, mais je préfère le Loup Garou en vrai" (rires).
<b>Antoine</b>	Ben... Je crois que j'ai jamais vu de gros débats sur Facebook sur le... sur le jeu. J'aurais peut-être participé, sinon.
<b>Antoine</b>	Après on a commencé grâce à la chaîne et grâce au groupe Facebook, j'avais vu qu'il y a pas mal de vraiment jeunes qui nous rejoignent, j'ai l'impression.
<b>Antoine</b>	La chose dans laquelle je me suis le plus investi c'est faire une partie filmée
<b>Antoine</b>	Et j'étais comme ça "mais genre pourquoi je suis stressé ?" euh... "il y a une caméra devant moi et genre c'est même pas en direct"...
<b>Antoine</b>	On a refait quelques prises pour dire "salut" ou des choses comme ça, mais... En partie, de souvenir il y a pas eu de problème de "ah il faut le refaire" ... Peut-être un vote. Il me semble qu'on a refait un vote, mais je suis pas sur. Personne n'a changé son vote, c'était juste... voilà.
<b>Gabriel</b>	On a fait une version à nous du Loup Garou, avec des rôles qu'elle a trouvés sur internet, des forums de Thiercelieux notamment. Mais à cette époque là c'est encore full Thiercelieux, des rôles créés par la communauté sur internet,

	des rôles qu'on a créés nous-même, etc. etc
<b>Gabriel</b>	Alors je connais... Le truc c'est que je triche, parce que je suis allé sur le site officiel du jeu du Loup Garou et que toutes les versions commercialisées sont référencées sur le site. De nom, je les connais toutes, voilà. Peut-être pas de tête, comme ça, mais je sais qu'il en existe presque une dizaine à travers le monde.
<b>Gabriel</b>	Après maintenant, on ajoute à ça Wolfy, qui est sorti récemment, en ligne. Les versions en ligne, quoi... Les moutures en ligne il y en a pas mal. Et des variantes qui s'en éloignent, les versions... Par exemple, les Loup Garou sur Minecraft, les Loup Garou sur des jeux tiers, qui sont pas vraiment des Loup Garou mais qui reprennent un peu l'idée et les skins.
<b>Gabriel</b>	Alors, je me suis intéressé à Wolfy (...) vu que c'est plutôt pratique pour les vidéos YouTube, j'ai commencé à m'y intéresser. J'y ai joué l'été dernier. J'ai fait quelques vidéos dessus. On a essayé d'y jouer avec Ju. Euh... J'ai du mal. J'ai beaucoup de mal.
<b>Gabriel</b>	Au travers du micro, c'est moins grave, mais sans micro déjà juste avec le texte, c'est galère. C'est galère, euh... Sur Wolfy, en plus, il y a une petite notion de matchmaking, donc on peut partir en solo en mode "je joue", ça nous fait rejoindre une partie créée
<b>Gabriel</b>	Loups-Garous-en-ligne j'ai jamais fait, mais en fait Loup Garou, j'ai du mal à me projeter ça comme un jeu qui se passe pas de visu en fait. C'est très compliqué. C'est vraiment compliqué et j'ai bien vu une version en VR où là on peut chuchoter des messes-basses au voisin... euh... qui avait l'air limite beaucoup mieux que toutes les autres versions que j'ai pu voir, parce que là au moins on a un visuel sur les gens. On voit un petit peu la gestuelle des gens parce qu'ils ont des trucs dans les mains.
<b>Gabriel</b>	Donc voilà, sur internet, sur Facebook notamment, on en parle pas mal. Après souvent, tout se fait par l'oral, hein... L'oral c'est plus pratique ; c'est quand même vachement plus pratique.
<b>Gabriel</b>	On a créé la chaîne de La Meute déjà pour essayer d'étendre un peu une façon de jouer, un esprit de jeu à plus de joueurs.
<b>Gabriel</b>	On a pas de liberté dans l'angle, dans la prise de vues. C'est hyper compliqué. En extérieur, il y a le bruit extérieur, il y a les gens. A moins de privatiser un espace, intérieur ou extérieur, mais là ça demande des sous... donc il y a des contraintes hyper fortes, mais vraiment hyper fortes. On a eu la chance de pouvoir proposer au Player One de faire des parties dans leur bar, en contrepartie de pouvoir avoir du soutien, notamment la salle. Là ça fait depuis juillet. Le montage a été très compliqué. On a constaté qu'il y avait des problématiques qui étaient encore plus importantes... C'est très très dur de faire des parties filmées, très très dur.
<b>Gabriel</b>	Aujourd'hui, grâce à ce rythme, quelqu'un qui arrive sur notre chaîne, il a 100 vidéos à regarder, potentiellement. C'est-à-dire que s'il veut apprendre les mécaniques de jeu, il peut tenir une deux trois semaines de vidéos s'il a envie.



	<p>Il a plein de choses à découvrir. Ça aurait été pas le cas si on faisait une vidéo toutes les deux semaines. Et aujourd'hui sur YouTube c'est important que les gens s'intéressent à ce que tu fais, en tout cas je sais que là où à une époque c'était juste un divertissement sporadique, aujourd'hui, c'est un divertissement régulier : il y a des gens qui regardent YouTube comme on enchaîne des séries Netflix et que quand ils découvrent un YouTuber, ils aiment bien manger l'intégralité du contenu qu'il propose.</p>
<p><b>Le droit d'auteur</b></p>	
<b>Victor</b>	<p>je m'étais renseigné un peu pour les droits d'auteur et j'ai vite su que ça aurait été un peu compliqué comme projet</p>
<b>Nassim</b>	<p>l'autre truc tout con, c'est que, bah étant donné que mine de rien ces images ne sont pas totalement libres de droits, certes je peux m'en servir à usage personnel, mais derrière...</p>
<b>Nassim</b>	<p>Y'a des gars qui vont te dire que t'as plein de gens qui ont volé l'idée du Loup Garou, y'a des gens qui vont te dire que le gars qui a inventé Thiercelieux, il a pompé ça de Mafia</p>
<b>Amélie</b>	<p>En fait ça dépend parce que le copyright au final il est sur certains noms de cartes et ça ça se contourne... Fin euh... avec d'autres noms. Euh... Fin voilà y'a des jeux américains, japonais et ils les ont créés après Thiercelieux et pourtant ils existent et euh... Après ils sont pas sur le marché français quoi donc euh... c'est des questions auxquelles on réfléchit et... je pense pas qu'ils seraient d'accord pour euh... faire ce chemin avec nous donc ce sera à nous de le prendre...</p>
<b>Gabriel</b>	<p>je pense que c'est une bonne chose que la personne qui aie un peu créé le jeu du Loup Garou aie un peu laissé ça libre, pour empêcher justement quelqu'un qui crée une mouture du Loup Garou d'avoir trop de pouvoirs en terme de droits d'auteur sur les autres qui ont envie de faire la même chose, parce que c'est un genre de jeu. (...) je pense que c'est une bonne chose que la personne qui aie un peu créé le jeu du Loup Garou aie un peu laissé ça libre, pour empêcher justement quelqu'un qui crée une mouture du Loup Garou d'avoir trop de pouvoirs en terme de droits d'auteur sur les autres qui ont envie de faire la même chose, parce que c'est un genre de jeu.</p>
<b>Gabriel</b>	<p>Le droit d'auteur c'est quelque chose d'un peu complexe. Je pense qu'à partir du moment où on met pas Thiercelieux dans notre jeu du Loup Garou, déjà c'est un premier pas pour respecter un peu le droit d'auteur. S'intéresser à... de quels rôles ont pour origine Thiercelieux, je pense que c'est important, parce que si on veut créer notre propre mouture de Loup Garou, par exemple, même si c'est entre potes, ça peut être bien par exemple de pas avoir les rôles qui ont été créés par Thiercelieux.</p>
<b>Gabriel</b>	<p>le jeu de base lesquels sont d'origine, enfin lesquels sont créés par Thiercelieux, lesquels ne sont pas créés par Thiercelieux, lesquels ont été en quelque sorte repris par Thiercelieux... On s'est renseigné dessus, notamment parce qu'on a vu une créatrice qui reprenait le Loup Garou de Thiercelieux, mais qui mettait un skin de Pokémon, par exemple. On a voulu l'encourager et</p>

	la mettre en avant, mais en même temps on voulait savoir si on la mettait pas en danger en faisant ça. Est-ce qu'il était pas mieux qu'elle aie une poignée de kickstarter plutôt que beaucoup plus et des poursuites judiciaires ? (...) on a choisi de pas trop la mettre en avant, notamment pour des questions de droits d'auteur : donc déjà elle reprenait tous les trucs de Thiercelieux, mais aussi la question était de savoir si elle reprenait le jeu de base uniquement, est-ce qu'elle risquait beaucoup ou pas. Il y a quand même quelques rôles qui ont été créés par l'éditeur à l'origine du Loup Garou et bon c'était un peu risqué pour elle, quoi.
<b>Gabriel</b>	Le Loup Garou en soit c'est une option, mais c'est une option qui me semble compliquée, étant donné qu'on a Wolfy qui prend de la place, qui va peut-être un jour éditer son jeu de cartes aussi, on a un Loup Garou de Thiercelieux qui prend déjà de la place et qui prend toute la zone, entre guillemets, géopolitique du jeu du Loup Garou... du coup on pourra pas éditer un jeu du Loup Garou en France.
<b>Références</b>	
<b>Victor</b>	un peu comme le Jumanji, l'esprit du Jumanji : une partie de Loup Garou qui prend vie, quoi.
<b>Victor</b>	Dans le contexte, c'était une période où il y avait beaucoup d'images qui sortaient avec marqué "Bomboclaat".
<b>Victor</b>	Je me souviens d'une vidéo de Fabien Olicard qui avait réussi à voir un peu la réaction des gens, comment ils mentaient, sur une partie de Loup Garou
<b>Amélie</b>	Au début on avait pensé vraiment à un format très... très basique, voilà : Aujourd'hui on va faire une vidéo sur le rôle de la sorcière, alors la sorcière ça fait ça, ça a telle puissance. Enfin, un truc très wikipédia, quoi, très point culture
<b>Antoine</b>	des événements qui me rappellent les jeux de rôle que je joue régulièrement, j'adore les jeux de rôle, donc c'est une très bonne expérience.
<b>Appropriations du Loup Garou</b>	
<b>Victor</b>	Je m'attendais pas à une telle euh... 'fin que tout le monde adhère à l'idée quoi. C'est un peu farfelu quand même. Tout le monde y avait pensé déjà, avait fait des petits courts métrages et tout... donc c'était super cool.
<b>Victor</b>	J'ai du avoir plusieurs milliers, ouais plusieurs centaines on va dire, de commentaires juste marqué "Netflix" "Netflix" "Netflix"...
<b>Victor</b>	j'ai regardé deux trois courts métrages qui étaient pas si mal et c'était super intéressant. Il y a aussi des gens qui ont proposé des mangas. Il y a un manga qui apparemment reprend aussi cette idée là, un jeu qui est le Loup Garou qui prend vie.
<b>Nassim</b>	je me suis dit "allez, bon bah on va participer à quelques games". Et euh... avant de finalement me dire "eh mais en fait, et si on faisait des variantes ?"

<b>Nassim</b>	Et du coup c'est là où il y a eu la version Star Wars euh... La version avec la... avec le fric, y'a même eu une version Astérix pour te dire
<b>Nassim</b>	parce que déjà c'est bien de commencer avec les rôles euh... juste les rôles, et ensuite on voit les trucs un peu plus à rajouter, parce que euh voilà, quand t'as pas l'expérience dans le Loup Garou forcément c'est un peu euh... C'est un peu compliqué de BIM directement passer à la version complète
<b>Nassim</b>	Alors que, il y a tellement d'autres univers qui s'y prêtent... Et ne serait-ce que la version anglaise, fin américaine, euh... le Werewolf quoi...
<b>Nassim</b>	y'a les versions que j'avais créées moi même, donc euh... Donc y'avait la version donc euh la version Star Wars *tousse* fin les versions Star Wars parce que y'en a une avec la Guerre des Clones donc au niveau de Star Wars II, III, et une qui se passe au niveau de Star Wars IV avec euh... avec l'Empire. D'ailleurs, pour celle-là, les gentils sont les méchants.
<b>Nassim</b>	Alors y'a une version Harry Potter que j'ai jamais euh... terminée, réellement Ce qui est bien c'est que le Loup Garou il peut vraiment être adapté à pas mal de trucs. Dès qu'il y a une notion d'infiltration ou de trahison, BIM, on a ce qu'il faut
<b>Nassim</b>	Et la version dont je suis le plus euh... le plus content même si assez étrangement c'est peut-être celle qui euhm... qui a le moins accroché, mais en même temps euh... Mais en même temps elle est un peu compliquée à expliquer, c'est effectivement la... la version des Loups de Wall Street
<b>Nassim</b>	Amélie a créé aussi ses propres cartes. D'ailleurs on l'a tous un peu fait hein. Même moi j'ai créé des rôles... des rôles de nul part, je veux dire...
<b>Nassim</b>	Le côté appropriation, oui. Par contre, pour moi y'a quand même la donnée supplémentaire d'améliorer le jeu
<b>Nassim</b>	C'est vraiment le côté y'a un défaut, t'as envie de... t'as envie d'aller au delà
<b>Nassim</b>	J'apporte ce que j'aurais aimé avoir, tu vois
<b>Amélie</b>	on a commencé à y jouer (rires) à chaque soirée, absolument chaque soirée, euh... Et, on a fini par créer des personnages, euh... Puis euh..., petit à petit, notre deck... Donc j'ai un paquet de cartes, avec euh les photos de mes amis d'ssus, pour chaque rôle, des photos avec un thème pour chaque rôle, et euh la description du rôle en dessous
<b>Amélie</b>	on reprend tous les personnages de Thiercelieux (aigu), mais on prend aussi de... Fin des rôles qu'on a inventé, ou trouvé sur internet, par exemple, eum...
<b>Amélie</b>	En fait à force de jouer, on voyait qu'il y avait des choses qui nous plaisaient pas, on essayait de faire de l'équilibrage, on enlevait des règles pour certains personnages
<b>Amélie</b>	eh ouais est-ce que ça te dirait pas qu'on fasse notre deck, euh... avec de nouveaux rôles, nos idées, en fait

<b>Amélie</b>	à chaque fois que quelqu'un nous disait une idée, bah ça y est j'imprimais le truc, je découpais, je plastifiais et hop ça rentrait dans le deck et petit à petit le deck grossissait, jusqu'à ce que j'en fasse imprimer un officiellement, avec de jolies cartes, euh...
<b>Amélie</b>	Et je l'ai vu une fois, on jouait une partie un peu spéciale où on montrait jamais les rôles, des... des morts. Donc euh, en fait euh, quand quelqu'un mourrait on savait jamais si c'était un loup ou un... un villageois
<b>Amélie</b>	il y a une troisième dimension du coup que j'ai vu dans un nouveau jeu qui s'appelle <i>Ultimate Werewolf Legacy</i> donc là en fait c'est un jeu de Loups Garous euh... mais avec un scénario, et des chapitres.
<b>Amélie</b>	Donc en fait, à la base, du coup on avait créé des rôles. On avait créé des rôles, euh... Du coup on avait une nouvelle manière de jouer, parce que chaque rôle a sa mécanique, ça changeait un peu la donne.
<b>Amélie</b>	ça nous a donné envie de euh... de euh... promulguer notre paquet finalement, promulguer notre manière de jouer parce qu'on trouvait ça super chouette. Donc à la base c'était ça, et on avait pensé à faire des vidéos à cette époque là et on avait tourné des parties filmées, euh... pour créer notre chaîne
<b>Amélie</b>	<i>Super Jinrou DX</i> , euh... qui a une autre manière de jouer parce que déjà les Japonais, ils révèlent pas les cartes des morts, c'est vraiment que sur le bluff. Il y a un manga qui s'appelle <i>Le Jeu des Loup Garou</i> où on voit ça, qui est euh... assez intéressant
<b>Amélie</b>	là j'anime des parties sur le jeu <i>Ultimate Werewolf Legacy</i> , bah du coup faut que je traduise le livre, faut que je traduise les cartes, que j'imprime euh la traduction des cartes, faut que je les coupe...
<b>Amélie</b>	Mais oui fin voilà, la traduction, l'appropriation
<b>Amélie</b>	Je sais qu'ya quelques français qui se sont appropriés le jeu, parce que j'avais vu des... en cherchant (...) ...En cherchant beaucoup. J'avais vu qu'il y avait déjà eu des événements de... <i>Ultimate Werewolf</i> , <i>Werewolf</i> , en France, mais euh... non j'avais pas trouvé de traductions.
<b>Amélie</b>	des professeurs de sixième dans le programme pour apprendre l'argumentation, qui font une partie de Loup Garou avec leurs élèves pour les inciter à... à argumenter
<b>Amélie</b>	Y'a Gabriel qui me dit qu'il est persuadé que...A l'avenir j'édit'rai un jeu de société, mais (rires) moi j'y crois pas trop. Euh... Je suis pas très inventive en fait. Je suis bonne pour améliorer les choses, mais je suis mauvaise créatrice... Je sais pas si tu vois ce que je veux dire... (...) Je crée à partir d'univers que je connais déjà...
<b>Amélie</b>	j'suppose qu'ils le trouvaient bien et ça c'est un peu du coup propagé dans la Russie donc le jeu de Mafia, donc euh la Mafia contre euh les... les citoyens. Ca s'est propagé, propagé dans l'Europe et cetera et c'est arrivé jusque euh dans une Université euh... aux Etats Unis. Mais, avant ça, y'a eu des

	modifications dans les règles hein, bien sûr. Les joueurs se sont appropriés, y'a eu la création d'une sorte de voyante, euh et d'autres pouvoirs.
<b>Amélie</b>	Euh... Ce jeu il est sorti en France, Loup Garou pour une nuit, parce qu'en fait l'Américain il a vu... il a contacté la Japonaise qui avait créé le jeu et ils ont fusionné un peu leurs deux jeux pour lui le sortir aux Etats Unis et ça a été sorti en France. Donc en France, en plus du Loup Garou de Thiercelieux, on a le Loup Garou pour une nuit qui a une origine américaine et japonaise.
<b>Amélie</b>	Bah ouais... bon... C'est un jeu social en fait, qui évolue tout le temps... Fin des règ... des rôles on peut en inventer à l'infini, bon y'en a qui sont plus ou moins bien (rires) mais...
<b>Antoine</b>	Alors on avait acheté le jeu du Jinrou parce qu'on trouvait les cartes stylées, mais on avait joué avec la règle du Thiercelieux je crois.
<b>Antoine</b>	Bah alors il y a les trois classiques, fin les trois classiques pour nous, c'est-à-dire celle avec Amélie où l'on dévoile pas les rôles des gens qui meurent la nuit ; celle avec Raph ou donc le Thiercelieux complètement classique ; celle de Daniel ou le Jinrou, celui où l'on ne montre personne qui meurt... Et est-ce que j'en ai fait d'autres ? Oui bon il y a toutes les versions de (rires) de Vanille un peu spéciales.
<b>Antoine</b>	Alors, tout simplement je pense que ça peut être cool les variantes, hein. C'est juste que j'en ai pas vu qui pour moi au niveau des règles permettaient à la fois un bluff aussi intéressant et des règles assez basiques, bien encadrées, qui évitent que la partie devienne n'importe quoi et soit impossible à suivre.
<b>Gabriel</b>	C'est vrai que quand on joue à cinquante du coup, on se retrouve à jouer avec souvent soit quelqu'un qui a mélangé plusieurs paquets de Thiercelieux, soit des petites cartes custom ou des bouts de papier... ou même souffler le rôle dans le coin de l'oreille
<b>Gabriel</b>	C'est là qu'a commencé à se développer un jeu un peu plus poussé justement. On a commencé à avoir des techniques qui se développent
<b>Gabriel</b>	Amélie et moi on a formé un corps... On a crée... Elle a pris l'initiative de créer un jeu du Loup Garou et c'est là où on a commencé à beaucoup discuter ensemble de Loup Garou théorique : qu'est-ce qui est fort, qu'est-ce qui est pas fort. On a créé des rôles ensemble. On a rajouté à ce paquet custom... euh elle avait fait une première mouture plastifiée et ensuite on a vraiment été chercher des imprimeurs. On a fait une version à nous du Loup Garou
<b>Gabriel</b>	c'est le site du mec qui a créé le jeu du Loup Garou. Alors, qui l'a créé... Qui a repris Mafia et qui a collé un <i>skin</i> Loup Garou dessus...
<b>Gabriel</b>	En fait c'est au moment où on a arrêté de prendre le Loup Garou de Thiercelieux tel quel et de dire "ok on va jouer avec les règles", au moment où on a commencé à se dire "ouais mais ok la voyante...". En fait, faire semblant de retourner toutes les cartes pour pas donner des informations aux joueurs, c'est chiant : comment est-ce qu'on peut faire ? Donc au début on avait un petit tableau, sur lequel on écrivait le rôle, mais très très vite on a découvert

	qu'on pouvait juste dire si c'était loup garou ou pas. On a préféré utiliser cette variante là. Il y a plein de choses qu'on a remis en question petit à petit, se dire "ouais ben ce rôle là ça va pas", "ce rôle là ça va pas"...
<b>Gabriel</b>	En fait, c'est au fur et à mesure qu'on a discuté de ces choses là. Donc ça s'est peut-être pas fait du jour au lendemain : ça s'est fait dans la progression, en fait.
<b>Gabriel</b>	Et bien justement, la découverte de Ultimate Werewolf a été un peu un tournant pour nous. C'est-à-dire qu'on avait créé un peu notre propre jeu, qu'on avait un peu payé chers, aussi, faut le dire... (rires) et... et en fait... Découvrir Ultimate Werewolf, ça nous a fait quasiment abandonner notre propre mouture de jeu pendant un moment, parce que la personne qui a fait ce jeu justement se basait sur les défauts du Loup Garou de Thiercelieux pour créer sa propre mouture.
<b>Gabriel</b>	On a repris certains rôles, certaines idées, mais aussi dans les règles globales du jeu, on s'est inspiré un petit peu de partout... tout ce qui est plus intéressant, à droite à gauche. On a pas su départager ce qui allait mieux entre différents modes de jeu, du coup on les a baptisés "mode clair", "mode flou", "mode obscur" pour que ça soit plus simple pour les joueurs, qu'on aie pas à décrire tout le temps les mêmes règles, etc.
<b>Gabriel</b>	On a repris vraiment pas mal de choses qui sont bonnes. On laisse aussi des portes ouvertes, du coup les différents modes de jeu... Il y a des rôles qu'on a repris, mais retravaillés et certains mécanismes, on les a un peu étendus. Par exemple, bah tout simplement, le chasseur par exemple de Thiercelieux, a ouvert la porte aux personnages qui activent des pouvoirs quand ils meurent.
<b>Gabriel</b>	Voilà, au fur à mesure qu'on avance, on a envie de créer des nouveaux rôles. Parfois on pioche l'inspiration dans des jeux, parfois on invente aussi quelles mécaniques n'existent pas, aussi. Et pour ça, pour savoir quelle mécanique n'existe pas, il faut aussi piocher dans les autres jeux du Loup Garou.
<b>Gabriel</b>	Et vu qu'on a nos propres jeux avec certains rôles qui sont un peu custom, ou des variantes, c'est assez rare qu'on joue avec des jeux d'origine maintenant.
<b>Gabriel</b>	Le thème Loup garou m'intéresse beaucoup plus, notamment parce que nous mène dans une ère qui est un peu médiévale fantastique, du coup ça crée beaucoup de possibilités, alors que Mafia ben tu peux pas mettre de sorcière dedans, tu peux pas mettre de magie et du coup t'es pas dans un univers imaginaire, du coup tu peux pas rajouter des rôles imaginaires d'autres univers. C'est un peu plus compliqué de créer des variantes comme ça (claquement de doigt) quoi.
<b>Gabriel</b>	J'ai beaucoup constaté que beaucoup de gens créaient des variantes - des skins différents, mais du Loup Garou de Thiercelieux, la plupart du temps. Justement créer, comme tu l'as dit, un Loup Garou sur le thème de Star Wars, mais sur base du Loup Garou de Thiercelieux. Sur Splatoon ils ont fait pareil : le poulpe Loup Garou, sur base du Loup Garou de Thiercelieux et ainsi de suite... La personne qui a fait les rôles de Thiercelieux avec la version de Pokémon, s'est elle aussi basée sur les cartes de Thiercelieux.

<b>Gabriel</b>	Je m'intéresserais plus à quelqu'un qui propose une mouture de Loup Garou nommée Loup Garou que quelqu'un qui propose une mouture de Star Wars Garou, par exemple.
<b>Gabriel</b>	créer des mécaniques aussi, qui verrouillent certains comportements, par exemple l'anti jeu, lorsque tu révèles ton rôle dans une partie claire, ça peut être fatal à une partie. Le débutant peut ne pas comprendre, ou alors en avoir rien à foutre parce que en fait bah il fait qu'une partie après il s'en va... Le jour où on a appris le devin maléfique, par exemple, qui est un rôle pour purement empêcher cet anti jeu... Bah ça verrouille le comportement naturel des gens, parce que si une personne se révèle, elle va se faire éliminer par le devin maléfique. Donc plutôt que de pénaliser la partie et tous les joueurs, il va peut être pénaliser une partie de la partie, mais ça va être compensé par les actions du devin maléfique.
<b>Gabriel</b>	Il faut aussi prendre en compte que le jeu pousse à certains comportements et que si les joueurs ont un comportement, c'est peut-être parce que le jeu les encourage. Comment faire pour améliorer ces choses là ?
<b>Gabriel</b>	c'est plus les mécaniques qui vont me faire kiffer et c'est vrai que du coup, on a corrigé, entre guillemets, le Loup Garou, sur le plan mécanique, pas du tout sur le plan thématique, sur l'ambiance dans laquelle on plonge, etc. Pas du tout non plus dans comment brain... brain-fuck... comment entourlouter les joueurs, comment provoquer les réactions vives chez les joueurs.
<b>Une "culture" du Loup Garou</b>	
<b>Victor</b>	c'est universel le Loup Garou. Tout le monde y joue, tout le monde y a joué et ça crée une sorte d'imaginaire collectif qui est génial ...une ambiance qui est inimitable dans les autres jeux de société
<b>Victor</b>	l'idée d'un film justement ça rassemble les gens autour d'une vision qu'ils ont du Loup Garou (...) je pense que c'est un certain fantasme justement de la réalisation du jeu au film quoi. Une sorte de création finale.
<b>Nassim</b>	le concept de Loup Garou, il a été baladé entre quarante mille pays (pause) là-dessus, le concept de Loup Garou il est vieux, limite il est vieux comme le monde
<b>Amélie</b>	la Nuit du Loup Garou, à Lille, c'est un gros événement Loup Garou qui réunit 150 joueurs du village qui tourne en même temps
<b>Amélie</b>	quand les youtubeurs font des vidéos sur les Loup Garou, ça a ça a tout de suite énormément de vues en fait, et euh sur Amazon euh... les jeux les plus vendus c'est les Loup Garou de Thiercelieux, fin c'est un jeu qui est connu de beaucoup avec les... avec euh bah chépa avec dans leur enfance, en colo, ben quasiment tout le monde jouait aux Loup Garou. C'est un jeu d'une grande envergure, j'pense, donc... donc j'pense vraiment qu'on peut fédérer beaucoup de monde
<b>Caractéristiques du jeu</b>	

<b>Victor</b>	Après il y a un lien affectif
<b>Victor</b>	si ça va trop vite ça sert à rien
<b>Victor</b>	fin faut vraiment avoir le temps quoi.
<b>Victor</b>	la manipulation peut être, être manipulateur un peu. Euh... (pause) patient peut être. Patient et manipulateur.
<b>Victor</b>	c'est un jeu qui demande tellement une forme d'imagination et un univers qui est tellement spécifique
<b>Nassim</b>	le Loup Garou il faut attendre. Faut attendre de voir, de collecter les informations, faut être patient
<b>Nassim</b>	un certain calcul
<b>Nassim</b>	Ça m'intéresse pas plus que ça de terminer la partie, tu vois, d'être vivant... Moi ce qui va plus m'intéresser c'est de faire en sorte à ce que certains choix contribuent à ce que mon camp gagne à la fin, même si je meurs T2, tu vois... C'est pas grave, même si je meurs T2, au moins si ça me permet quand même de balancer des informations, d'arriver à cibler des gens, de pouvoir utiliser les pouvoirs que je vais avoir pour certains (claque des doigts) là ouais, pour moi c'est kiffant, tu vois... Donc c'est plus avoir une influence que le résultat final
<b>Nassim</b>	En soi, le seul truc que j'ai besoin c'est une feuille de papier. Le reste, tout est dans la tête. Et du coup pour faire une liste par exemple pour faire un fascicule avec des règles, il y a pas besoin de grand chose, tu vois c'est ça par exemple...
<b>Amélie</b>	Et c'est un peu le... ah mais si il a anticipé ça, il... fin c'est un jeu... ouais c'est... le mind game.
<b>Amélie</b>	c'est un jeu d'esprit
<b>Amélie</b>	Moins ya de joueurs, plus il faut qu'il y ait un tiers de loups, plus ya de joueurs, plus ça tend vers 1/6, 1/7, 1/8 de loups, fin on peut pas, on peut pas dire c'est toujours un tiers de loups, c'est pas possible
<b>Amélie</b>	stratégiquement, en fait la meilleure stratégie pour le simple villageois, c'est euh... que ce soit lui qui mène l'enquête. C'est à lui d'aller agresser les joueurs pour essayer de trouver les loups garous
<b>Amélie</b>	Et c'était vraiment flagrant sur cette partie, parce que là vraiment tout le monde a arrêté de réfléchir, ils se sont dit : 'c'est bon on a la voyante donc on peut lui faire confiance, on va attendre ses visions chaque nuit'. En plus ça fait un jeu très ennuyant hein
<b>Amélie</b>	Le but c'est de donner une composition la plus équilibrée aux joueurs pour que ce soit les skills les compétences des joueurs qui fassent la différence et pas euh... la composition en fait euh.
<b>Antoine</b>	J'adore le bluff, c'est vraiment ce que je préfère dans le Loup Garou et je



	trouve que le Jinrou est assez simple tout en restant assez flou pour que le bluff soit très bien dosé, donc c'est là où je m'y retrouve le mieux, c'est pour ça que c'est ma version préférée.
<b>Antoine</b>	oui c'est pas le jeu... Le jeu est pas e-sport trady comme on dit
<b>Antoine</b>	le Loup Garou t'apprend à écouter les autres, ce qui est pas le... Ce qui est pas le plus facile pour tout le monde. Ca t'apprend à aussi... à mieux gérer le stress, ce qui est un point fort (...) à un moment ou un autre, forcément, tu auras tout le monde qui pensera que ça sera toi le loup et il faudra te défendre, garder son calme... Euh... Je pense que forcément c'est un jeu qui peut te pousser à bout, vraiment, donc euh... Oui ça te change.
<b>Antoine</b>	Bah après je pense que pas plus qu'une autre activité pour le coup sur ça. Je pense que dès qu'on fait une activité... En vrai si, plus que les autres activités, parce qu'on parle entre nous.
<b>Antoine</b>	La parole est au centre de l'activité donc oui peut-être forcément je pense qu'on est plus vite à se connaître que dans d'autres trucs.
<b>Antoine</b>	"Bluff" 5 étoiles : c'est ce que je préfère dans le Loup Garou, c'est euh... Surtout le Jinrou. C'est ce qui fait tout le jeu. Sans ça, autant jouer à un autre jeu vraiment, je pense.
<b>Antoine</b>	ça va être argument contre argument, ça va être tout le monde va écouter et va choisir son narrateur préféré, donc c'est très important.
<b>Gabriel</b>	Alors je me souviens de parties à 50 personnes donc (rires) ...Voilà, c'était plus pour le fun ou pour faire dans le sensationnel.
<b>Gabriel</b>	C'est un jeu social très sympa, pas très cher. On peut jouer à beaucoup : dans les soirées, on était souvent beaucoup, donc c'était un jeu qui était très adapté à la situation.
<b>Gabriel</b>	J'aime bien la clarté du Loup Garou de Thiercelieux, justement et des Loup Garou en "mode clair", comme on a appelé ça avec Amélie, parce que justement on se base vraiment sur les relations entre joueurs et pas sur ce qu'ils peuvent te cacher de l'information que t'as pas eue. Je trouve ça mieux.
<b>Gabriel</b>	on a commencé à ne plus jouer au Loup Garou pour la déconne entre potes. On a voulu jouer au Loup Garou pour le challenge entre potes, en fait.
<b>Gabriel</b>	Tu peux comparer le Loup Garou avec le fait que les gens sont assez libres et discutent beaucoup entre eux, que les cartes sont presque un prétexte et que tout se joue dans la parole entre joueurs
<b>Gabriel</b>	mais il y a quelque chose dans le Loup Garou que je ne trouve pas dans d'autres jeux.
<b>Gabriel</b>	C'est pas un jeu qui est prévu justement pour les enfants : c'est un jeu qui est né en université, donc euh (rires)
<b>Gabriel</b>	L'agressivité n'a pas sa place dans le jeu du Loup Garou. (...) Tous (insiste)

	commencent à être experts au jeu, commencent à avoir des exigences sur certains comportements, types de défense, etc. Euh... Et quand l'agressivité rentre dans la partie, euh... On a vu des parties où les gens terminaient en pleurant.
<b>Gabriel</b>	C'est pas un jeu auquel tu joues puis tu t'en vas... C'est... Chaque partie de Loup Garou, c'est un moment où il se passe des choses. C'est... bah comme quand tu fais du jeu de rôle, comme quand tu fais... Bah je sais pas, c'est un moment que tu vis avec des gens.
<b>Communautés</b>	
<b>Victor</b>	on jouait tous ensemble, c'était fédérateur.
<b>Victor</b>	Donc voilà je pense que les gens ont tous aimé l'idée mais n'ont pas vu de la même manière.
<b>Victor</b>	il y a des gens plus fanatiques peut-être de ce jeu là, qui l'adorent par dessus tout mais je pense pas que geek serait un adjectif qui qualifiable pour des millions de personnes qui y jouent quoi
<b>Nassim</b>	En plus, bon, du coup je l'ai compris après, mais en plus la discipline des gens avec qui je jouais, leur concentration, fin... ça jactait toutes les trois secondes.
<b>Nassim</b>	le MJ avait vraiment du mal et les joueurs avaient encore plus de mal à rester dedans...
<b>Nassim</b>	la contrainte est que tout le monde puisse a minima avoir une influence sur la partie et s'amuser un petit peu, quoi.
<b>Nassim</b>	y'a toujours une ou deux personnes laissées sur le côté et... malheureusement pour celles-là... la partie est moins fun, quoi. Et du coup ça donne des rash kits et des gens qui veulent plus... qui veulent plus vraiment repenser au Loup Garou euh... etc. quoi.
<b>Nassim</b>	Après, derrière, bon euh... Comme je te disais, il suffit de une ou deux personnes qui comprennent... qui comprennent mal le principe et qui vont juste dire "ouaaais, mais c'est long, mais c'est chiaaant, machin"
<b>Nassim</b>	des joueurs qui n'étaient pas du tout là pour les mêmes raisons. C'est-à-dire que des joueurs étaient vraiment en mode stratégie pure, essayer de lire un peu, etc. D'autres personnes étaient elles plus en mode "ouais, c'est un bon moment avec des potes". Donc y'avait plein de... plein d'enjeux différents. Ça s'est un peu recentré à l'heure actuelle
<b>Nassim</b>	Un joueur occasionnel, si le gars est pas habitué, tu vas simplement l'accuser, le gars il va co-co-commencer à paniquer, tu vois, et... et tu vas très vite voir sur sa tête si il est... villageois ou loup, par exemple. Alors qu'avec euh... avec des joueurs confirmés, tu dois chercher plus loin. (...) Pour moi, y'aurait trop échelons : t'aurais les parties casu, les parties expert, et les parties où tu mélanges les uns et les autres. Parce que du coup, même pour les experts, c'est bien quand même de voir comment des casu vont jouer. Parce que...

	Déjà parce que des fois des casu peuvent très bien s'adapter : ils peuvent voir une autre vision, un autre point de vue, et c'est con mais c'est prendre du recul là dessus. Et puis euh... Ca fait du bien parfois d'être avec des joueurs moins bons que tu peux poutrer en moins de deux...
<b>Nassim</b>	ceux qui kiffent le Loup Garou (...) vont tous (insisté) avoir une certaine imagination
<b>Nassim</b>	des personnes créatives
<b>Nassim</b>	Par exemple j'en avais fait une une fois donc c'était un Loup Garou, My Little Pony, tu vois. Effectivement l'ambiance n'était pas tout à fait la même que lors d'une partie Star Wars.
<b>Nassim</b>	on va dire que c'est plus de manière passive que les joueurs m'apportent quelque chose, dans le sens où effectivement j'observe ce qui va se passer chez les joueurs (pause), leurs réactions, leurs avis, leurs critiques, tu vois... mais derrière, tu vois, j'ai très rarement discuté équilibrage et... (pause) et fondements avec... En fait j'ai rarement ouvert le capot du jeu avec quelqu'un d'autre. C'est plus le côté, tu vois, bon... l'allégorie d'une bagnole c'est "ouais alors fais gaffe parce que quand t'accélères en 3e vitesse il y a un peu de fumée qui sort derrière", tu vois. Cette information je la prends, derrière j'ouvre le capot, je vois ce que ça donne, je fais mes calculs et derrière s'il y a amélioration à faire, tu vois, je la fais.
<b>Nassim</b>	derrière y'a quand même une clientèle qui paye pour venir.
<b>Amélie</b>	c'est... des amis de la communauté globalement de Pokemon
<b>Amélie</b>	La journée une beaucoup de débutants disent 'ah ouais... mais ya pas assez de choses à dire', mais eux ben... Au final voilà douze minutes ça leur suffit pas.
<b>Amélie</b>	Le débutant il a pas encore ses marques dans le jeu, il a pas forcément encore compris comment fonctionnait le jeu, surtout si c'est sa première partie, donc il va essayer un peu de suivre la masse... Il va un peu se méfier de tout le monde en fait. Quand on va lui demander est-ce que tu penses qui a quelqu'un de coupable, il va dire tout le monde. Fin, euh... Il saura pas, il aura pas forcément de repères. Euh... Mais après y'en a qui sont assez habiles et qui tentent des choses, alors qui peuvent paraître complètement à côté de la plaque parce que bah c'est leur première partie et que personne fait ca...
<b>Amélie</b>	Et... et du coup il y a la dimension de : est-ce que je favorise ma famille, est-ce que je favorise mon camp, est-ce que je favorise...moi.
<b>Amélie</b>	je me suis intéressée à toutes ces petites choses et pareil j'ai essayé de jouer avec plein de MJ différents, pour app... et pareil plein de joueurs différents, pour apprendre leurs façons de jouer, et du coup, je me suis vraiment créé quelque chose, j'ai essayé de prendre le meilleur
<b>Amélie</b>	Y'en a qui n'aimaient pas le jeu, et qui me disent qu'avec moi ils aiment jouer euh... C'est super gratifiant

<b>Amélie</b>	Et du coup, on voulait, bah diffuser ça, mais pour diffuser ça faut avoir une communauté, donc c'est pour ça qu'on anime souvent des Loup Garou euh... de manière gratuite
<b>Amélie</b>	moi je touche absolument rien, c'est vraiment bénévolement que j'anime, mais moi, ça me permet de créer ma communauté
<b>Amélie</b>	On créé notre communauté, on créé notre chaîne YouTube avec des vidéos forts sur Thiercelieux, parce que c'est point d'accroche, c'est les joueurs de Thiercelieux qui vont avoir envie de regarder des vidéos sur Thiercelieux. Et une fois qu'on aura fédéré, euh... des viewers, là on pourra euh proposer nos façons de jouer, et dans le futur p't'être un deck
<b>Amélie</b>	Et, ce que je me suis amusée à faire aussi, c'est pour les compositions que j'avais écrites sur papier, j'avais envoyé à plusieurs amis MJ et je leur demandais 'A ton avis, est-ce que c'est équilibré ou pas ?' Et euh... j'attendais leurs réponses aussi quoi... Nous on a beaucoup réfléchi là-dessus
<b>Amélie</b>	Du coup j'étais pas mal en lien avec lui et en discutant, y'a des gens de son groupe qui sont venus dans le mien, donc y'a même des gens du Sud qui vont essayer de venir, par exemple samedi à Paris, pour l'événement
<b>Amélie</b>	Là, franchement, je veux pas avoir le nom d'une association, je veux avoir le nom de ma chaîne YouTube et euh que les gens me connaissent pour ça et me créer une communauté autour de ça en fait
<b>Amélie</b>	Mais effectivement, quand on a commencé à faire, bon bah... plutôt les événements au café, bon bah l'entrée est payante, c'est euh... c'est euh en gros 8 euros l'entrée avec euh une boisson et accès à toute la soirée (...) Euh... là effectivement y'a pas mal de joueurs qui ont arrêtés de venir et puis on était passé sur le groupe Facebook la Meute et y'en a qui ont pas suivis et qui sont restés dans leur communauté euh Nintendo. Euh... Donc (pause) là quand même on demande aux joueurs à chaque fois de payer, donc euh...
<b>Antoine</b>	Une dizaine, MJ par quelqu'un qui était pas mal en vrai... Parce que bon on avait tous l'habitude du jeu vidéo et des jeux de rôle donc ça va, c'était quand même sympa.
<b>Antoine</b>	Le flou est sympa parce que ça permet de jouer avec des gens moins expérimentés, parce que le Jinrou est quand même pas très accueillant pour les tout nouveaux joueurs...
<b>Antoine</b>	C'est pas des gros joueurs de Loup Garou, mais bon du coup souvent c'est des parties qui ressemblent pas à grand chose mais c'est drôle. (rires)
<b>Antoine</b>	J'ai essayé de voir qui sont les personnes que je respecte le plus au Loup Garou, en mode "qu'est-ce qu'ils font de fort" et "comment ils réagissent", pourquoi...
<b>Antoine</b>	ça réglerait déjà un gros problème de la communauté, qui est : plein de gens qui jouent au Loup Garou, qui savent pas trop tellement y jouer

<b>Antoine</b>	Diversifiée. J'ai... On a rencontré de tout. C'est... Ce que j'aime beaucoup dans le Loup Garou essentiellement, c'est la diversité des profils qui me surprennent, en fait !
<b>Antoine</b>	Je trouve ça fait un peu comme un anime où il y a plein de gens qui arrivent et tu fais "ah oui lui c'est le champion de cette catégorie"... Donc ça j'aime énormément. Il y a des nouveaux qui arrivent et c'est tellement agréable de voir des nouveaux arriver.
<b>Antoine</b>	De toute façon, je suis pas du tout élitiste : ça reste un jeu. C'est pas parce qu'il y a deux nouveaux joueurs qui font n'importe quoi que la partie sera ratée, au contraire, ça rajoute quelques variables inconnues qui sont sympas je trouve.
<b>Antoine</b>	Le fait qu'il y a plus d'hommes et on va dire plus jeunes, une moyenne d'âge de 25 ans je pense, mais ça je pense que c'est plus dû au lieu qu'au groupe.
<b>Antoine</b>	La communauté du Loup Garou... Je pense que déjà en vrai si tu joues à un jeu de société comme ça, c'est que t'as quand même l'esprit assez ouvert pour te dire "non les jeux ne sont pas réservés aux enfants" et donc t'as pu jouer aux jeux vidéo, donc forcément de base t'es un peu plus geek que la moyenne, je pense. (...) Après est-ce que après jouer au Loup Garou fait de toi un geek, je pense pas (rires)
<b>Antoine</b>	Bah pour le coup, je t'ai dit que j'avais rien contre les nouveaux joueurs, mais là c'était une partie où ils avaient essayé de réunir beaucoup de gros joueurs et... et du coup ça avait donné une partie très très intéressante. Assez... Assez épuisante, mais vraiment très cool, donc euh... Beaucoup de mouvements assez incroyables, beaucoup de stratégies qui m'ont vachement surpris et qui m'ont fait "vraiment, ouais, il y a vraiment du niveau et franchement c'est cool"
<b>Antoine</b>	Bah je le vois un peu déjà comme une association en vrai, même si c'est plus un groupe
<b>Gabriel</b>	Et donc le Loup Garou faisait partie des activités qui étaient proposées, notamment lors de grandes soirées entre étudiants.
<b>Gabriel</b>	c'est pour le fun et comme on était un groupe de grands passionnés de jeux en tout genre, ça nous impressionnait pas trop ce genre de situations, donc bon
<b>Gabriel</b>	c'est un peu difficile de laisser mon rapport à ce jeu hors de son contexte qui est les gens avec qui j'ai joué
<b>Gabriel</b>	Trouver un moyen de rendre la partie la plus amusante possible pour tout le monde, c'est-à-dire pas trop difficile à appréhender pour quelqu'un qui connaît pas, pas trop facile sur le plan stratégique pour quelqu'un qui est expert.
<b>Gabriel</b>	C'est un peu compliqué. Il y a beaucoup de gens qui jouent la... un semblant de perf brut

<b>Gabriel</b>	Tu peux pas véhiculer assez de choses et en plus l'écrit, et la distance tout simplement, l'éloignement social, crée une agressivité naturelle qui est difficile à calmer. C'est-à-dire que dans les parties, tu l'as déjà vu je pense dans certaines parties maintenant avec notre groupe de joueurs, il y a une petite agressivité qui se crée quand il y a une personne qui réagit d'une certaine façon que d'autres jugent nulle ou débutante... qu'ils vont un peu se fâcher... Et bah en ligne c'est pire que ça : c'est si tu ne réponds pas aux usages des groupes de gens qui ont l'habitude de jouer sur Wolfy par exemple, c'est pas rare que t'aies un message un poil agressif qui passe.
<b>Gabriel</b>	Le Loup Garou, c'est un jeu social. C'est un jeu qui accueille une plage de populations mixtes. A partir du moment où tu fais des parties qui ne peuvent plus accueillir des débutants ou des novices quand les experts ou les habitués sont là, parce qu'ils deviennent trop agressifs, trop exigeants, c'est qu'il y a quelque chose à changer, il y a quelque chose à revoir, à remanier dans les rôles, dans les mécaniques.
<b>Gabriel</b>	Pour moi, le niveau de jeu d'un joueur se joue aussi là. Un mec qui est bon uniquement entre bons joueurs, pour moi il est pas bon. C'est-à-dire qu'il est moyen au milieu de joueurs expérimentés.
<b>Gabriel</b>	En fait, on pourrait imaginer que en comprenant des choses mais en les disant à personne on va avoir la satisfaction de gagner plus souvent... Mais en fait je pense qu'à partir du moment où tu enseignes quelque chose à quelqu'un, le temps qu'elle l'assimile et qu'elle utilise ces notions aussi bien que toi, il va se passer beaucoup de temps... et que toi, si tu veux progresser dans le jeu et être encore plus fier de tes mouvements, parler, donner des conseils, c'est super important.
<b>Gabriel</b>	En fait, le Loup Garou c'est un jeu d'équipe. Tu peux pas gagner tout seul. Ton ratio de victoires, il est jamais de 100%. Tu peux être le meilleur du monde, ton ratio de victoires sera jamais de 100%, jamais de chez jamais : tu dépends toujours des autres à un moment ou à un autre.
<b>Gabriel</b>	Il y a un groupe, Neurchi de Loup Garou, où on croise beaucoup de joueurs assez débutants. D'ailleurs tous les mêmes qui circulent dessus tournent autour du Loup Garou de Thiercelieux, souvent la version de base et rien de plus
<b>Gabriel</b>	Je pense qu'on tient dans nos mains une façon de voir le jeu du Loup Garou qui est plus riche et qui a plus de portée et d'intérêt que juste garder ça entre potes. (...) Là je pense qu'on a développé une vision du jeu, une façon de jouer qui est tellement riche, qui peut apporter tellement de choses à beaucoup de joueurs, à beaucoup de gens qui s'intéressent au jeu, de près ou de loin, que c'était intéressant pour nous d'en faire une chaîne
<b>Gabriel</b>	On a essayé tout notre possible pour prendre des personnes un peu représentatives aussi (pause) d'un public qui a visiblement l'air d'être le notre. (...) en réalité quand on joue à des parties de Loup Garou, ça arrive qu'on voit de tout, en fait, on voit tout le monde.
<b>Gabriel</b>	Il y a des (insiste) communautés de Loup Garou donc c'est un peu dur à dire. Il

	y a des groupes... des groupes de gens... J'ai bien constaté que avec le groupe de personnes avec lequel on joue régulièrement, notamment à l'Extra Life Café... On a crée une communauté, un groupe.
<b>Gabriel</b>	l'agressivité envers des joueurs néophytes, qui sont des réactions un peu de rejet de l'étranger classiques dans des communautés qui se forment, en fait... qui finissent par se former autour d'une identité et qui finissent par avoir du mal avec des personnes qui n'ont pas cette même culture, tu vois.
<b>Gabriel</b>	Il y en a d'autres qui proposent des choses sympas, d'autres façons de jouer qui sont intéressantes, qui sont pas les miennes. Et là où ça commence à devenir compliqué c'est quand tu vois les communautés de masse, notamment Wolfy, qui on peut dire à sa communauté aussi de joueurs, avec leurs habitudes, leurs usages, leurs traditions en quelque sorte et... et là c'est un peu plus délicat, parce que s'ils prennent pas forcément les bonnes habitudes de jeu, ça crée un jeu... 'Fin Wolfy je trouve que les habitudes des joueurs a engendré un jeu pauvre, mais c'est le jeu qui est comme ça et qui engendre et qui provoque ces réactions.
<b>Gabriel</b>	Premièrement, une association n'aurait pas forcément regroupé...
<b>Gabriel</b>	Aujourd'hui, ce qu'on a avec notamment le Discord et notre groupe de joueurs, ça peut représenter une association donc on a pas le statut officiel d'association. Et donc qui est un membre ou qui ne l'est pas, on a quelques petites règles de base, mais c'est un peu à la bonne franquette, si tu veux.
<b>Gabriel</b>	Enfin, l'intérêt d'une association dans le sens où tu parlais toi, c'est de créer de l'engagement via l'association. Et créer l'engagement via l'association, ça ne se fait pas dans une organisation pyramidale, ça se fait dans une organisation démocratique. C'est-à-dire qu'on aurait pu définir Amélie et moi comme fondateurs qui ont toujours un certain pouvoir, mais pas sans avoir un conseil d'administration ou des gens qui peuvent adhérer, devenir important, s'engager, etc. Le problème c'est que c'est des problèmes d'égo qui sont coûteux en temps et en énergie et qui nécessitent plus de 20 heures par semaine pour les gérer

## Annexe n°10 : retranscriptions complètes des entretiens menés

### Ci-dessous, code couleur utilisé :

### : Loup Garou et l'Humain

### : le rôle du Maître du Jeu (MJ)

### : Thiercelieux

### : expériences en ligne et transmédias du Loup Garou

### : le droit d'auteur

### : références

### : appropriations du Loup Garou

### : une "culture" du Loup Garou

### : caractéristiques du jeu

### : communautés

### Retranscription entretien avec Amélie du 14/11/2018

0:13	Iniz	Euh... Merci déjà d'être venue, c'est cool. Euh... Du coup, fin voilà, on va commencer simplement, je vais te demander de te présenter... Euh... Ce que tu fais dans la vie, euh... fin tout ça
	Amélie	Alors, euh... Je m'appelle Amélie <sup>1</sup> . Euh... Je suis, euh... en études en ce moment, je suis en Master 2. J'ai eu mon concours de professeur des écoles, et du coup je suis en année de... de formation à moitié dans ma classe de CM1 et à moitié à l'université... pour être professeur des écoles.
	Iniz	D'accord, eum... Euh... Du coup euh, quel est ton rapport avec le jeu des Loup Garou, comment tu l'as connu... ?
	Amélie	(Rires) Alors, euh, j'étais en... voyage, en troi... en terminale : je l'ai connu beaucoup plus tard que beaucoup. On était en terminale, on était en voy... en classe de géologie et un soir un ami a décidé de mener une partie de Loups Garou, et euh... et euh... cette partie m'a assez retournée parce qu'en fait je voulais... je voulais absolument y rejouer tout le temps, euh... Et par la suite, avec mon groupe d'amis, on a commencé, fin un groupe d'amis qui s'était formé par la suite, <b>on a commencé à y jouer (rires) à chaque soirée, absolument chaque soirée, euh... Et, on a fini par créer des personnages, euh... Puis euh..., petit à petit, notre deck... Donc j'ai un paquet de cartes, avec euh les photos de mes amis d'ssus, pour chaque rôle, des photos avec un thème pour chaque rôle, et euh la description du rôle en dessous</b>
1:50	Iniz	Et c'est quoi comme type de cartes ?
	Amélie	Euh... Bah... Euh... Je sais pas bon il y a les – en gros <b>on reprend tous les personnages de Thiercelieux (aigu), mais on prend aussi de... Fin des rôles qu'on a inventé, ou trouvé sur internet, par exemple, eum...</b> Un truc simple, 'fin simple... Euh... J'ai tellement de choses ! Bah chépa la belette par exemple, vu que euh... il existe le loup-garou et le renard dans le Loup Garou, il nous fallait la belette et dans le trio et la belette en gros c'est un villageois qui vit, sous sa maison et quand les loups-garous vont dans sa maison le soir pour la dévorer, bah en fait il

<sup>1</sup> Les prénoms ont été anonymisés à l'aide de l'outil en ligne produit par le sociologue Baptiste Coulmont : <http://coulmont.com/bac/>



		la trouve jamais. C'est un rôle qui peut jamais mourir par les loups-garous du coup c'est pareil pour la tuer la journée... par exemple.
2:32	Iniz	D'accord... Et euh... C'est venu naturellement le fait de créer des cartes ?
	Amélie	Euh... Bah à force en fait, euh... Euh... Comment ? <b>En fait à force de jouer, on voyait qu'il y avait des choses qui nous plaisaient pas, on essayait de faire de l'équilibrage, on enlevait des règles pour certains personnages</b> , par exemple l'ancien, sa contrepartie on l'enlevait, parce que bah... fin ça sert pas à grand-chose, surtout qu'on, vu qu'on jouait beaucoup on avait envie de varier le jeu et du coup intégrer de plus en plus de personnages à pouvoirs <b>sauf que, avec que Thiercelieux on tourne vite en rond</b> et on était nombreux, à chaque fois on jouait à p'être plus de dix, euh... et un jour au St' euh... je mangeais avec mon ex et euh... et il m'a dit ' <b>eh ouais est-ce que ça te dirait pas qu'on fasse notre deck, euh... avec de nouveaux rôles, nos idées, en fait</b> '. Donc on a commencé, et <b>à chaque fois que quelqu'un nous disait une idée, bah ça y est j'imprimais le truc, je découpais, je plastifiais et hop ça rentrait dans le deck et petit à petit le deck grossissait, jusqu'à ce que j'en fasse imprimer un officiellement, avec de jolies cartes, euh...</b>
	Iniz	D'accord
	Amélie	Voilà
3:39	Iniz	Bah c'est bien ça, et c'est des gens que tu connaissais euh... d'où, du coup ?
	Amélie	Bah <b>c'est... des amis de la communauté globalement de Pokemon</b> , euh... En fait je joue euh aux jeux vidéo Pokemon et ya des tournois sur Paris et euh j'y allais, et euh... du coup globalement c'est des gens de la communauté Pokemon plus leurs amis ou leurs petites copines, leurs petits copains, et du coup ça nous a fait un groupe d'amis, qui faisait qu'on jouait tout le temps souvent ensemble
4:08	Iniz	D'accord, donc en fait c'était déjà dans une communauté, fin de... culture pop, euh...
	Amélie	Oui c'est ça
	Iniz	Geek... Un petit peu ?
	Amélie	Ah oui oui, exactement
4:15	Iniz	D'accord... Eum... Est-ce que pour toi, euh... Euh... c'est une expérience de jeu qui passe par plusieurs plateformes, plusieurs supports, c'est-à-dire que tu vas jouer, mais aussi utiliser, je sais pas, le numérique pour partager ton envie du jeu ?
	Amélie	Euh... <b>Ca peut passer sur plusieurs supports. Moi actuellement (rires) quand je mène une partie, dans mon cartable j'ai euh... j'ai ma tablette, j'ai euh... mon ancien portable, j'ai mes boites de jeu, mon carnet, pour noter absolument</b> tout parce que je... Fin mon gros défaut c'est ma mémoire, donc euh... j'ai toujours mon carnet pour noter tout...
	Iniz	Ca c'est quand tu fais une partie, c'est ça ?
	Amélie	Quand je mène une partie, oui
	Iniz	D'accord
	Amélie	Donc euh... <b>Mon ancien portable pour pouvoir diffuser de la musique la nuit... Parce que bon, ça fait une ambiance, mais essentiellement c'est pour diminuer les bruits la nuit et qui est moins de... moins de... Fin de,</b>

		d'antieu là-dessus. Et euh... Et ma tablette c'est pour mettre un chrono, parce que ça dynamise les parties
5:20	Iniz	D'accord, et euh... quand t'es chez toi, est-ce que ça t'arrive de jouer sur jeu des Loup Garou en ligne... ?
	Amélie	Euh... Effectivement, euh... Juste Loup Garou en ligne j'ai un peu essayé, euh... mais euh j'ai, j'avais un peu de mal avec l'écrit, ça allait trop vite, j'arrivais pas à me faire d'avis sur les gens, surtout que je joue sur les expressions faciales des gens, euh... Mais, euh... là je suis en lien avec plusieurs communautés de joueurs de Loup Garou, y'en a qui anime des parties sur Messenger, euh... le dimanche soir, donc là aussi ça va très vite, c'est format un peu loups-garous en ligne.
	Iniz	Donc ça passe aussi par les réseaux sociaux ?
6:00	Amélie	Voilà, c'est ça. Et... euh... là, actuel... récemment, euh... J'étais en lien avec quelqu'un qui fait des parties sur forum. Et j'ai essayé. Et... là sur forum c'est encore une autre dimension, parce que (rires), vous voyez les... les gens vont faire des pavés, ils vous répondent par des pavés... par des citations d'autres personnes
	Iniz	Ouais, c'est du gros <i>roleplay</i> , quoi ?
	Amélie	C'est... Bah c'est pas du role..., fin c'est du... Ils incarnent pas forcément un personnage en fait mais
	Iniz	D'accord
	Amélie	Mais ils analysent tout tout tout, euh... et euh... Et j'ai joué du coup une fois avec des... Une fois, enfin plusieurs fois, avec des joueurs de forums, donc, les joueurs de forums en fait faut... Voilà, ils font des pavés, ils se répondent, à chaque fois ils ont une journée, ça dure 72 heures, ils ont 72 heures pour débattre parce que tout le monde a une vie... Tout le monde peut pas être disponible en même temps, donc voilà. Donc ils ont l'habitude de tout analyser, revenir sur les messages de la journée une, alors qu'ils sont à la journée quatre pour dire 'ah oui mais toi tu avais dit ça à ce moment là, et cetera'
6:56	Iniz	Oui, ce qui est complètement différent du jeu réel
	Amélie	Oui c'est ça... Et quand j'ai joué...
	Iniz	Enfin d'origine ?
	Amélie	Mm. Et quand j'ai joué, euh... Dans la vraie vie avec eux, en fait des journées de douze minutes, ça ne leur suffisait pas. Eux, ils font des parties de trois heures de Loup Garou, ça leur arrive, fin ça leur arrive.
	Iniz	Mmm...
	Amélie	Parce qu'ils analysent absolument tout ce qui est dit et même la journée une... La journée une beaucoup de débutants disent 'ah ouais... mais ya pas assez de choses à dire', mais eux ben... Au final voilà douze minutes ça leur suffit pas.
7:24	Iniz	Comment tu reconnais les débutants des joueurs plus aguerris ?
	Amélie	Eum... Bah, ya plusieurs types de débutants, on pourrait faire une vidéo dessus (rires).
	Iniz	Oui, tu fais des vidéos aussi, c'est vrai
	Amélie	Oui, c'est vrai, oui. Euh... Les débutants, ben va y avoir (raclement de gorge)... Le débutant il a pas encore ses marques dans le jeu, il a pas forcément encore compris comment fonctionnait le jeu, surtout si c'est sa première partie, donc il va essayer un peu de suivre la masse... Il va un peu se méfier de tout le monde en fait. Quand on va lui demander

		est-ce que tu penses qui a quelqu'un de coupable, il va dire tout le monde. Fin, euh... Il saura pas, il aura pas forcément de repères. Euh... Mais après yen a qui sont assez habiles et qui tentent des choses, alors qui peuvent paraître complètement à côté de la plaque parce que bah c'est leur première partie et que personne fait ca...
	Iniz	Oui, ça dépend ?
	Amélie	Oui, ça dépend.
8:15	Iniz	Et tu peux me parler un peu des vidéos du coup que tu fais ? C'est sur YouTube, c'est ça ?
	Amélie	Oui. Euh... Je le fais avec un ami qui euh... bah c'est lui qui est dans le groupe d'amis initialement avec euh mon ex qui... qui faisait les mj sur les parties et petit à petit j'ai voulu essayer et je suis restée mj mais euh... ca a mis du temps, ça a mis p'être deux ans avant que je commence à être mj sur le jeu... (inaudible)
	Iniz	Donc tu créais les cartes, mais tu n'étais pas forcément mj ?
	Amélie	Ah non
	Iniz	D'accord
	Amélie	Eum... Donc, je fais ça avec un ami qui s'appelle Raphaël, qui a une... qui a pas du tout le même point de vue sur le jeu que moi, même si on est d'accord sur certaines choses, voilà on a... on a pas les mêmes points de vue. Fin par exemple, moi mon rôle préféré c'est le simple villageois, alors que lui il va plutôt p't'être aimer les rôles à pouvoir qui compte (inaudible) aux Loup Garou.
	Iniz	Ce qui est plus commun dans ce jeu-là en général, non ? On entend souvent que les gens préfèrent avoir les Loup Garou parce que bah... je sais pas, c'est le sentiment de pouvoir ?
9:17	Amélie	Alors, oui... Mais d'un autre côté, lui il va aimer tout ce qui est pouvoir, avec du mindgame
	Iniz	D'accord ? Tu peux expliquer un peu ?
	Amélie	Bah en fait euh... (raclement de gorge) par exemple, on avait créé un rôle qui s'appelle le loup runique, qui pose une rune de... c'est étrange hein... qui pose une rune de protection euh sur un villageois, chaque nuit, et ce villageois sera protégé euh... la journée en fait. La journée, il pourra pas mourir par les votes du village. Donc en fait, on est face à un loup qui protège quelqu'un, et du coup, il va y avoir un jeu cérébral où on va se dire : attends, il a protégé cette personne, pour quelle raison... Parce que c'est un loup ou parce que c'est un villageois et du coup il veut attirer les foudres sur ce villageois ? Voila
	Iniz	Ah oui
	Amélie	Et c'est un peu le... ah mais si il a anticipé ça, il... fin c'est un jeu... ouais c'est... le mind game.
	Iniz	Ouais
	Amélie	Fin je... je sais pas trop le définir mais je pense que en les lisant séparément...
	Iniz	Mind c'est oui pour la tête, aussi ?
	Amélie	Ouais c'est un jeu d'esprit
	Iniz	Ouais t'sais, on pourrait dire que le Loup Garou est un mind game... en soi ?

10:21	Amélie	Oui ! Oui oui oui, mais ya des rôles qui sont euh très dirigistes, par exemple la voyante, si elle voit quelqu'un, en général fin si elle voit son rôle elle sait ce qu'il est
	Iniz	Mmmm
	Amélie	En dehors des exceptions...euh...
10:32	Iniz	Et toi du coup c'est le simple villageois ?
	Amélie	Oui (rires)
	Iniz	Pourquoi ?
10:52	Amélie	Parce que... Fin en fait voilà... les... la plupart des joueurs savent... ne savent pas jouer ce rôle, pour eux ça va être juste synonyme d'ennui, mais euh... Faut voir plus loin que ça en fait, stratégie, parce qu'on... On a vraiment réfléchi avec mes amis sur la stratégie pour jouer tous les rôles, on avait pensé euh... Fin, j'ai (rires) appris un langage de programmation juste pour coder quelque chose qui... qui... qui créerait euh comment un générateur de parties équilibrées depuis le nombre de joueurs, et j'appuie sur entrée et ça y est il me donne une partie équilibrée. Donc on avait cherché le poids de tous les personnages, à quel point ils étaient forts pour leur camp, et cetera. Donc bref, on a fait un gros gros travail...
	Iniz	Bah ouais c'est énorme ! Vous avez fait ça avec quel outil ?
11:20	Amélie	Euh... Bah j'ai appris Python pour faire ça, bon mon code il est affreux mais euh... en gros ça marchait (rires)
	Iniz	Oui quand même... C'est génial quand même, euh... Il y a... Bah, c'est un gros travail ! Il faut être motivé pour le faire
	Amélie	Oui, je suis très motivée. Euh... Et puis j'ai un ami qui s'y connaît un peu plus que moi en outil informatique et mathématique et il avait fait des... des simulations de parties pour savoir quelle est la puissance d'un loup, parce que bon en fait... il est très fort... fin, c'est compliqué. Moins ya de joueurs, plus il faut qu'il y ait un tiers de loups, plus ya de joueurs, plus ça tend vers 1/6, 1/7, 1/8 de loups, fin on peut pas, on peut pas dire c'est toujours un tiers de loups, c'est pas possible. Pour un jeu à trente, si tu mets un tiers de loups, tes villageois ils vont jamais gagner, bref
12:05		Revenons sur le simple villageois (rires). Le simple villageois, du coup, euh... Donc tout le monde, ouais voilà, les gens pensent que c'est synonyme d'ennui euh stratégiquement, en fait la meilleure stratégie pour le simple villageois, c'est euh... que ce soit lui qui mène l'enquête. C'est à lui d'aller agresser les joueurs pour essayer de trouver les Loup Garou, parce que la voyante, la sorcière, elles sont trop importantes pour le village pour se faire remarquer la journée. C'est au simple villageois d'aller attaquer, d'aller mener l'enquête, euh... de prendre le rôle de maire à la place des Loup Garou, parce que voilà il y a des rôles plus importants dans le village qui ont besoin d'être protégé et c'est à eux de se mettre en avant.
	Iniz	Du coup toi t'aimes bien jouer le simple villageois pour faire l'enquête, sans...
	Amélie	Oui pour mener l'enquête
	Iniz	Et avec le rôle même du simple villageois... Qu'on, qu'on montre, avec la carte des deux côtés ?

	Amélie	Fin c'est ça c'est pour mener l'enquête. Et je l'ai vu une fois, on jouait une partie un peu spéciale où on montrait jamais les rôles, des... des morts. Donc euh, en fait euh, quand quelqu'un mourrait on savait jamais si c'était un loup ou un... un villageois, mais euh il y avait des rôles qui pouvaient aider euh... pour savoir mais... Du coup les Loup Garou pouvaient vraiment bluffer vraiment dans cette partie, voilà. Les Loup Garou pouvaient dire : bon écoutez je suis la voyante et j'ai vu ça cette nuit et la vraie voyante qui se dit : 'non c'est moi la voyante' (plus aigu) donc voilà, ça peut créer des situations comme ça dans ce mode de jeu... euh... et dans ce mode de jeu, premier tour, il y a une voyante qui se révèle parce qu'elle avait vu un loup garou. Euh... et en fait à partir de ce moment là, les villageois ils ont arrêté de réfléchir, ils attendaient juste euh... bah les visions de la voyante, et non villageois il se doit euh d'allumer son cerveau
	Iniz	Oui
	Amélie	Et de réfléchir à (inaudible)
	Iniz	Fin comme tous les joueurs ? Mais oui
	Amélie	Et c'était vraiment flagrant sur cette partie, parce que là vraiment tout le monde a arrêté de réfléchir, ils se sont dit : 'c'est bon on a la voyante donc on peut lui faire confiance, on va attendre ses visions chaque nuit'. En plus ça fait un jeu très ennuyant hein
	Iniz	Donc on peut dire – oui
	Amélie	Les journées étaient beaucoup moins animées (rires), ça ça a été flagrant
14:08	Iniz	On peut dire que le jeu des Loup Garou, c'est entre le jeu d'équipe, et justement le jeu individuel, où l'on fait marcher un peu la machine, c'est ça ?
	Amélie	Oui, oui et en plus, bah du coup, tu me fais à ça : il y a une troisième dimension du coup que j'ai vu dans un nouveau jeu qui s'appelle <i>Ultimate Werewolf Legacy</i> donc là en fait c'est un jeu de Loup Garou euh... mais avec un scénario, et des chapitres. Et, euh... ya cinq chapitres en tout, dans chaque chapitre ya trois parties, tu peux faire un chapitre par soirée, quoi. Et il y a vraiment une histoire, des événements, euh... chaque personne a une carte personnage, chaque personnage appartient à une famille et en tout du coup ya... cinq familles de trois personnages dans... dans le village.
	Iniz	Mm...
	Amélie	Et... et du coup il y a la dimension de : est-ce que je favorise ma famille, est-ce que je favorise mon camp, est-ce que je favorise...moi.
15:01	Iniz	Mm... C'est très intéressant, parce que là on arrive vers vraiment le jeu de rôle, quoi.
	Amélie	Oui c'est vrai, mm.
15:08	Iniz	Et euh... Du coup euh, est-ce que toi tu as lu les livres euh... sur euh... sur le jeu, qui reprennent justement le jeu pour faire une histoire ?
	Amélie	Le livre ?
	Iniz	Euh les livres euh... Sur les Loup Garou, là ? Je sais plus comment il s'appelle (rire).
	Amélie	Ya un livre sur les Loup Garou ?
	Iniz	Oui euh... qui justement raconte une histoire et au fur à mesure les gens meurent... Bah, je sais pas (rires)

	Amélie	Ce dont je te parlais, ou... ?
	Iniz	Euh non non, un livre... euh... un vrai livre
	Amélie	Parce que je sais que récemment il y a un livre qui est sorti qui s'appelle <i>Lune Rousse</i>
	Iniz	Oui voilà c'est ça
	Amélie	Ah celui là
	Iniz	Oui tout à fait
	Amélie	Alors j'ai lu son extrait parce que je suis allée à Paris Ludique en juin, mais j'ai pas encore acheté
	Iniz	D'accord
	Amélie	Parce qu'il est sorti récemment
	Iniz	Oui oui oui, c'est sorti... Oui j'avais oublié le nom
	Amélie	Bah j'ai lu son extrait
16:02	Iniz	D'accord. Et tu penses que tu vas l'acheter ?
	Amélie	Oui, je pense, oui.
16:05	Iniz	D'accord... Et, euh... Je change un peu de sujet, fin... pas totalement, mais est-ce que, fin qu'est ce qui t'as donné envie de faire les vidéos, du coup ?
	Amélie	Alors, euh... En fait (rires) ça va être encore un long cheminement ! Euh... je vais mettre un peu d'ordre. Donc en fait, à la base, du coup on avait créé des rôles. On avait créé des rôles, euh... Du coup on avait une nouvelle manière de jouer, parce que chaque rôle a sa mécanique, ça changeait un peu la donne. Euh... Et du coup ça ça nous... Et en créant notre paquet, ça nous a donné envie de euh... de euh... promulguer notre paquet finalement, promulguer notre manière de jouer parce qu'on trouvait ça super chouette. Donc à la base c'était ça, et on avait pensé à faire des vidéos à cette époque là et on avait tourné des parties filmées, euh... pour créer notre chaîne, mais euh... On avait pas assez de temps, mais on s'était pas assez impliqué... donc ça c'était il y a deux ans déjà. Entre temps, je me suis intéressée à d'autres versions du Loup Garou, que Thiercelieux, parce que Thiercelieux c'est pas... Fin je pourrais raconter l'histoire, c'est pas... C'est pas la base du Loup Garou... Le jeu du Loup Garou, il a existé avant, et dans... sous d'autres formes. Euh... Et donc, et donc, oui, je me suis intéressée du coup au jeu américain, <i>Ultimate Werewolf</i> , euh... qui m'a appris beaucoup beaucoup de choses, c'était quelqu'un... Celui qui l'a créé, c'était quelqu'un qui n'aimait pas forcément... Enfin, aimait le jeu du Loup Garou, mais qui n'aimait pas les défauts de Thiercelieux et a voulu y remédier en créant son jeu, et euh... Le jeu c'est différent, c'est qu'on a un manuel de vingt pages, alors que dans les Loup Garou de Thiercelieux, on a un manuel de cinq pages... En fait, il y a plein de conseils de MJ, plein de conseils de préparation de parties, plein plein plein de choses... super intéressantes. Euh... et je me suis intéressée aussi au jeu japonais, euh... <i>Super Jinrou DX</i> , euh... qui a une autre manière de jouer parce que déjà les Japonais, ils révèlent pas les cartes des morts, c'est vraiment que sur le bluff. Il y a un manga qui s'appelle <i>Le Jeu des Loup Garou</i> où on voit ça, qui est euh... assez intéressant. Euh... Donc je me suis intéressée à toutes ces petites choses et pareil j'ai essayé de jouer avec plein de MJ différents, pour app... et pareil plein de joueurs différents, pour apprendre leurs façons

		de jouer, et du coup, je me suis vraiment créé quelque chose, j'ai essayé de prendre le meilleur, bon après c'est subjectif, mais le meilleur de chaque chose, pour créer mon paquet de cartes, dans une grosse boîte...
18:37	Iniz	D'accord
	Amélie	Et du coup, on avait envie de diffuser ça, parce que c'est euh... Parce que c'est beaucoup plus plaisant en fait euh... Et le retour des débutants et des experts, euh. Fin à chaque fois on me fait un retour positif, en fait. Y'en a qui n'aimaient pas le jeu, et qui me disent qu'avec moi ils aiment jouer euh... C'est super gratifiant. Et du coup, on voulait, bah diffuser ça, mais pour diffuser ça faut avoir une communauté, donc c'est pour ça qu'on anime souvent des Loup Garou euh... de manière gratuite, hein... Le service café ils font payer l'entrée, mais moi je touche absolument rien, c'est vraiment bénévolement que j'anime, mais moi, ça me permet de créer ma communauté. On crée notre communauté, on crée notre chaîne YouTube avec des vidéos forts sur Thiercelieux, parce que c'est point d'accroche, c'est les joueurs de Thiercelieux qui vont avoir envie de regarder des vidéos sur Thiercelieux. Et une fois qu'on aura fédéré, euh... des viewers, là on pourra euh proposer nos façons de jouer, et dans le futur p't'être un deck
	Iniz	Oui pour l'instant les vidéos...
	Amélie	Le but final, ce sera de proposer notre façon de jouer, notre deck de cartes
19:29	Iniz	Mm... Pour l'instant les vidéos que vous avez faits, ce que j'ai vu c'est des choses très euh... Bah vous reprenez un peu la culture de YouTube pour proposer euh... des choses très simples sur le jeu ?
	Amélie	Oui
	Iniz	Comme ça, pour l'instant
	Amélie	Oui, fin très simples mais en même temps on essaie d'ajouter des points, des stratégies assez... assez...
	Iniz	Non, non, oui oui bien sûr, mais ce que je veux dire... C'est des vraies questions que des gens se posent quand ils jouent, quoi
	Amélie	Oui c'est ça, et puis euh... Au début on avait pensé vraiment à un format très... très basique, voilà : Aujourd'hui on va faire une vidéo sur le rôle de la sorcière, alors la sorcière ça fait ça, ça a telle puissance. Enfin, un truc très wikipédia, quoi
	Iniz	Mm...
	Amélie	Très point culture. Euh... Et finalement on s'est dit que ce serait plus intéressant si on tournait ça autrement et c'est ce qui a donné le résultat d'aujourd'hui (inaudible)
20:24	Iniz	D'accord. Je mets une petite parenthèse : du coup qu'est-ce que tu penses du Wikipédia euh du jeu ? Est-ce que tu es allée le voir...
	Amélie	Oui (sourire)
	Iniz	Est-ce que tu pourrais y contribuer... ou tu l'as déjà fait ?
	Amélie	Alors (rires) euh... j'ai pas contribué au Wikipédia du jeu. Euh... Le Wikipédia, oui, il est centré sur les Loup Garou de Thiercelieux, mais dedans il y a expliqué un peu l'histoire, et ya des liens qui nous aident à trouver un peu l'histoire du Loup Garou, mais euh... j'ai rejoint récemment un projet, justement avec le gars qui fait des parties sur

		forum, un projet de création d'un Wikia Loup Garou, qui réunirait absolument tous les rôles, toutes les variantes, tout euh... Et qui fera... qui qui fin voilà
	Iniz	Qui expliquerait tout, quoi
	Amélie	Tout sur le Loup Garou, et les créations en fait des joueurs
	Iniz	Et ce serait sur Wikipédia ou une autre plateforme ?
	Amélie	Wikia, Wikia, c'est la plateforme des fandoms
	Iniz	Mm... Oui c'est ça, ouais
	Amélie	Et du coup on est en pleine création là, on a commencé à travailler là-dessus, on est une petite équipe
	Iniz	D'accord
	Amélie	Ça bouge doucement... Mais apparemment... Enfin c'était un projet en fait que cette personne qui s'appelle Laurent, avait créé il y a longtemps, fin (inaudible) ce serait un Wikipédia, fin un Wikia. Et quand je l'ai rencontré il m'en a parlé, et bah... j'ai motivé les troupes et j'ai lancé le projet (rires) qui trainait depuis plusieurs années
21:46	Iniz	C'est... C'est intéressant. Euh... Bah du coup je reviens juste sur YouTube, est-ce que euh... Toi et du coup Raphaël vous avez regardé des vidéos qui existaient déjà, vous côtoyez d'autres youtubeurs ?
	Amélie	Alors euh... Raphaël lui il faisait des vidéos avant, c'était sur Pokemon et Pokemon Go quand il était sorti euh. Il était connu sous le nom de Raph le Flamboyant (rires) Eum... Donc lui, oui il est ami avec d'autres communautés, par exemple les créateurs de la grosse chaîne YouTube Trash euh... Je sais pas si tu connais mais voilà
	Iniz	Oui oui
	Amélie	Euh... Donc il a des liens quand même et il a quand même des liens. Donc il se dit qu'à terme on pourrait quand même faire des parties filmées avec des youtubeurs plus ou moins connus, si notre chaîne atteigne... Voilà faudrait que notre chaîne atteigne une crédibilité...
	Iniz	Oui bien sur
	Amélie	...d'ici là. Et euh... j'ai perdu du coup ta question (rires)
	Iniz	Euh... Du coup si vous regardé des vidéos sur les, fin sur le jeu pour un peu travailler vos vidéos ?
	Amélie	Effectivement oui, j'ai tapé « Loup Garou » sur internet, j'ai trouvé euh... des vidéos très amateurs, euh... quelqu'un qui décrivait les rôles et comment bien les jouer, c'était très très amateur, très ennuyant, il y avait juste une image de fond. Il y a eu la partie filmée de... du Golden Moustache ou euh... des acteurs dans ce genre assez connus sur YouTube, qui avaient fait une partie de Loup Garou, euh... et ya eu pas mal, beaucoup beaucoup de vues dessus. Euh... Y'a récemment... Y'a des youtubeurs assez connus aussi, c'est très récent en fait euh, je sais pas s'il y a une sorte d'attrait nouveau en ce moment
23:39	Iniz	Ouais, c'est peut-être une mode ?
	Amélie	Ouais très récemment oui y'a eu plein de vidéos de streamers, qui font des parties de jeux à rôles cachés, et dont aussi le Loup Garou (inaudible) plus ou moins des (inaudible) de parties de Loup Garou en ligne, c'est facile à mettre en place, le streamer qui joue... voilà
23:54	Iniz	Oui... Tu es allée voir sur Switch ?
	Amélie	Euh Twitch ?
	Iniz	Euh Twitch oui pardon... Je dis des bêtises moi (rires)



	Amélie	(Rires) Euh... Bah En fait sur YouTube y'a des replays de Twitch en fait
	Iniz	D'accord
	Amélie	Donc euh... Je vais surtout sur YouTube. Donc il y avait quelque chose, mais il y avait pas le format qu'on proposait, quoi.
	Iniz	D'accord
	Amélie	Donc on s'est dit que c'était...
	Iniz	Donc il fallait le faire ?
	Amélie	Bah oui... puis ça rentre dans le cadre de notre projet
24:20	Iniz	Oui. Eum... Tu as déjà rencontré les créateurs du jeu ? Euh... de Thiercelieux ou autre, d'ailleurs ?
	Amélie	Euh... j'ai rencontré un des deux créateurs de jeu, fin le... LE créateur, Hervé Marly, et puis à côté de lui ya Philippe des Pallières, qui bien sûr a mis sa patte au jeu, mais euh... qui lui a édité principalement le jeu. Philippe des Pallières je l'ai jamais rencontré, je l'ai déjà vu de loin mais je l'ai jamais rencontré. Hervé Marly je l'ai déjà rencontré, on a déjà discuté, j'ai fait une partie où il était MJ, j'ai eu cette occasion à (inaudible)
	Iniz	Dans le cadre de quoi ?
	Amélie	Euh... de la Nuit du Loup Garou, à Lille, c'est un gros événement Loup Garou qui réunit 150 joueurs du village qui tourne en même temps. Et, à une équipe de la Nuit du Loup Garou, il était là et il menait des parties donc voilà, donc j'avais pu discuter un peu avec lui... et je l'ai revu un soir où il présentait un prototype sur Paris d'un autre jeu qui n'a rien à voir avec le Loup Garou
25:27	Iniz	D'accord. Et euh... Et du coup tu lui as montré un peu les rôles que tu avais créé ?
	Amélie	Effectivement oui j'ai la première fois que je l'ai rencontré, j'ai pu lui montrer mon deck. Voilà, on avait pu un peu discuté... J'étais un peu en mode fan girl
	Iniz	Ouais bien sûr. Tu avais quel âge ?
	Amélie	C'était il y a deux ans... donc j'avais 21 ans
	Iniz	D'accord. Oui, tu devais être assez fière, et heureuse ?
	Amélie	Oui. Bah j'osais pas lui montrer et c'est une amie qui... a une forte personnalité qui est allée le voir et qui lui a dit 'regardez ses cartes...'
25:57	Iniz	(Rires) Alors qu'est-ce qu'il en a dit ? Est-ce qu'il est pour ce genre de pratique de création
	Amélie	Euh... Je suis pas sûre, fin... Je pense qu'il montrait un peu une image un peu... Fin il disait que c'était intéressant et...
	Iniz	Oui
	Amélie	Il a été intéressé pour regarder un petit peu certains rôles, parce qu'au final c'est lui qui réfléchit... Fin ça se voit que lui est beaucoup plus sensible aux mécaniques de jeu. Fin j'ai déjà écouté des interviews, il préfère des rôles plus stratégiques et plus ambigus comme le renard, alors que Philippe des Pallières, il préfère des rôles plus... J'ai pas envie de dire ce mot mais simplets, comme chevalier à l'épée rouillée ou la petite fille
	Iniz	Mm...
	Amélie	Qui vont donner directement à son... fin qui sont action action, alors que le renard, il cible trois joueurs et c'est pas forcément...
	Iniz	Oui

	Amélie	Il sait pas forcément lequel... Enfin faut réfléchir quoi
26:51	Iniz	Et du coup pour toi les créateurs sont pas forcément pour euh... ces pratiques un peu... d'adaptations, euh... ?
	Amélie	Bah... Parce qu'au final eux-mêmes ils l'ont fait
	Iniz	Oui
	Amélie	Ils ont eu un jeu en main, fin un jeu... Ils ont vu des règles sur internet et euh... Et ils ont créé leur jeu à partir de ça donc euh... Au final on a poursuivi la même démarche qu'eux. C'est... C'est juste que bah je pense qu'Hervé Marly trouve ça intéressant mais euh... Je sais pas. Je sais pas ce qu'il pense. Par contre Philippe Des Pallières je sais qu'il... qu'il mène la chasse aux sorcières contre les soi-disant plagiat de son jeu, qui sont pas tous les plagiat...
	Iniz	Ah oui ?
	Amélie	Bon après, je... je... J'ai pas directement discuté avec lui et je suis pas au courant de tous les combats qu'il mène mais...
	Iniz	Oui bien sûr
	Amélie	Les « on dits » disent qu'il mène des combats pas forcément... justifiés...
	Iniz	D'accord... Oui. Et toi qui... du coup ton deck, est-ce que tu aimerais l'imprimer réellement un jour peut-être ?
	Amélie	Euh... oui
	Iniz	C'est un objectif ? Bah c'est... c'est ce que tu veux faire en ce moment ?
	Amélie	Bah ça m'a fait voir... Oui c'est notre objectif
	Iniz	Très bien. Du coup ça... Tu penses qu'il faudra un accord ou quelque chose de leurs parts ? ou euh... vous pouvez faire ça indépendamment ?
	Amélie	En fait ça dépend parce que le copyright au final il est sur certains noms de cartes et ça ça se contourne... Fin euh... avec d'autres noms. Euh... Fin voilà y'a des jeux américains, japonais et ils les ont créés après Thiercelieux et pourtant ils existent et euh... Après ils sont pas sur le marché français quoi donc euh... c'est des questions auxquelles on réfléchit et... je pense pas qu'ils seraient d'accord pour euh... faire ce chemin avec nous donc ce sera à nous de le prendre...
28:51	Iniz	Bien sûr... Euh... Je passe à une autre question... euh... Du coup quelle place prend ce jeu dans ta vie, fin j'ai eu une espèce d'image globale
	Amélie	(Rires)
	Iniz	Alors tu as fais du codage, de la vidéo, les forums, les événements... euh
	Amélie	Euh oui... J'anime... Alors actuellement j'ai une vie assez chargée et pourtant le Loup Garou a quand même une place et j'anime environ deux... deux soirées par mois
	Iniz	Deux, c'est ça ?
	Amélie	Deux soirées par mois, oui
	Iniz	D'accord
	Amélie	Euh je me limite à ça. Là c'est trois ce mois-ci mais... (rires)
	Iniz	(Rires)
	Amélie	Euh voilà. Eum... Y'a les tournages des vidéos qu'on essaye d'es... Fin maintenant qu'on acquiert de l'expérience dessus et de l'aisance, on

		essaie de faire plusieurs tournages le même jour pour pouvoir être tranquilles pour plusieurs semaines
	Iniz	Oui... Vous êtes à combien de vidéos par mois ?
	Amélie	On essaie d'en faire deux par mois
	Iniz	D'accord
	Amélie	Parce qu'on a tous les deux une vie chargée donc euh...
	Iniz	Oui bien sûr. Qu'est ce qu'il fait lui ?
	Amélie	Euh... Il est... Il a une startup... en... licensing ?
	Iniz	D'accord
	Amélie	Je sais pas si tu vois ce que c'est (rires) c'est compliqué
	Iniz	(Rires) Peut-être
	Amélie	En gros il... Il propose des services à des... à des licences, donc euh des créations d'événements, des trucs comme ça
	Iniz	D'accord je vois... D'accord et donc euh... Du coup tu te limites dans ta pratique pour pas passer trop de temps ?
	Amélie	Bah... Oui (accentué) et non, parce que quand je m'engage sur des parties sur forum, je sais que ça prend quand même pas mal de temps parce que euh au final pour vraiment écrire une réponse à des messages il faut lire tous les messages et c'est très très long
	Iniz	Et tout analyser
	Amélie	(Rires) Ah oui...
	Iniz	(Rires) Oui
	Amélie	Mais c'est assez long... Fin ça prend quand même une grosse partie de ma vie, pareil quand, là j'anime des parties sur le jeu <i>Ultimate Werewolf Legacy</i> , bah du coup faut que je traduise le livre, faut que je traduise les cartes, que j'imprime euh la traduction des cartes, faut que je les coupe...
	Iniz	C'est quelle langue ?
	Amélie	Que je les mette dans des... Qu'est-ce qu'il y a ?
	Iniz	C'est quelle langue ?
	Amélie	C'est en anglais.
	Iniz	D'accord, oui
	Amélie	Et le jeu japonais bah je l'avais traduit... euh... moi avec l'aide d'un ami franco-japonais
	Iniz	D'accord
	Amélie	Mais oui fin voilà, la traduction, l'appropriation
31:15	Iniz	Et c'est pas du tout trouvable même en ligne euh... les traductions... les les jeux ? En japonais, en anglais ?
	Amélie	Bah le japonais il est sorti récemment donc non j'avais pas trouvé de traduction...
	Iniz	D'accord. Et pour le jeu anglais ? Non plus ?
	Amélie	Non plus... Parce qu'en fait c'est... Bah y'a Thiercelieux qui est emplanté... emplanté... implanté, pardon, implanté en France et du coup euh...
	Iniz	Ouais
	Amélie	Je sais qu'ya quelques français qui se sont appropriés le jeu, parce que j'avais vu des... en cherchant
	Iniz	Ouais

	Amélie	...En cherchant beaucoup. J'avais vu qu'il y avait déjà eu des événements de... Ultimate Werewolf, Werewolf, en France, mais euh... non j'avais pas trouvé de traductions.
31:52	Iniz	Généralement c'est dans des petits comités, des associations de joueurs euh... dans des jeux... des bars à jeux j'imagine ?
	Amélie	Oui. Bah j'ai trouvé une (accentué) trace
	Iniz	Oui... moi je sais qu'il y avait eu euh cet événement là avec ce jeu là en Bretagne, d'où je viens, euh mais euh dans une ville minuscule, Theix (rires),
	Amélie	Ah oui ? C'est intéressant ça
	Iniz	Oui c'est rigolo de voir que les gens euh... sont isolés les uns des autres, fin chaque... euh mais ça reste une communauté, aussi
	Amélie	Mm... Bah justement, sur le forum des Loup Garou de Thiercelieux, parce que sur leur site il y avait un vieux forum... En parcourant les messages y'a quelqu'un qui a dit 'oh regardez y'a un nouveau jeu qui est sorti en anglais, euh il propose de nouveaux rôles et et cetera', et dans les messages euh dans les réponses ils disaient 'bon quand même on est... on est sur le forum des Loup Garou de Thiercelieux donc euh... évites de faire la promotion d'autres jeux...' Donc tu vois...
	Iniz	Ah oui
	Amélie	Le genre de réponses quoi...
	Iniz	Ah oui, ça ça existe !
	Amélie	Mais c'était la communauté qui répondait ça
	Iniz	D'accord... Donc euh... Pour retrouver la communauté, ça doit pas être facile, fin trouver une communauté qui est prête à jouer un peu à tout et...
33:05	Amélie	Bah en général quand je suis MJ, je... (pause) Je propose. Voilà je leur dis 'écoutez on peut faire du Thiercelieux classique, on peut faire autre chose, tout est traduit, tout est écrit sur les cartes, voilà y'a pas de soucis à se faire là-dessus et euh... Et euh si vous êtes d'accord bah on y va' et en général oui, ils sont curieux, ils sont curieux de voir autre chose
	Iniz	Oui, les gens connaissent pas forcément
	Amélie	Oui je vois bien, les retours sont plutôt positifs, y'a vraiment... Voilà après y'a toujours un attachement pour certains rôles de Thiercelieux donc c'est pour ça qui veulent revenir sur Thiercelieux, mais moi je me suis créée un deck avec tout mélangé
	Iniz	Oui
	Amélie	Donc euh c'est là qu'on peut profiter de tout
33:45	Iniz	Oui j'imagine... Et est-ce que tu penses... fin tu euh... Est-ce que le jeu joue un rôle dans ta pratique de l'enseignement ?
	Amélie	Bah du coup oui effectivement... Fin suite à ça, euh... je me suis intéressée beaucoup aux jeux de société, aux jeux de rôle, jeux de société, et... j'ai pu jouer à plein de choses. Euh... et euh dans la pratique de l'enseignement, alors je suis débutante donc c'est pas facile de mettre tout en place, mais je sais qu'il y a des... des professeurs de sixième dans le programme pour apprendre l'argumentation, qui font une partie de Loup Garou avec leurs élèves pour les inciter à... à argumenter. Donc ça c'est... Fin j'ai déjà vu ça. Fin y'a vraiment des séances sur internet qu'on peut trouver avec des profs qui proposent un

		peu ce genre de choses. Moi j'ai des CM1 donc ce serait... je sais pas si ce serait réalisable. (inaudible)
	Iniz	On dit souvent aussi que le jeu des Loup Garou, c'est un jeu qu'on pratique lors des colos
	Amélie	Oui
	Iniz	Donc finalement c'est aussi des gens très très jeunes, fin euh des enfants euh justement qui sont euh... en primaire
	Amélie	Bah... Euh oui, c'est vrai. Euh d'un autre côté, pour avoir animé avec des débutants et des jeunes euh... J'ai vu beaucoup d'enfants qui trichaient (rires)
	Iniz	Ah oui... Bah oui
	Amélie	Qui n'arrivaient pas à rester les yeux fermés, la nuit, c'est très dur pour eux. Euh... la tentation de la vérité est trop grande (rires)
	Iniz	(Rires)
	Amélie	Le jeu peut perdre de l'intérêt, euh... (inaudible)
35:10	Iniz	Et du coup, c'est intéressant aussi parce que... Bah ça... ça fait apprendre ça aussi j'imagine
	Amélie	Oui c'est vrai, oui, si on arrive à... Mais du coup effectivement euh... le jeu de soc... fin le jeu de société en général j'essaie de l'intégrer dans ma pratique d'enseignante
	Iniz	D'accord
	Amélie	Euh... petit à petit, voilà
35:32	Iniz	Et tu jouais déjà aux jeux de société, avant ? Euh... Non pas du tout ?
	Amélie	Non euh... Non non
	Iniz	Parce qu'il y avait Pokemon mais du coup... ?
	Amélie	J'étais plutôt jeux vidéo, oui j'étais très centrée sur ça et là maintenant j'ai une jolie bibliothèque de jeux de société, je vais souvent dans des bars à jeux pour jouer à toute sorte de jeux de plateaux
	Iniz	Oui
	Amélie	Et euh... Et l'été, plusieurs... Dans dans un même festival j'ai animé deux fois un stand de jeux de société à rôles cachés, donc type Loup Garou, mais pas que Loup Garou
36:02	Iniz	Oui, il y en a beaucoup comme ça
	Amélie	Oui
	Iniz	Et très précis tout autant ou tu trouves qu'y'a quand même une différence
	Amélie	Oui bon chaque jeu a ses particularités donc oui... j'aimais jouer à tous. En fait ça va dépendre du nombre de joueurs... du nombre de joueurs en général
36:20	Iniz	D'accord... Et euh... Tu peux me citer certains, fin quelques jeux comme ça, du de ce même type ?
	Amélie	Euh... Bah ceux que j'ai préféré ce seront euh... <i>Shadow Hunter</i> , donc là ça va être euh avec des dés, euh... On va avoir euh <i>Effets artistes post</i> (inaudible) donc là ça va être un jeu de dessins où va y'avoir un intru, et il va devoir (inaudible) pour quelqu'un qui sait quoi... qu'est-ce qu'on va devoir dessiner... C'est un truc très drôle. Euh... On aura <i>Secret Hitler</i> euh... et pour ceux qui... qui n'aime pas les références à Hitler euh (inaudible) la version Harry Potter, <i>Secret Voldemort</i>
	Iniz	D'accord (rires)

	Amélie	Parce que le jeu est excellent en fait, faut pas, fin c'est trop dommage de passer à côté, juste parce que...
	Iniz	Y'a des gens comme ça qui veulent pas jouer parce que c'est ce thème-là ?
	Amélie	Bah, le but est noble, faut tuer Hitler, mais euh... Du coup bah... Y'a une personne qui va être Hitler quoi euh... Ca peut être un peu lourd les références nazies ouais.
	Iniz	Ouais c'est...
	Amélie	C'est dangereux...
	Iniz	Effectivement...
	Amélie	J'ai un ami juif et il m'a dit que ça lui posait pas de problèmes, mais bon...
	Iniz	Oui, ça dépend de chaque personnalité, et chaque histoire...
	Amélie	Ca dépend de chaque personnalité, si le thème dérange voilà y'a des versions Star Wars, Harry Potter imprimables en ligne, parce que le jeu est excellent et très bon (inaudible)
	Iniz	Oui... Et est-ce que tu as déjà pensé à adapter le jeu des Loup Garou avec des règles comme <i>Secret Hitler</i> par exemple ?
37:51	Amélie	Euh... non. <b>Y'a Raphaël qui me dit qu'il est persuadé que...A l'avenir j'édit'rai un jeu de société, mais (rires) moi j'y crois pas trop. Euh... Je suis pas très inventive en fait. Je suis bonne pour améliorer les choses, mais je suis mauvaise créatrice... Je sais pas si tu vois ce que je veux dire...</b>
	Iniz	Bah si tu créés des vidéos, que tu créés des cartes, euh...
	Amélie	Oui mais <b>je créée à partir d'univers que je connais déjà...</b>
	Iniz	Ouais, je vois
	Amélie	Euh...
	Iniz	<b>T'es dans la récréation, en fait</b>
	Amélie	Oui... L'amélioration, voilà. Enfin c'est ce que je fais avec Thiercelieux quoi
	Iniz	Tout à fait ouais ouais... Bah... L'avenir nous le dira ! (Rires)
	Amélie	Ouais (rires) c'est vrai
38:32	Iniz	Eum... Bah très bien. Je... Je passe à une autre partie de euh... de l'entretien. Est-ce que tu as déjà entendu parlé de transmédia ?
	Amélie	Non
	Iniz	Et euh... bah.... Juste avec ce mot-là, à ton avis, c'est quoi ?
	Amélie	Tu peux me le répéter ?
	Iniz	Le transmédia
	Amélie	Le transmédia... ? (pause) l'utilisation euh... de... de différents médias dans quelque chose, je sais pas
	Iniz	Oui... c'est intéressant ce que tu dis. Euh... en fait c'est quand... le public, ou alors les joueurs, deviennent actifs par rapport à quelque chose, euh... bah par rapport à l'œuvre
	Amélie	Mm ?
	Iniz	Et que du coup l'œuvre, elle va être dérivée sur plein de supports différents. C'est-à-dire qu'on définit d'abord le multimédia, c'est eum... un une... un contenu qui va être sur une plateforme, le crossmédia, ça va être un seul contenu sur plusieurs plateformes, et le transmédia ça va être un univers narratif qui va s'é... dont différents contenus vont s'é – vont s'étendre sur différentes plateformes, tu vois. Tu vois ? Et du

		coup, moi je vois que... ta pratique elle est transmédiatique, en fait. C'est-à-dire que tu vas euh... avoir euh... le jeu, tu vas le décliner sous une autre forme dans le forum, euh... en réel, euh... il va y avoir aussi différentes pratiques, euh... fin tu vois, c'est un peu ça
	Amélie	Oui oui. D'accord.
	Iniz	Donc tu coup... Bah du coup... Fin on en a beaucoup parlé, mais du coup ta pratique, on... comme on disait c'est une forme de récréation. Fin... dans cette idée de transmédia
40:18	Amélie	Littéralement (rires)...
	Iniz	Ouais c'est ça, hein
	Amélie	Oui, totalement
40:22	Iniz	Euh... et euh... comment tu vis ça ? Fin... Pour toi ça t'apporte quoi de faire ça ?
	Amélie	Euh...
	Iniz	C'est dur !? (Rires)
	Amélie	(Rires) Alors euh... j'ai besoin d'un peu de réflexion... (pause) Bah en fait euh... (pause) <b>Ca va être de... d'en vivre différentes choses, plein d'expériences de jeu, euh... puis, oui, le développement d'outils autour du jeu va me permettre aussi euh... d'améliorer le jeu</b> (inaudible). Le le code que j'avais fais euh... Franchem'... C'est un projet aussi euh... C'est de créer une application pour aider les joueurs à... à sortir des compositions équilibrées parce qu'en fait euh... quand on joue à ce jeu dans une composition qui n'est pas équilibrée ça va être très frustrant aussi. Si... d'emblée on entre dans la composition que... ça va être dur pour lui de gagner, ça va être très frustrant.
	Iniz	Comment ça se choisit, ça, de faire la composition... fin c'est quelque chose que tu as appris au fur et à mesure ou y'a des règles quand même, comme on disait tout à l'heure pour les Loup Garou, 1/6, 1/7 en fonction du nombre de joueurs ?
	Amélie	Bah... Au fur à mesure
	Iniz	C'est très dur je veux dire
41:36	Amélie	Ca c'est appris... Au fur à mesure j'ai découvert euh... Des points qui étaient dit dans le livret américain qui disent plein de conseils autour de ça et comme on essayait d'établir les poids de chaque personnage, on a beaucoup réfléchi à quel point ils étaient puissants. Et, ce que je me suis amusée à faire aussi, c'est pour les compositions que j'avais écrites sur papier, j'avais envoyé à plusieurs amis MJ et je leur demandais 'A ton avis, est-ce que c'est équilibré ou pas ?' Et euh... j'attendais leurs réponses aussi quoi... Nous on a beaucoup réfléchis là-dessus
42:03	Iniz	C'est des réflexions en amont du coup du jeu, ou c'est quand vous allez faire une partie ?
	Amélie	A la base c'était vraiment au feeling. Je regardais la composition, je me rendais pas compte et je me disais : 'ooah ca a l'air plus fort du côté des loups, ça a l'air...' ouais je savais pas vraiment pourquoi. Et maintenant oui, il y a vraiment des règles euh... que je me dis en tête, des règles... euh plus ou moins mathématiques (pause) ouais des règles, puis par rapport aussi aux joueurs, au nombre de joueurs, à l'expérience des joueurs, si se connaissent, se connaissent pas : y'a pas mal de paramètres à prendre en compte et euh... euh... <b>Le but</b>

		c'est de donner une composition la plus équilibrée aux joueurs pour que ce soit les skills les compétences des joueurs qui fassent la différence et pas euh... la composition en fait euh.
	Iniz	Bien sûr. Et donc du coup toi fin euh... C'est quoi ton sentiment alors ?
	Amélie	(Rires)
	Iniz	Ben qu'est-ce que...
42:51	Amélie	Ben moi ce... Fin en fait euh... Tester différentes choses, oui ça me... procure du plaisir et euh... Et et et trouver... Et euh à part'... <b>Fin avec toutes mes différentes expériences euh bah transmédias par exemple, euh... Bah je développe aussi du coup euh... l'univers et euh et mes façons de penser et ça m'aide aussi, fin les parties sur forum ça m'aide à réfléchir sur... même sur des éléments de parties IRL et et vice versa en fait et... Fin voilà ça élargit l'univers et ça permet de réfléchir aussi différemment</b>
	Iniz	D'accord
	Amélie	Et et... et j'aime bien réfléchir (rires) j'aime bien réfléchir sur le Loup Garou, parce que voilà c'est un jeu hyper intéressant enfin en même temps... Et et y'a les mécaniques des cartes et en même temps y'a les mécaniques humaines et euh... c'est pas facile du coup de travailler sur l'humain donc euh... c'est intéressant
43:46	Iniz	Euh... Et du coup, bah, à travers toutes ces plateformes et tout, t'as dû rencontrer de nouvelles personnes, et euh... ça a dû développer la communauté que t'avais de base ? Je... Fin tu es... tu animes du coup le groupe Facebook euh... qui a combien de membres ?
	Amélie	Euh maintenant y'en a 169 membres, j'crois... j'ai regardé ça hier...
	Iniz	C'est que des gens que tu as rencontrés ?
	Amélie	Euh non pas socialement parce que y'a des personnes qui sont dans le groupe qui ajoutent leurs amis, pour euh... pour leur montrer des événements, y'a des personnes qu'on a rencontrées euh... qu'on ne savait... qu'on avait invitées à jouer au parc avec nous parce qu'on était en train de jouer et qu'ils nous regardaient, voilà y'a des gens comme ça, y'a des gens qui veulent participer à des soirées Loup Garou, y'a de tout, tu vois un peu de tout, et y'a même du coup maintenant, vu que j'étais en lien avec ce fameux Laurent, avec son projet Wikipédia, son forum, parce que je l'avais découvert parce que j'ai vu qu'il animait un groupe Facebook de Loup Garou, et lui il... Ils ont créé une association (pause) qui s'appelle euh... je sais plus comment (rires)... M.A.L, le mal... mais c'est des abréviations, et dans le Sud ils font plein d'animations pour montrer qu'il y a autre chose que le Loup Garou, en fait, de Thiercelieux, qu'il y a plein de jeux à rôle cachés et... Ils font plein plein d'animations comme ça, ils font des week-ends, ils font plein de choses. <b>Du coup j'étais pas mal en lien avec lui et en discutant, y'a des gens de son groupe qui sont venus dans le mien, donc y'a même des gens du Sud qui vont essayer de venir, par exemple samedi à Paris, pour l'événement</b>
	Iniz	Ah c'est super !
	Amélie	Mm, ouais c'est chouette
45:24	Iniz	Et eum... du coup toi t'as déjà pensé à créer une association à Paris ?



	Amélie	Mm non, j'ai l'impression que ici c'est plus compliqué, fin y'a tellement d'associations différentes que j'pense que c'est difficile de se démarquer alors que
	Iniz	Oui avoir la visibilité peut-être
	Amélie	Alors que quand on est dans un petit village, peut-être on a la salle des fêtes de dispo, peut-être qu'on a des salles de dispo, alors que ici j'ai l'impression que c'est plus compliqué, fin après voilà, je me frêne... juste par mes conceptions mais... (pause) non, j'ai pas pensé, non. Là, franchement, je veux pas avoir le nom d'une association, je veux avoir le nom de ma chaîne YouTube et euh que les gens me connaissent pour ça et me créer une communauté autour de ça en fait
	Iniz	D'accord
	Amélie	On pense que ça peut fédérer beaucoup de monde vu que nous on voit euh quand les youtu'... quand les youtubeurs font des vidéos sur les Loup Garou, ça a ça a tout de suite énormément de vues en fait, et euh sur Amazon euh... les jeux les plus vendus c'est les Loup Garou de Thiercelieux, fin c'est un jeu qui est connu de beaucoup avec les... avec euh bah chépa avec dans leur enfance, en colo, ben quasiment tout le monde jouait aux Loup Garou. C'est un jeu d'une grande envergure, j'pense, donc... donc j'pense vraiment qu'on peut fédérer beaucoup de monde, alors que si on fait une association, ben ça sera que local en fait euh... Je sais pas si tu vois ce que je veux dire...
46:46	Iniz	Si si je comprends bien eum, bon après comme Paris est une capitale, je pense que tu pourrais fédérer pas mal de gens... Mais c'est un choix qui est intéressant, fin de... diviser une espèce de sphère YouTube et puis la comm', l'association, un peu... point de vue traditionnelle, fin... c'est intéressant
	Amélie	Si notre asso nous permettrait d'avoir des salles par exemple ce serait hyper intéressant hein...
	Iniz	Ben je sais qu'il y a des aides mais... Je.. Je te montrerais plus tard, j'ai fais un exposé sur euh... les financements des expositions, comme ça ça a pas l'air euh... trop en rapport, mais un petit peu quand même parce que du coup on a... Enfin mon exposé était axé sur le financement des projets étudiants
	Amélie	D'accord ?
	Iniz	Et euh... Y'a eu un exposé par la suite sur euh la création d'une association. Du coup c'est assez intéressant parce que t'as effectivement y'a droit à des aides (rires) voilà. Eum... Donc du coup la communauté qui est quand même réunie là dans le groupe Facebook, euh les gens qui regardent tes vidéos sur YouTube, tout ça, est-ce que tu dégagerais une espèce de... typologie, fin caractéristique, genre est-ce que c'est des hommes, est-ce que ce sont des gens jeunes, moins jeunes ?
48:03	Amélie	Euh y'a beaucoup de gens qui ont entre euh... allez, 17 et (pause) 35 ans, ça fait large
	Iniz	Ouais ?
	Amélie	Ca fait une large étendue, mais globalement c'est un peu ça. Euh... Après moi mes parties de Loup Garou, souvent je les fais dans un lieu qui s'appelle l'Extra Life Café, donc c'est un... C'est un lieu qui possède une mangathèque, des bornes d'arcades, euh... Donc effectivement ça va, c'est un lieu qui attire une population assez jeune et qui va... euh et

		que... C'est, c'est pas... Qui aime la pop-culture, donc euh forcément tous les joueurs que j'ai fédérés à partir de l'Extra Life Café, y'en a eu beaucoup, pas forcément ils sont dans cette ambiance pop-culture, ils sont assez jeunes en général. Euh... Euh... C'est vrai que ouais, jouer dans un lieu comme ça, ça nous a fait rencontrer beaucoup de personnes de ce type-là, mais les personnes qu'on voit aux Mauvais Joueurs, c'est...
	Iniz	C'est encore différent
	Amélie	Ca a l'air différent, ça a l'air d'être des gens un peu moins axés sur la pop-culture quand même, moins (doute) excentriques, eum... Après voilà, puisque je connais pas toutes les personnes euh... du groupe, euh y'en a qui ont été ajoutées par leurs amis et cetera
	Iniz	Ouais ouais je parle des gens que tu côtoies, fin que tu... C'est surtout des hommes ou y'a également pas mal de filles ?
	Amélie	Euh... j'dirais 1/3 de filles et 2/3 d'hommes
	Iniz	D'accord
	Amélie	Euh approximativement, mm
	Iniz	Euh... Est-ce qu'ils habitent tous dans Paris, ou y'en a qui vivent aussi en banlieue, en général ?
	Amélie	J'ai l'impression que euh... que... oui c'est plutôt moitié moitié Paris banlieue, voire un petit peu plus banlieue euh...
	Iniz	D'accord. Eum... Et euh... Tu situerais leur milieu social... Ou ça ?
50:17	Amélie	Bah... (pause) Vu que la plupart sont assez jeunes euh (pause) en fait y'a beaucoup, comment, en fait pendant longtemps quand on av'... quand on avait créé notre jeu de cartes, on avait joué... on jouait à l'étage du Quick qui est à Luxembourg, parc'que... et le dimanche après-midi parce que bah y'avait quasiment personne, y'avait plein de tables, tout le monde consommait un petit peu donc ils nous disaient rien. Maintenant c'est un Burger King donc c'est plus compliqué euh... de jouer là-bas, donc on jouait là-bas et euh mm... et du coup l'accès était gratuit et c'était des... et on faisait ça dans le cadre pareil, de joueurs de consoles, Nintendo. Euh... Y'avait des gens de tout milieu. Mais effectivement, quand on a commencé à faire, bon bah... plutôt les événements au café, bon bah l'entrée est payante, c'est euh... c'est euh en gros 8 euros l'entrée avec euh une boisson et accès à toute la soirée
	Iniz	Oui
	Amélie	Euh... là effectivement y'a pas mal de joueurs qui ont arrêtés de venir et puis on était passé sur le groupe Facebook la Meute et y'en a qui ont pas suivis et qui sont restés dans leur communauté euh Nintendo. Euh... Donc (pause) là quand même on demande aux joueurs à chaque fois de payer, donc euh...
	Iniz	Ouais, c'est compliqué
	Amélie	C'est compliqué d'estimer, fin ils... bah après c'est beaucoup d'étudiants, au final, qui viennent. Y'a beaucoup d'étudiants donc euh... Est-ce qu'on peut donner une catégorie sociale pour des étudiants ? Fin c'est dur d'assumer...
52:05	Iniz	Oui oui c'est compliqué, non mais ok (rires) c'est intéressant ! Euh... Une autre question... Est-ce que donc toi t'as le projet, peut-être, d'imprimer tes cartes. Si quelqu'un d'autre le... faisait la même chose,

		ou même si les créateurs du jeu là ressortaient une nouvelle extension, est-ce que tu serais prête à financer, fin un crowdfunding pour euh... pour aider le jeu ? Fin c'est-à-dire un financement participatif ou tu donnes ? Est-ce que tu serais prête à faire ça ?
	Amélie	A... A...
	Iniz	A donner
	Amélie	A participer à leur (accentué) crowdfunding, c'est ça ?
	Iniz	Oui
	Amélie	Euh... Je particip'rais je pense parce que j'ai toujours envie de voir de nouvelles choses. Par contre euh... Effectivement je suis au courant de leur projet.
	Iniz	Ah ? D'accord !
	Amélie	Euh un de leur pro... En fait, Philippe des Palières, dans ses dernières interviews, il... quand il parlait du Loup Garou, il était... Il était en mode 'oui on a sorti plein d'extensions et cetera, mais euh... c'est mieux quand c'est simple et euh... les jeux sont plus populaires quand ils sont simples.' Donc j'avais l'impression qu'il faisait un peu allusion à... On ressortira plus d'extensions, fin pareil quand on parlait à Hervé Marly de projets, euh... Il nous disait que... on avait pensé à des choses... mais ça leur apporterait pas forcément d'argent... donc ils ont laissé tomber euh... Et... fin ça avait l'air un peu au point mort. Et là récemment, je sais que euh ils ont un projet de création (rires) de communauté euh... autour du Loup Garou. En fait ils veulent créer une fédération euh de France de Loup Garou...
	Iniz	Ah oui ?!
	Amélie	Ou... il recruterait des MJ confirmés et qui représenteraient du coup Loup Garou de Thiercelieux un peu partout, euh... Donc, sachant ça on s'est vite dépêché de lancer notre projet parce que euh
	Iniz	Oui
	Amélie	Parce qu'en fait si eux ils le lancent, je pense que euh nous on sera écrasé sous le poids de leur projet parce qu'ils ont déjà une grande notoriété. (Pause) Et s'ils le créés, euh... bah voilà, moi j'ai pas envie d'avoir la bannière Thiercelieux non plus
	Iniz	T'as pas envie de participer à ça ? Fin en étant MJ, justement ?
	Amélie	Bah en fait euh... En fait si je le fais, je commencerais par une partie de Thiercelieux et je finirais par ce que j'aime faire et mes méthodes en fait... Si je choisis Thiercelieux à...
	Iniz	Est-ce que ce serait grave ? Fin euh... une communauté, une confédération, bah c'est beau, c'est un beau projet, mais... Ben ils ont pas moyen de vérifier ce que... les pratiques des joueurs, j'imagine
	Amélie	Ah oui... C'est sur mais euh... Fin
	Iniz	Ben c'est dommage de justement se limiter
	Amélie	J'arrête pas de dire que Thiercelieux a des défauts, et ça me... dérangerait de porter un t-shirt Thiercelieux euh...
	Iniz	Ah oui
	Amélie	Et je sais pas, fin c'est un peu contre mon discours en fait
	Iniz	J'ai vu aux Utopiales, je sais pas si tu connais, à Nantes, c'est le... festival de de science-fiction, et euh... y'avait un t-shirt à vendre, j'pense que...
	Amélie	Je suis villageois ?

	Iniz	Je suis un simple villageois (rires)
	Amélie	Oui bah oui... Je l'ai vu ce t-shirt et j'ai hésité parfois à l'acheter et je me disais 'bah j'peux pas porter un t-shirt Thiercelieux' (rires)
	Iniz	(Rires)
55:04	Amélie	(Rires) Bah c'est un peu compliqué. Et pareil, en fait mon ami Laurent, justement qui est dans le Sud avec son association blablabla, il a discuté récemment avec les deux auteurs euh... et ils leur racontaient l'histoire voilà de la fédération, ils leur disaient 'donc Laurent, on voit ce que tu fais avec ton association, euh c'est chouette, tu fais jouer aux Loup Garou' même s'ils font d'autres choses mais après voilà, et ils disaient 'Ecoutez... Euh écoute Laurent, dans notre fédération tu pourrais être l'antenne Sud de la fédération tu vois'
	Iniz	Oui
	Amélie	Et lui il était en mode 'oui oui' mais pareil en fait, il me disait que lui il voulait pas (pause) porter l'étendard de Thiercelieux mais... montrer justement qu'y'a autre chose que Thiercelieux et c'est son but donc il était en mode 'oui oui oui' pour noyer le poisson mais euh... (soupir crispé) Ouais voilà
55:46	Iniz	C'est intéressant parce que... vous êtes euh... Au cœur (accentué) de cette communauté, totalement, mais en même temps vous vous en êtes totalement détachée aussi
	Amélie	Bah... Fin pas totalement mais enfin...
	Iniz	Bah...
	Amélie	Mais on veut pas rester dans (accentué) la boîte (accentué) Thiercelieux, avec les (accentué) de Thiercelieux
	Iniz	Oui. Et puis c'est aussi intéressant la démarche euh des créateurs. Bah ils pourraient euh justement être totalement pour (accentué) fin les pratiques de création, d'adaptation... Mais non. Et fin c'est très ambigu
56:23	Amélie	Ouais fin c'est quelque chose qu'ils ont créée y'a longtemps, dans... les années 99-2000. Je sais pas si... si on leur proposerait de nouvelles choses ils pourraient revenir sur ce qu'ils ont fait, euh...
56:35	Iniz	Oui. Ils ont fait d'autres jeux depuis ?
	Amélie	Oui, Hervé de Marly a euh... sorti d'autres jeux et Philippe des Palières aussi euh... Philippe des Palières récemment il a sorti le jeu <i>Snow Time</i> , qui n'a rien à voir avec le Loup Garou, euh... Hervé Marly il a sorti des jeux de bluff, euh comme <i>Skull</i> , ou euh...
	Iniz	Ah oui d'accord
	Amélie	<i>Skull</i> ou euh <i>Petit meurtre et fait divers</i> , ça c'est un jeu pareil à rôles cachés, mais euh plus... plus littéraire (hésitant)
	Iniz	D'accord. Et euh tu as joué à tous leurs jeux ?
	Amélie	Tous non, surtout ceux de Hervé Marly
	Iniz	D'accord
	Amélie	Ceux de Philippe des Palières, non...
57:16	Iniz	D'accord. Et du coup, tu financerais alors ?
	Amélie	Bah oui, j'pense oui
	Iniz	Et toi tu ferais un crowdfunding pour euh ton projet ?
57:24	Amélie	Euh bah si... si on juge que l'option est intéressante, oui. Après nous on pensait un peu plus euh... à faire euh... A suivre le même schéma qu'avait fait Trash et le Joueur du Grenier... Ils... Ils sortaient des... Ils ont créé un jeu de cartes et ils... ils vendaient des decks donc euh...

		nous on pensait peut-être vendre un jeu de base et après euh... vendre des petits paquets avec des rôles au hasard dedans
	Iniz	C'est un retour à Pokemon, quoi ?
	Amélie	Qu'on pourrait peut-être échanger, qu'on pourrait échanger, collectionner, bah euh nos rôles, tous nos variantes... Parce qu'au final... Fin pour un même rôle on peut créer des mini variantes, sans créer un nouveau rôle en fait euh...
	Iniz	Oui c'est ça c'est un retour aux cartes Pokemon ?
	Amélie	C'est un peu ça, mm. Et ça a pas mal marché sur YouTube, donc on... On pensait un peu suivre ce schéma et j'pense... Fin je sais pas si le crow... le crowdfunding justifierait ça ou pas (pause)
	Iniz	Ca dépend...
	Amélie	Voilà
	Iniz	Tout est faisable
	Amélie	Ca dépend de notre
	Iniz	Oui
	Amélie	De notre vision
58:26	Iniz	D'accord. Eum... Est-ce que, eum... tu es une public des sagas MP3 et euh des Webséries ?
	Amélie	Euh j'en ai regardé quelques-unes oui
	Iniz	Lesquelles ?
	Amélie	J'ai euh... J'ai regardé la <i>Flander's Compagny</i> , euh... Bref, je sais pas si ça compte comme une websérie
	Iniz	Oui ça fait partie euh de l'ambiance
	Amélie	En saga MP3, y'avait euh <i>Naheulbeuk</i> , euh non j'ai pas forcément d'autres exemples en tête
	Iniz	Est-ce que tu connais euh <i>Noob</i>
	Amélie	Oui oui
	Iniz	Euh <i>Le Visiteur du Futur</i> ?
	Amélie	J'ai pas tout regardé mais oui (rires)
59:10	Iniz	D'accord. Eum... Est-ce que euh... tu... Tu utilisais déjà les forums pour euh, communiquer, pour jouer ?
	Amélie	Euh... A l'époque où je regardais ce genre de séries ?
	Iniz	Euh oui, ou depuis toujours (rires)
	Amélie	Pas trop ! Euh... J'étais pas très... Quand je m'inscrivais sur un forum, j'étais pas très active, oui... et donc non, pas trop...
59:43	Iniz	Toi c'était vraiment les jeux vidéo euh... c'est ça ? Sur euh Nintendo ?
	Amélie	Oui c'est ça, jeux vidéo et euh... Bah essentiellement ça, oui mm
	Iniz	C'était quoi ?
	Amélie	Jeux de Nintendo, euh...
	Iniz	Lesquels ?
	Amélie	Pokemon, Animal Crossing, Fire Emblem, euh Monster Hunter, euh... Zelda
1:00:00	Iniz	D'accord... Et euh tu jouais déjà avec d'autres gens à ce moment-là ? Euh en ligne ou... ?
	Amélie	Oui, oui oui... J'ai intégré les communautés assez t... enfin relativement tôt. Donc y'a la communauté de la DS in Pariss qui euh... qui réunit que des joueurs de 3DS dans des soirées euh hebdomadaires
	Iniz	D'accord

	Amélie	Et du coup, bah c'est l'occasion de jouer à plusieurs, s'échanger des choses, et cetera. Et (accentué) euh j'habitais deux ans à Lille et j'avais aussi par la suite, bah participé à l'agrandissement du DS in Lille qui... qui était un peu tout nouveau quand je suis arrivée
1:00:35	Iniz	D'accord. Tu as eu quand ta première DS ?
	Amélie	En sixième... avec <i>Nintendo Dogs</i> (rires)
	Iniz	Ouais...
	Amélie	Classique
	Iniz	Ouais c'est ça (rires) Euh du coup ton premier jeu c'était euh... C'était quoi ?
	Amélie	C'était <i>Nintendogs</i> parc'qu'en fait, quand j'étais petite
	Iniz	D'accord
	Amélie	Pour moi les jeux vidéo c'était pour les garçons, enfin j'avais cette conception en tête
	Iniz	D'accord
	Amélie	Mais euh... Le jeu <i>Nintendogs</i> , c'était... Je me suis dit que je le voulais
	Iniz	Et du coup ta vision elle s'est changée tout de suite ? Fin... Tu t'es dis...
	Amélie	Oui ! ah oui oui oui oui... Puis après j'ai eu <i>Mario Kart</i> , et fin c'est un jeu plus axé garçon, fin dans ma tête c'était ça, et au final j'y jouais avec euh mes amis. Et même petit j'organisais des journées DS
	Iniz	Ah oui ?
	Amélie	On faisait des tournois euh... (rires) J'étais au collège, ouais (rires)
1:01:30	Iniz	(Rires) D'accord, et euh ouais (rires)... Eum... Du coup, est-ce que tu te définies comme une geek ?
	Amélie	Oui... oui... Jeux de société, bon j'ai un peu fait de jeux de rôle, j'ai... La culture pop je la connais assez bien, je connais pas mal de mêmes, fin euh... je suis pas mal les tendances de mêmes sur internet, je suis en plein de la culture geek oui. Je suis très fan d'Harry Potter (raclement de gorge et pause) Je ouais (rires). J pense que... ça fait longtemps que j'suis dedans oui et je le resterais longtemps aussi oui
1:02:03	Iniz	D'accord... Bah écoute pour moi c'est fini euh... Est-ce que t'as des remarques ou des choses que tu aimerais aborder euh qui semble importante pour toi, euh par rapport aux Loup Garou, par rapport au jeu en général ?
	Amélie	Mm y'a un truc qui me semble important (rires)
	Iniz	Oui ?
	Amélie	J'vais encore t'embêter
	Iniz	Ah non non (rires)
	Amélie	Euh... C'est l'histoire du Loup Garou, j'sais pas si tu la connais ?
	Iniz	Pas tout, y'a euh
	Amélie	Les origines
	Iniz	Bah j'ai euh oui un petit peu mais euh
	Amélie	Un petit peu ?
	Iniz	Bien moins que toi, j'imagine !
	Amélie	Pas forcément, hein, c'est que quelques lignes, euh... En gros, je crois que c'est en... 1986, euh... euh... j crois que c'est Dimitry Davidoff qui s'appelle, un Russe, qui était prof de psycho-socio de je sais plus quoi... en université qui a créé un jeu, sous le nom de <i>Mafia</i> euh... Pour

		montrer un peu à ses étudiants pour réfléchir sur le sujet : est-ce que, une minorité informée est plus forte qu'une majorité désinformée ? Et c'était un peu pour faire le parallèle avec le gouvernement qui fait ses petites magouilles entre eux et qui était un toute petite partie de la population, contre toute la population qui n'était pas au courant de leurs magouilles
	Iniz	Ah c'est très intéressant
1:03:14	Amélie	Donc euh... il est parti sur ça. Y'avait pas de voyante, y'avait que les méchants, contre les gentils. <b>Y'avait un système de jeu tout autre.</b> Euh... <b>j'ai déjà essayé du coup (rires) avec des amis une fois et euh c'est pas facile.</b> (pause) Donc bon je vais pas raconter du coup comment ils jouaient initialement, euh... Y'avait pas de MJ, c'était un... un autre système. Et, petit à petit, les étudiants ils ont gardé ce jeu parce qu'ils... <b>j'suppose qu'ils le trouvaient bien et ça c'est un peu du coup propagé dans la Russie donc le jeu de Mafia, donc euh la Mafia contre euh les... les citoyens. Ca s'est propagé, propagé dans l'Europe et cetera et c'est arrivé jusque euh dans une Université euh... aux Etats Unis. Mais, avant ça, y'a eu des modifications dans les règles hein, bien sûr. Les joueurs se sont appropriés, y'a eu la création d'une sorte de voyante, euh et d'autres pouvoirs.</b> Et, c'est arrivé dans les mains d'un autre universitaire, un autre prof, euh qui s'appelle euh Andrew Potkin [Plotkin], et lui... Bah le thème de la Mafia c'était un Américain ça lui parlait pas trop et c'est lui qui a intégré le thème de euh... des Loup Garou. Et euh voilà, il avait... j'crois qu'il devait y avoir le rôle de voyante, sorcière, des petits machins comme ça et euh... donc il... C'est lui qu'y'a lancé ça. Le jeu a continué à se propager, parce que bah voilà c'est un jeu à chaque fois on y joue à quinze, donc forcément y'a quinze personnes qui apprennent les règles et ça peut
1:04:43	Iniz	Oui bien sur
	Amélie	Vite se propager. <b>Donc le jeu s'est propagé, et euh... Et y'a eu des règles de jeu, une analyse de jeu, qui s'est retrouvée sur internet. Le site est encore accessible,</b> euh parce que (inaudible) a fait des analyses mathématiques pour savoir combien il fallait mettre de loups-garous en fonction du nombre de joueurs et cetera. Euh... et il a décrit les règles du jeu. <b>Et c'est ce, sur... sur ce site que euh... des amis de Hervé Marly, Philippe des Pallières, ont découvert le Loup Garou, ont fait essayer,</b> et petit à petit eux ils ont
	Iniz	Ouais
1:05:20	Amélie	<b>Ils ont joué, créé leurs rôles et et créé... et lancé euh... Thiercelieux.</b> Thiercelieux à la base, les éditeurs n'en voulaient pas, c'est pour ça que bah... c'est Philippe des Palières qui l'a... qui a créé sa maison d'édition pour le lancer parce que les éditeurs ils voyaient... 'Oh la, il faut beaucoup de joueurs pour jouer, oh la mais en fait quand on meurt, on peut plus jouer, ça va jamais marcher... et euh'
	Iniz	C'est... C'est vrai (rires)
	Amélie	Et... Et au final, ouais c'est un gros gros succès. <b>Et euh... et sur ce site là, on trouve justement (rires) mon système de votes à accusation</b>
	Iniz	Ouais
	Amélie	<b>Et je sais que, ils l'ont utilisé parce qu'ils ont pris des statistiques de euh... de ce site pour euh... pour le mettre sur leur site, pour expliquer</b>

		aux joueurs combien il fallait mettre de loups-garous, donc je sais que... c'est sur ce site qu'ils sont allés.
	Iniz	D'accord
1:06:05	Amélie	Et on a le système de... de votes à deux accusations, je sais pas si tu te souviens
	Iniz	Ouais ouais ouais
	Amélie	Et en fait, il existe depuis 2001. C'est... parce que ce système de votes je... j'ai trouvé dans le jeu américain qui est sorti plus tard, après Thiercelieux, donc p't-être en 2006, 2008, mais euh... Mais du coup j'trouve ça intéressant que du coup ils ont rejeté ce système de votes pour euh... pour faire leur système de votes à main levée. Ca, ca m'a...
1:06:29	Iniz	Peut-être pour euh... pour engager plus les joueurs ? Euh... Fin que ce soit plus grand public en fait ?
	Amélie	Peut-être oui... Ou peut-être qu'ils avaient pas lu cette partie ou qu'ils l'ont pas jugée intéressante, j'en sais rien... Et puis bah... on peut pas savoir, hein
	Iniz	On peut pas savoir, oui c'est sûr... Bah je pense qu'ils ont quand même bien lu, fin s'ils sont allés là, a priori ils... créer un jeu...
	Amélie	Après c'est leur ami qui a lu les règles, qui les a passé
	Iniz	Ouais
	Amélie	Voilà y'a eu un lien indirect, même si ouais
	Iniz	Ouais. Après c'est intéressant de voir tous ces aller retours
1:06:57	Amélie	Mm. Et du coup, là par exemple, bah le jeu américain, euh... il a été... Fin y'a eu un jeu américain, y'a eu... Au Japon, un jeu qui s'appelle <i>Le Loup Garou Pour Une Nuit</i> en gros le système de jeu, euh tu le connais ce jeu
	Iniz	Euh... non
	Amélie	En fait c'est un système de jeu avec juste une nuit, une journée, et après on débat et selon qui est tué, c'est le camp opposé qui... qui gagne, fin... voilà
	Iniz	D'accord
	Amélie	Euh... Ce jeu il est sorti en France, <i>Loup Garou pour une nuit</i> , parce qu'en fait l'Américain il a vu... il a contacté la Japonaise qui avait créé le jeu et ils ont fusionné un peu leurs deux jeux pour lui le sortir aux Etats Unis et ça a été sorti en France. Donc en France, en plus du <i>Loup Garou de Thiercelieux</i> , on a le <i>Loup Garou pour une nuit</i> qui a une origine américaine et japonaise.
1:07:43	Iniz	Et qui n'a rien à voir avec la... euh... la marque euh plus ou moins de Thiercelieux, quoi ?
	Amélie	Bah... oui en fait
	Iniz	Mm
	Amélie	C'est un autre système de jeu, ça fait plus un jeu apéro vu que c'est en une nuit, une journée, euh...
	Iniz	Mm... Ouais c'est très vite
	Amélie	C'est sans élimination en fait, parce que bah... quand quelqu'un meurt, la partie elle est finie. (Pause) Donc y'en a beaucoup qui préfère ce jeu au... à Thiercelieux parce que bah ça va plus vite quoi, et tout le monde joue et c'est vraiment axé sur le bluff
	Iniz	Ah oui



	Amélie	Mais du coup, apparemment, d'après ce que Laurent me disait, fin... Philippe des Palières 'c'est un plagiat chinois...' euh (rires)
	Iniz	Ah (rires)
	Amélie	Et euh...
	Iniz	Euh... C'est oui
	Amélie	Et euh... ils veulent les poursuivre en justice, quoi. Fin soi-disant...
	Iniz	Mais j'avais entendu parler de ça aussi oui... qu'il y avait ça...
1:08:30	Amélie	Après je sais qu'il y a des plagiats chinois du <i>Loup Garou de Thiercelieux</i> , qu'ils le vendent alors qu'ils en ont pas les droits, ça d'accord, mais euh...
	Iniz	Comme beaucoup de choses...
	Amélie	Mm
	Iniz	Eh oui
	Amélie	Mais avec les jeux de société, ouais les droits d'auteur c'est un peu compliqué
	Iniz	Bah est-ce que... est-ce qu'il faut chercher absolument à... à se battre pour euh... une pratique où il y a forcément de l'évolution tout le temps, enfin... ? On a tous déjà pris un jeu de cartes et... réinventé... je sais pas moi... la Dame de piques parce que on inventait son propre jeu, quoi
	Amélie	Bah ouais... bon... C'est un jeu social en fait, qui évolue tout le temps... Fin des règ... des rôles on peut en inventer à l'infini, bon y'en a qui sont plus ou moins bien (rires) mais...
	Iniz	Ouais ! Mais c'est sur on peut...
1:09:13	Amélie	(raclement de gorge) Et y'a beaucoup de jeux de Loup Garou qui sont vendus avec des cartes vierges pour que les joueurs ils s'expriment
	Iniz	Oui oui ça ouais j'ai... j'ai vu ça... Et ça c'est euh c'est Thiercelieux aussi qui vend ça ?
	Amélie	Oui il y a des cartes vierges aussi dans Thiercelieux... Bah peut-être pas dans tous les jeux, peut-être pas dans toutes les boîtes, mais j'ai vu qu'y'a des boîtes avec des fois des cartes vierges, effectivement
	Iniz	Mm
	Amélie	Donc...C'est
	Iniz	Oui
	Amélie	Peut-être encourager les gens
	Iniz	Ouais...C'est... en plus c'est une belle idée, fin de... de donner et puis de dire 'bon ben maintenant nous on a fait ça, allez-y'
	Amélie	Oui... Oui...
1:09:50	Iniz	Pour toi finalement la question d'origine que tu posais, fin que le professeur en Russie posait, euh... quelle est la réponse ?
	Amélie	Bah... (rires) ça va dépendre du nombre de loups-garous (rires)
	Iniz	(Rires)
	Amélie	Euh... En fait, oui, c'est super intéressant, parce que
	Iniz	C'est vraiment une question, oui, entre la philosophie, euh les sciences politiques ?
	Amélie	Bah... c'est vrai qu'on peut faire des rapprochements, après euh... (pause) Ca va dépendre de l'influence qu'ils ont aussi, euh les méchants...
	Iniz	Oui c'est ça
	Amélie	Et s'ils ont trop d'influence, dans le doute on veut les tuer (rires)

	Iniz	Ouais
	Amélie	(rires) Ca c'est marrant aussi, de faire des rapprochements là-dessus
	Iniz	Ouais finalement est-ce que c'est un jeu politique ? Euh j'veux dire en 86, la Russie, puis après ça va jusqu'aux Etats Unis, on est en plein cœur de la Guerre Froide ! (rires) Fin plein cœur, non mais...
	Amélie	Oui y'a des antécédents, oui...
	Iniz	C'est encore le cas (rires)
	Amélie	Ouais c'est super intéressant, et euh... <b>En Russie par exemple, y'a des tournois de Mafia, le jeu Mafia il existe du coup, y'a vraiment... y'a des tournois dessus et ils jouent un peu comme au Poker là-dessus en fait</b>
	Iniz	C'est...
	Amélie	Tu les vois bluffer...
	Iniz	C'est l'équivalent de <i>Mafia de Cuba</i> ou c'est encore...
	Amélie	Ah non non non, <i>Mafia</i> c'est l'origine du Loup Garou
	Iniz	Ah oui, d'accord
	Amélie	En gros, au lieu...
	Iniz	Parce que c'est aussi un jeu de bluff <i>Mafia de Cuba</i>
	Amélie	Oui, <i>Mafia de Cuba</i> , c'est sorti par Philippe des Palières
	Iniz	Ah oui ? D'accord ! (rires)
	Amélie	(Rires) Voilà... Euh... Oui... Non non <i>Maf...</i> là, <i>Mafia</i> c'est... bah c'est la Mafia contre les citoyens, y'a quelques rô... quelques pouvoirs comme une sorte de voyante, je sais plus comment elle s'appelle dans le jeu <i>Mafia</i> euh... Mais voilà, y'a des petits trucs comme ça et euh... Et y'a vraiment des tournois de ça euh... aux Etats Unis et euh...
	Iniz	D'accord
	Amélie	<b>Et en Russie. Je suis tombée sur une vidéo sur Internet et même sur Instagram, ils traduisent, et c'est trop marrant de voir comment ils jouent</b>
1:11:40	Iniz	Ouais, ouais... Est-ce qu'il y aura des joueurs pros euh... de Loup Garou ?
	Amélie	(Rires) En vrai, on a eu l'idée de faire des tournois et évaluer un peu comment on donnerait des points aux joueurs
	Iniz	Ouais c'est compliqué aussi c'est vrai
	Amélie	Ouais on a réfléchi aussi là-dessus...
	Iniz	A moins que ce soit une équipe, je sais pas ? Je sais pas, c'est compliqué, en plus comment faire...
	Amélie	Mm... Non bah... On définit une composition, chaque rôle... fin chaque personne on leur donne un rôle et selon si leur camp gagne, ils ont des points
	Iniz	Ouais
	Amélie	Et si les amoureux gagnent aussi ils ont des points aussi... et puis... selon leurs actions, s'ils ont fait un, après faut voir hein, s'ils ont fait un vote décisif
	Iniz	Oui c'est ça c'est selon le nombre de votes pour leur camp, qu'ils ont fait (rires)
	Amélie	Fin après ça peut être le ressenti du MJ ou des joueurs
	Iniz	Ouais
	Amélie	On va leur demander : 'à votre avis qui a le mieux joué et...' et vont attribuer des points en fonction de ça. Fin je pense qu'on l'avait pensé un peu comme ça

	Iniz	Ouais c'est intéressant. Ca pourrait être très drôle de faire ça
	Amélie	Bah ouais, si on est une asso et qu'on a des salles (rires)
	Iniz	Voilà (rires)
	Amélie	Lancer des petits tournois...
	Iniz	C'est ça
	Amélie	Mm
	Iniz	Ouais c'est intéressant... Bon bah... je te remercie hein
	Amélie	(Rires) Pas de soucis
	Iniz	C'est... c'est très intéressant
	Amélie	Bah j'adore parler de ça alors... Merci à toi

## Retranscription entretien avec Nassim du 30/11/2019

00:00	Iniz	Ok bon bah c'est bon on va pouvoir commencer du coup. Bon ben tout simplement d'abord je te demande de te présenter, pourquoi à ton avis je t'ai fait venir par rapport au Loup Garou, fin tout ça, voilà...
00:12	Nassim	Ouais donc euh... Ouais t'inquiète je lis directement ta fiche, hein...
00:13	Iniz	Ouais ouais, mmh (rires)
00:16	Nassim	Moi c'est Vanille, 27 ans, euh... organisateur et animateur d'événements ludiques et vidéo-ludiques à Paris, et du coup, forcément certains événements sont sur le thème de jeux à rôles cachés... type euh... type loup garou.
00:33	Iniz	Ok... Eum... Et du coup quel est ton rapport au jeu ? Fin... Selon toi, qu'est-ce qui t'as fait aimer le Loup Garou ?
00:41	Nassim	Alors à la base euh le Loup Garou... Eh j'aimais pas ça... J'repense hein 10 ans en arrière j'étais ado, j'étais lycéen, j'étais là, j'étais "mais qu'est-ce que c'est que ce truc ?" C'est ultra niais ! "heeen le village, la voyante..." En plus, bon, du coup je l'ai compris après, mais en plus la discipline des gens avec qui je jouais, leur concentration, fin... ça jactait toutes les trois secondes. Euh... Fin c'était, c'était laisse tomber quoi... Limite j'étais content de me faire tej' dès le début pour derrière aller soit discuter avec des potes ou qu'ils me présentent euh... genre une meuf à draguer ou une connerie comme ça...
01:16	Iniz	D'accord, ok... Et euh... Du coup c'est quoi ta première expérience de Loup Garou ?
01:22	Nassim	Euh... En soirée. Donc effectivement une dizaine ou une quinzaine, j'me rappelle plus trop, mais... Mais euh... Voilà ouais, le MJ avait vraiment du mal et les joueurs avaient encore plus de mal à rester dedans... Et... Et après quasiment à chaque fois que les gens proposaient un loup garou, soit quasiment tout le monde était chaud et j'étais un peu obligé de suivre, soit je disais non et y'avait deux trois personnes qui disaient non non plus
01:48*	INT*	
02:08	Nassim	Donc on va reprendre.
02:10	Iniz	Du coup, oui, tu disais que c'était...
02:12	Nassim	Ouais, comment j'avais une première expérience du Loup Garou. Ouais, du coup, euh... Donc comme je disais, comme je disais, en soirée... Bon après forcément y'a un peu de tease et un peu d'engouement, du coup euh forcément euh... C'est pas les conditions les plus propices à une bonne partie de loup garou. Après derrière j'avais mis le jeu de côté pendant trèèès longtemps, pendant 5, 6 ans facile, j'y avais pas retouché. Et puis euh, bah c'était euh... à mes

		débuts à l'Extra Life Café, euh à un moment on avait une nana qui travaillait vite fait avec nous, qui avait lancé euh... qui avait lancé une première partie de Loup Garou et puis elle nous a abandonné euh au dernier moment, du coup euh j'étais un peu en panique, un peu en mode "merde, faut que je maîtrise tout ça quoi", surtout que j'avais jamais MJ une partie de Loup Garou, d'autres trucs ouais, mais Loup Garou, non
03:03	Iniz	Du coup t'es passé du joueur qui aimait pas trop ça au MJ directement ?
03:06	Nassim	Ouais, ouais ouais, à peu près directement. J'ai pas trop eu le choix. Et, en vrai, c'est là où je me suis fait "eh mais en fait, ouais, c'est plutôt, plutôt fendant à MJ". Après, j'ai ce côté à pouvoir euh un peu canaliser les... canaliser les gens, euh... et un peu les calmer. Sachant que ça marche jamais la stratégie de dire à tout le monde de se taire tout le temps
03:27	Iniz	Oui
03:28	Nassim	Parce que quand quelqu'un est énergique au contraire faut prendre son énergie et la diriger à bon escient. Mais, ouais ouais, c'est direct en MJ, du coup quand après on a eu plusieurs euh... plusieurs MJ qui ont pris le relais euh... à l'Extra Life, là je me suis dit "allez, bon bah on va participer à quelques games". Et euh... avant de finalement me dire "eh mais en fait, et si on faisait des variantes ?"
03:52	Iniz	Mmh Mmh
03:53	Nassim	Et du coup c'est là où il y a eu la version Star Wars euh... La version avec la... avec le fric, y'a même eu une version Astérix pour te dire
04:00	Iniz	D'accord... Parce que vous avez commencé avec du Thiercelieux totalement classique ?
04:04	Nassim	Ouais ! Ouais ouais on avait acheté un paquet, et c'est aussi simple que ça, on a acheté le paquet. Alors, y'avait quand même des extensions dessus même si on n'a jamais utilisé les maisons, la gitane euh... les cartes, etc., parce que déjà c'est bien de commencer avec les rôles euh... juste les rôles, et ensuite on voit les trucs un peu plus à rajouter, parce que euh voilà, quand t'as pas l'expérience dans le Loup Garou forcément c'est un peu euh... C'est un peu compliqué de BIM directement passer à la version complète
04:31	Iniz	D'accord
04:32	Nassim	Tu vois ? Donc euh, ouais ouais, on a commencé par la base euh... Puis en fait on les a jamais vraiment utilisés les DLC...
04:37	Iniz	D'accord. Alors, vous avez créé des variantes sans avoir utilisé du coup avant les extensions ?

04:45	Nassim	Ish... Alors les extensions, on a utilisé les rôles des extensions : donc le pyromane euh... le loup blanc, tous ces trucs là, <b>alors après c'est con parce que dans ma tête j'les considère comme faisant partie du rôle de base tellement ils ont été utilisés</b>
04:58	Iniz	Ouais
04:59	Nassim	Donc voilà quoi. Et puis en soi de tout façon c'est juste la maison d'édition des loups garous de Thiercelieux qui au début avait fait une vingtaine de rôles, puis ils se sont dit "eh on va peut être en rajouter d'autres", et du coup ils ont fait la boîte euh... avec bah ce que j'appelle les DLC quoi.
05:10	Iniz	Mmh
05:12	Nassim	Donc voilà... Et puis après, bah en soi, <b>l'univers de Thiercelieux, ce côté "villaaage", ce côté un peu euh... rustique là, tout ça, ça m'a jamais euh... ça m'a jamais vraiment passionné.</b> Alors certes je sais que pour certains c'est un vrai kiff, mais... moi c'est l'inverse. Ouais c'est vraiment je trouve ça... C'est très euh... <b>C'est très niant</b> et c'est pas un bon... c'est même pas une bonne histoire pour moi, tu vois. Alors certes, le côté "ouais les loups garou", y'a un petit côté mystérieux, pourquoi pas ! <b>Mais derrière, je trouve ça trop simple. Alors que, il y a tellement d'autres univers qui s'y prêtent... Et ne serait-ce que la version anglaise, fin américaine, euh... le Werewolf quoi...</b>
05:52	Iniz	Mmh
05:53	Nassim	Rien que celle-là déjà, y'a des rôles avec une certaine justification, et certes dans le fond ça fait la même chose, donc euh y'aura toujours le rôle de voyance euh, le rôle de salvateur, le rôle de cupidon, tout ça, mais c'est justifié autrement et je trouve ça plus intéressant, c'est pour un public adulte, tu vois, alors que...
06:11	Iniz	Pour toi c'est vraiment un public enfantin le... Thiercelieux ?
06:15	Nassim	Ouais... Bah... Thiercelieux, ouais, c'est un jeu, tu fais... Bah l'endroit où le jeu est le plus populaire ça reste les centres aérés.
06:20	Iniz	Oui
06:21	Nassim	Donc forcément euh...
06:23	Iniz	Mais pourtant ça réunit quand même dans, justement, dans les bars comme l'Extra Life, euh... des adultes ?
06:30	Nassim	Ouais, ouais... <b>Ca réunit des adultes, mais le truc c'est que quand tu regardes bien, la plupart du temps, on préférera quand même utiliser d'autres versions que la version de Thiercelieux, parce que justement la version de Thiercelieux est simple</b>

06:43	INT	
06:45	Nassim	Donc euh... *tousse* puis, puis voilà... Et... je crois que j'ai...
06:52	Iniz	Ouais, tu as à peu près répondu, du coup combien de versions euh pour toi tu connais du Loup Garou ?
06:56	Nassim	Euh... Alors, y'a la version euh... <b>le Jinrou, euh la version japonaise</b> , même si je serais incapable de MJ dessus à l'heure actuelle parce que j'ai... je me suis pas encore plongé vraiment dedans, euh... je connais pas tous les rôles de toute façon donc euh... Fin je les maîtrise pas bien, quoi
07:11	Iniz	Ouais
07:12	Nassim	Je laisse ça à... à d'autres personnes qui savent mieux le faire. Après derrière, <b>le Werewolf, bah c'est juste un Loup Garou en mieux quoi</b> , fin honnêtement c'est, c'est tout simplement voilà les Américains qui ont vu un, un petit jeu français, qui se sont dit "eh eh, on va peut être euh... améliorer tout ça" et... ouais... ben après <b>y'a les versions que j'avais créées moi même, donc euh... Donc y'avait la version donc euh la version Star Wars *tousse* fin les versions Star Wars parce que y'en a une avec la Guerre des Clones donc au niveau de Star Wars II, III, et une qui se passe au niveau de Star Wars IV avec euh... avec l'Empire. D'ailleurs, pour celle-là, les gentils sont les méchants.</b>
07:50	Iniz	D'accord
07:51	Nassim	Parce que c'est une question d'infiltration donc forcément euh... Bah... Luke Skywalker il s'incrute un peu, tu vois avec son
07:58	Iniz	Oui oui
07:59	Nassim	son costume de stormtrooper, voilà, et euh... Donc y'avait ça, y'avait... <b>Alors y'a une version Harry Potter que j'ai jamais euh... terminée, réellement</b>
08:07	Iniz	D'accord
08:08	Nassim	Mais sur le même principe... Après voilà c'est une question de choix. Euh... Après voilà c'est... <b>Ce qui est bien c'est que le Loup Garou il peut vraiment être adapté à pas mal de trucs. Dès qu'il y a une notion d'infiltration ou de trahison, BIM, on a ce qu'il faut, ce qui fait que bah... On a Mission Cléopâtre, tout simplement, Amombo... Amonbofis, il est du côté des Romains, tu vois ? Et juste avec ça et ses deux trois sbires tu peux déjà amener un... un réel truc. Mais euh... Et la version dont je suis le plus euh... le plus content même si assez étrangement c'est peut-être celle qui euhm... qui a le moins accroché, mais en même temps euh... Mais en même temps elle est un peu compliquée à expliquer, c'est effectivement la... la version des Loups de Wall Street, qui est une version... D'ailleurs à chaque fois, à chaque fois tu me disais que tu voulais venir, et à chaque fois le</b>

		problème c'est que j'en faisais plus quoi...
09:00	Iniz	Oui c'est ça
09:01	Nassim	C'est... Ouais ouais, alors je sais que toi même t'es intriguée donc euh donc voilà... <b>Du coup euh bah cette version là a pas grand chose à voir avec le Loup Garou.</b> En fait, y'avait un besoin tout con, c'est euh... c'est le côté euhm... <b>En fait il suffit que t'aies un rôle de merde pour que ta partie soit chiant à mourir,</b> tu vois il suffit que
09:24	Iniz	Dans le Loup Garou ?
09:25	Nassim	Ouais, dans le... Dans Thiercelieux ou dans les versions avec les rôles avec les cartes. Donc du coup <b>il suffit que les rôles les plus importants soient chez des joueurs muets ou inexpérimentés comme j'ai pu le voir plein de fois et...</b> (pause) <b>certaines personnes passent un mauvais moment.</b> Le truc c'est que les Loup Garou, fin les parties de Loup Garou que j'organise, <b>derrière y'a quand même une clientèle qui paye pour venir.</b> Donc effectivement, <b>c'est une prestation premium,</b> donc du coup si une personne se mange une fois, deux fois, trois fois dans la même soirée sur trois ou quatre parties euh... des rôles ultra chiants *tousse* bah du coup forcément (pause) forcément la personne a pas forcément envie de revenir et d'un autre côté c'est un peu chiant pour tout le monde aussi quoi. <b>Donc du coup, là c'est une version alternative où au lieu d'avoir des rôles, tu as des crédits avec lesquels tu achètes tel ou tel rôle selon la manière dont tu as envie de... d'organiser ta partie quoi.</b>
10:19	Iniz	Du coup, c'est vraiment cet aspect économique qui t'a fait euh... créer ou t'approprier le jeu finalement pour proposer quelque chose d'autre, fin de différent ?
10:27	Nassim	Bah c'est vrai que quand t'y repenses, quand le besoin n'est pas le même, forcément derrière le produit ne sera pas le même, et ça c'est quelque chose d'intéressant. Après, en soi, la version Wall Street peut aussi simplement être jouée de manière basique, entre potes euh... ouais là dessus c'est jouable quoi....
10:44	INT	
11:00	Nassim	Donc ouais, cette notion là, ça te fait tout de suite dire, plutôt que d'avoir une partie plutôt animée et avoir quelques personnes qui vraiment s'éclatent, c'est mieux, là pour le coup, <b>la contrainte est que tout le monde puisse a minima avoir une influence sur la partie et s'amuser un petit peu, quoi.</b>
11:19	Iniz	Mmh
11:20	Nassim	Donc c'est... Alors que la plupart des gens vont plutôt penser de la manière générale et se dire "ouais, si la partie est disputée et se passe bien, c'est bon je suis content"



11:29	Iniz	Oui
11:29	Nassim	Sauf que y'a toujours une ou deux personnes laissées sur le côté et... malheureusement pour celles-là... la partie est moins fun, quoi. Et du coup ça donne des rash kits et des gens qui veulent plus... qui veulent plus vraiment repenser au Loup Garou euh... etc. quoi.
11:44	Iniz	Donc finalement, tu faisais ces parties pour les personnes qui mourraient T1 ou euh... fin qui sont un peu mises de côté sur les autres Loup Garou ?
11:54	Nassim	Alors, pour éviter que les personnes meurent tout le temps T1, j'avais lancé un concept qui malheureusement a été un peu euh... un peu trash talk parce que mal compris euh... qui du coup était un système avec deux vies et non une. Donc en gros chaque personne avait non pas une mais deux vies, et le truc c'est que tout le monde le savait, c'était au vue et aux yeux de tous. Et euh... Le truc c'est que derrière ça demande un équilibrage qui fait que par exemple, au niveau de... vu que les gens ont deux vies, bah au niveau des votes par exemple, il faut taper sur deux personnes et non une, pour que la partie ne dure pas une heure et demi au lieu de 40 minutes, par exemple. Donc euh... y'a eu ce concept là. en soi, ça a effectivement empêché la mort T1 puisque même si tu es touché au premier tour, il te reste quand même une vie.
12:39	Iniz	Mmh mmh
12:40	Nassim	Donc t'as quand même de quoi... t'as quand même un minimum de quoi jouer, etc. D'ailleurs c'est un système que je remette un peu sur euh... sur le papier un de ces jours. Après, derrière, bon euh... Comme je te disais, il suffit de une ou deux personnes qui comprennent... qui comprennent mal le principe et qui vont juste dire "ouaaais, mais c'est long, mais c'est chiaaant, machin", et derrière euh un concept naissant comme ça tu vas vite le mettre de côté, privilégier d'autres idées...
13:07	Iniz	D'accord. Peut-être que du coup une explication à ça, fin au fait que ça a été un peu mis de côté d'une manière générale, c'est que c'est très éloigné du Loup Garou finalement, et que les gens qui voulaient venir jouer à une variante de Loup Garou se retrouvaient avec ton jeu qui était finalement très éloigné, presque un nouveau jeu ?
13:25	Nassim	Alors, là je vais assumer qu'on parle du côté Wall Street parce que le côté des deux vies, c'est un Loup Garou de base mais juste avec deux vies au lieu d'une
13:32	Iniz	D'accord
13:33	Nassim	Mais euh... Le système de Wall Street, j'en discutais avec euh, avec un orga bah Raphaël que tu connais qui a sa chaîne... qui a sa chaîne YouTube qui parle de Loup Garou. Effectivement, j'en discutais un peu avec lui et il me disait que, bah en fait, faudrait tout simplement

		appeler, fin de... donner un autre nom totalement à ce jeu là. Après, la clientèle... fin la clientèle visée, donc là j'parle en tout cas à l'Extra Life Café, est à peu près la même. Mais, en réalité, les joueurs qui vont... qui vont apprécier Wall Street ne vont pas forcément apprécier le Loup Garou et inversement. Parce que l'aspect Wall Street a beaucoup plus de stratégie euh... immédiate que le Loup Garou : le Loup Garou il faut attendre. Faut attendre de voir, de collecter les informations, faut être patient, et... Alors qu'au Wall Street les informations si tu veux tu peux les avoir en deux tours. Ouais, globalement tu fais de la voyance sur les bonnes personnes, euh... et puis voilà quoi. Après euh... (pause) après voilà, c'est euh... comment dire... C'est... C'est vrai que ça ne visera pas forcément les mêmes personnes, et du coup il me disait carrément "ouais change totalement de nom quoi, donne un nom qui n'ait pas de rapport avec les Loup Garou". Après derrière je suis assez content quand même du nom des Loups Garous de Wall Street quoi... Je trouve que c'est quand même assez euh...
14:55	Iniz	Oui c'est... Surtout avec la référence au film derrière...
14:57	Nassim	Oui c'est ça aussi quoi
14:59	Iniz	Ouais
15:00	Nassim	Donc c'est ça, mais bon euh... en soi...
15:02	Iniz	D'accord, et euh... Tu as déjà joué à une autre variante mais que tu n'as pas créée ?
15:07	Nassim	Bah du coup le Werewolf
15:09	Iniz	Euh... Je veux dire variantes non-officielles que quelqu'un aurait fait ?
15:15	Nassim	Bah... Après, Julie, l'autre personne de la chaîne YouTube qui parle de LG mmh... créé... a créé aussi ses propres cartes. D'ailleurs on l'a tous un peu fait hein. Même moi j'ai créé des rôles... des rôles de nulle part, je veux dire... Je prends l'exemple du rôle du dictateur, le mec il est maire, c'est bon c'est fini, tu vois, par exemple... genre il a gagné et hop... Tu vois donc c'est des petits trucs comme ça... Effectivement... Donc Julie a créé pas mal (insiste) de rôles, ouais même... Le jour où j'ai entendu parlé du "loup runique" j'étais là, j'étais... "qu'est-ce que c'est que ce truc", tu vois, "qu'est-ce que c'est..." Mais en vrai c'est une bonne idée !
15:54	Iniz	Oui
15:55	Nassim	En vrai, effectivement, c'est une bonne idée, c'est pour ça qu'elle est... qu'elle est utilisée et qu'elle continue à être utilisée. Y'a aussi du coup d'autres idées implémentées dans les parties, notamment la partie à deux villages.
16:10	Iniz	Oui

16:11	Nassim	Donc quand y'a beaucoup de monde, ça c'est pratique, après il faut être plusieurs MJ, sinon ça ne fonctionne pas, mais euh... Mais du coup avoir donc euh... deux MJ et par exemple tu prends une vingtaine de joueurs, tu en mets dix d'un côté, dix de l'autre : chaque village est un peu indépendant, par contre les rôles sont distribués de manière unanime, donc l'équilibrage est fait pour les 20 joueurs et non pas 10 et 10, tu vois tu vas pas mettre genre 3 loups 7 villageois d'un côté, 3 loups 7 villageois de l'autre, tu peux avoir 5 loups d'un côté et un seul de l'autre, tu vois...
16:40	Iniz	Oui
16:41	Nassim	Donc non, cette version est peut-être... est peut-être une des versions qui m'a le plus plu. Après elle demande du coup une certaine euh... <b>logistique</b> .
16:49	Iniz	Oui
16:50	Nassim	Puisqu'il faut deux endroits séparés, là où les joueurs du premier village ne vont pas voir les joueurs du deuxième village pendant leur nuit, et bah... deux MJ qui sont coordonnés, qui ont une certaine <b>expérience</b> et qui vont amener euh... les votes à peu près au même moment. Voilà, c'est <b>une question de tempo</b> , aussi.
17:11	Iniz	D'accord. Et euh... donc euh... Pour toi qu'est-ce qui fait l'importance des rôles cachés ? Fin, qu'est-ce que ça apporte par rapport à d'autres jeux de bluff ?
17:23	Nassim	Alors, le côté des rôles cachés, c'est que du coup y'a <b>un certain calcul</b> qui va être fait dans la tête, et en même temps, <b>ce qui est intéressant avec les rôles cachés, c'est qu'on agit pas de la même façon selon les rôles</b> . Donc typiquement, tu prends euh... tu prends un salvateur, bon bah le salvateur lui il va plutôt être à l'écoute lui de qui est sur le point de se faire dézinguer par les loups euh... qui va être le plus en danger, etc. mais le problème c'est qu'il peut pas l'ouvrir parce que, bah sinon il se fait dézinguer lui même. (pause) Alors que... Alors qu'un rôle comme la voyante, bah elle au contraire justement faut qu'elle arrive à parler... mais après voilà faut trouver le bon moment pour ouvrir sa gueule, c'est un peu ça. Euh... Parce qu'effectivement la voyante elle dit tour 1 "bon ben moi j'l'ai vu et il est inno" euh.... Ce sera la dernière fois qu'elle parlera quoi.
18:22	Iniz	Mmh
18:23	Nassim	Donc après c'est ça par rapport à plein d'autres jeux avec des... des rôles cachés, voilà c'est que chaque rôle a vraiment sa manière de jouer, son énergie à appliquer. Donc euh... ouais c'est la principale chose qui vient à l'esprit. Après forcément quand tu as les rôles cachés du côté des méchants, ça c'est encore plus intéressant.
18:42	Iniz	Oui

18:43	Nassim	Voilà ça c'est euh... Et puis les quelques rôles qui n'agissent pas la nuit mais qui ont quand même une certaine influence... bah typiquement le sbire, tu vois... les sbires, les lycans, les larbins, tous ces... tous ces rôles là.
19:00	Iniz	Et du coup, quand t'es dans un groupe, ça va jouer pour toi, le fait que telle ou telle personne va avoir tel rôle ? euh... Est-ce que ça va jouer dans l'énergie du groupe et la manière de...?
19:10	Nassim	Ouais totalement
19:12	Iniz	la communication qui va se faire ?
19:13	Nassim	Ouais totalement parce que, encore une fois, tu vois comme je disais tout à l'heure, si une voyante ne parle pas du tout, ou si au contraire elle parle trop dès le début, ça... La partie elle est... elle est handicapée pour le village quoi ! donc euh... Ouais ça a vachement... Ca a vachement son importance. Après je me rappelle d'une période, bah c'était encore les débuts à l'Extra, donc avant que tout le monde commence un peu à se chamailler (rires) où du coup tu pouvais te retrouver avec des parties à 20
19:46	Iniz	Ouais ?
19:47	Nassim	Ou un peu plus. Et avec des joueurs qui n'étaient pas du tout là pour les mêmes raisons. C'est-à-dire que des joueurs étaient vraiment en mode stratégie pure, essayer de lire un peu, etc. D'autres personnes étaient elles plus en mode "ouais, c'est un bon moment avec des potes". Donc y'avait plein de... plein d'enjeux différents. Ca s'est un peu recentré à l'heure actuelle
20:08	Iniz	Sur quelle partie ?
20:09	Nassim	Bah plus sur le côté strat. Plus sur le côté lecture, strat, etc. même s'il y en a qui sont encore là principalement parce qu'ils veulent passer un bon moment avec des potes. Mais on est loin de la période où t'avais par exemple ceux que j'appelais les deux énergumènes, qui sont des potes hein, euh... que j'appelais les deux énergumènes parce que les gars allaient tout le temps, tout le temps tout le temps, dire des conneries pendant la nuit euh... S'marraient... des trucs comme ça. Mais après, en soi, y'a des gens qui appréciaient. Et moi même en tant que MJ avoir des joueurs comme eux, du coup moi ça me permettait de balancer quelques petits pics, quelques petites vanes... Voilà c'est euh... de la taquinnerie, quoi.
20:47	Iniz	Mmh... Pourquoi ça s'est arrêté selon toi ?
20:50	Nassim	Oh des embrouilles ! (rires) C'est aussi simple que ça !
20:51	Iniz	Mmh
20:52	Nassim	Des embrouilles... Y'a pas... Y'a pas... Y'a pas plus.

20:55	Iniz	Et est-ce que pour toi, le fait que... maintenant ce soit très orienté strat, euhm... ça empêche les nouvelles personnes de venir s'intégrer au groupe ? Et les gens, plus casual, qui viennent pour découvrir ?
21:11	Nassim	Alors ça peut intimider. Ca peut intimider. Et d'ailleurs y'avait eu à une époque une alternance, d'ailleurs je crois qu'elle continue un peu aujourd'hui, une alternance entre, à l'Extra Life en tout cas, entre parties de Thiercelieux plutôt classiques, et des parties avec des variantes, avec des grosses strats, etc. Donc euh... Y'a eu ça. Et même dans d'autres lieux, d'ailleurs, y'a pas que... y'a pas que l'Extra Life, hein. Donc effectivement y'a d'autres lieux où tu vas avoir un côté plus euh... plus casu et parfois un côté plus strat quoi. Après, c'est le rôle... c'est le rôle du MJ, une fois que les gars sont là, de... d'arranger un peu le jeu... Après tu vois, quand t'es MJ tu peux tricher, tu vois... Tu peux tricher à bon escient. Donc, par exemple, tu vois que quelqu'un a un peu du mal à comprendre toutes les règles, tu vas lui donner un rôle passif, genre chasseur... ou loup... Voilà, ou loup de base quoi : des rôles qui n'ont pas besoin de tout le temps faire des calculs, réfléchir, se réveiller, etc. Tu vois... Et euh... Ouais, tu peux effectivement gruger en faisant exprès de donner tel rôle, et en même temps d'accompagner la personne, quand tu lui expliques ça. Ce qui fait que pour revenir rapido à Wall Street, le concept est nouveau pour quasiment tout le monde. Y'a quelques joueurs qui commencent à vraiment comprendre la stratégie du jeu, mais la plupart des joueurs, tu vois, je vais quand même être obligé de leur ré-expliquer totalement les règles, et derrière, vont un peu se poser la question "ouais, mais attends, mais ça coûte combien de crédits pour faire telle action, etc." et du coup, pour pallier à ce doute, je répète assez régulièrement euh les prix, les actions, ce que tu peux faire à ce moment là, etc.
22:57	Iniz	C'est assez pédagogique, en fait...
22:59	Nassim	Ouais bah t'es obligé. De toute façon quand t'es MJ, tu es pédagogue. Et je veux dire euh... Voilà, moi-même je suis... Moi-même je suis animateur et en même temps j'ai des petites soeurs dont je m'occupe, euh... Julie, dont on parlait tout à l'heure, elle est prof, euh... Après t'as d'autres rôles pareil dans ce côté un peu animation, apprentissage, etc. Forcément, il faut être pédagogue, ouais. Un, un, un... Tu peux pas être MJ avec des joueurs casu sans... Tu peux pas être bon si t'as pas ce côté euh... Cette volonté vraiment de... de faire comprendre les choses à tout le monde.
23:35	Iniz	De partager la passion aussi j'imagine ?
23:37	Nassim	Ouais, alors ça c'est encore autre chose. Après t'as pas besoin d'être pédagogue pour partager la passion
23:41	Iniz	Mmh
23:42	Nassim	Pour le coup... Pour le coup, t'as pas vraiment besoin de ça, tu vois. Mais, c'est sur ça aide parce que au moins tu sais le faire de la bonne

		direction, mettre la bonne énergie au bon moment.
23:55	Iniz	Et pour revenir sur ce que tu disais, le fait de séparer finalement les joueurs stratégiques assez bons, ou du moins qui jouent souvent, avec des joueurs nouveaux, euh... T'en penses quoi, en fait ? Parce que du coup ça peut peut-être poser un problème d'intégration ?
24:18	Nassim	Alors, à ce niveau là, en réalité je trouve que ce n'est pas une mauvaise chose. Alors déjà, moi je suis quelqu'un... Je suis quelqu'un qui dans la vie de tous les jours apprécie quand il y a des... des cercles restreints de... de personnes qui vont partager une même passion et une même occupation, et (accentué) le faire à un certain niveau. Vraiment, élever le niveau, quoi. Donc du coup, euh... Et typiquement avec tous les autres événements que je fais à l'Extra Life Café, y'a cette idée là. Quand là par exemple hier y'avait un tournoi sur euh... sur Mario Kart, tout le monde, sans exception, connaissait les touches, savait... savait jouer. Voilà, y'avait pas besoin d'expliquer quoi que ce soit
25:02	Iniz	C'est volontairement discriminant, en fait, quelque part...?
25:06	Nassim	Alors... Alors c'est... Non. Là, pour le coup c'était pas volontairement discriminant. Puisque... Y'a certains autres moments on a plein de joueurs casu qui vont venir, qui vont passer un très bon moment parce qu'on met l'accent sur l'ambiance, et aussi parce que j'utilise des formats de compétition assez euh... assez complexes, mais dont la recette marche. Qui permettent, même aux joueurs de bas niveau, de quand même avoir les sensations de "woooaaa yes j'ai gagné !!!" ou alors "aaah j'étais à deux doigts", tu vois
25:36	Iniz	D'accord
25:37	Nassim	vraiment cette sensation. Parce que c'est con, mais je répète hein, les gens viennent, et payent.
25:42	Iniz	Mmh
25:43	Nassim	Donc il faut qu'ils viennent pour quelque chose, vraiment, donc euh...
25:45	Iniz	Oui
25:46	Nassim	Donc voilà sinon une partie de Mario Kart, moi je vais à n'importe quel... je vais à n'importe quel café gaming... BIM... Je prends un clampin que j'connais pas et voilà. Si c'était pas pour... cette sensation là, tu vois...
25:59	Iniz	Mmh oui je vois
26:00	Nassim	Mais après, du coup, ça permet à toutes ces personnes d'avoir vraiment de meilleurs moments qu'ils ne pourraient pas forcément avoir ailleurs, c'est ça aussi. Donc, je reprends l'exemple de Mario Kart, tu ne joues effectivement pas de la même façon quand tu joues

		avec des gros joueurs et quand tu joues avec euh ta petite soeur et euh ton oncle, tu vois... Effectivement, l'usage des objets va pas être la même chose, y'a une stratégie, etc. Et au Loup Garou, tu retrouves un peu la même chose. Donc euh en soi... Un joueur occasionnel, si le gars est pas habitué, tu vas simplement l'accuser, le gars il va co-co-commencer à paniquer, tu vois, et... et tu vas très vite voir sur sa tête si il est... villageois ou loup, par exemple. Alors qu'avec euh... avec des joueurs confirmés, tu dois chercher plus loin. Et ça, ça je trouve ça extrêmement fendard pour euh... pour tout le monde. Après, après faut savoir effectivement faire des échelons. Pour moi, y'aurait trop échelons : t'aurais les parties casu, les parties expert, et les parties où tu mélanges les uns et les autres. Parce que du coup, même pour les experts, c'est bien quand même de voir comment des casu vont jouer. Parce que... Déjà parce que des fois des casu peuvent très bien s'adapter : ils peuvent avoir une autre vision, un autre point de vue, et c'est con mais c'est prendre du recul là dessus. Et puis euh... Ca fait du bien parfois d'être avec des joueurs moins bons que tu peux poutrer en moins de deux...
27:26	Iniz	(rires)
27:27	Nassim	Ca reste gratifiant, on est humain, on a nos ego et...
27:31	Iniz	Oui
27:32	Nassim	Ca fonctionne.
27:33	Iniz	Ouais bien sur... Ok... Euhm... Du coup je vais passer à une autre partie un petit peu du coup de l'entretien. Est-ce que tu as déjà joué au Loup Garou en ligne, d'une manière ou d'une autre ? Sur le loup-garou-en-ligne ou Wolfy...?
27:50	Nassim	Non... Loup Garou en ligne, j'y arrive pas. Après... (pause) aussi quoi, je suis extraverti : je suis une grande gueule, j'ai besoin aussi d'observer physiquement les... physiquement les choses et de répondre... Après, à l'écrit, à l'écrit je suis pas du tout la même personne, donc euh... Là, j'ai une aisance vraiment, j'bavarde, j'bavarde, j'bavarde, mais à l'écrit punaise, je suis quasiment muet, quoi. Donc après, après je comprends le principe, je connais les règles, je me suis quand même renseigné sur le fonctionnement, et du coup, malgré tout, y'a quelques éléments qu'on ne peut pas avoir en vrai. C'est-à-dire que typiquement, ce qui est bien avec le loup-garou-en-ligne, c'est que, on peut limite balancer presque tous les rôles en même temps. Donc euh, l'ordi il s'en charge, et du coup on va en même temps demander au salvateur, à la voyante, aux loups garous, à qui tu veux, on va tous en même temps leur dire "ouais, euh... vous désignez qui ?" Du coup, telle nuit au lieu de durer 2 ou 3 minutes, elle dure 30 secondes. Donc ça pour le coup, c'est pas mal. Ca accélère. Après, du coup, certains de ces éléments là, tu vois, moi j'y ai pensé, bah par exemple pour la... pour la variante de Wall Street, y'a un moment où tu demandes effectivement euh... des

		informations, tu peux demander des informations sur tel ou tel joueur, et du coup, le truc c'est que typiquement je pourrais très bien dire aux gens "prenez votre smartphone, posez moi la question pendant la journée et pendant... et moi je les lis pendant la journée et je prépare mes réponses, et la nuit, je réponds à tout le monde. Tu vois ? Donc ça c'est le genre de...
29:22	Iniz	Mmh, d'accord... Et du coup tu as joué comme ça euh... avec les smartphones directement ?
29:28	Nassim	Non... Non non, parce que... Déjà parce que j'ai pas trop eu l'occasion encore de... de... de faire beaucoup de parties. Donc déjà je me concentre sur d'abord réussir le fonctionnement de base, pour ensuite rajouter des éléments, voir si ça fonctionne ou non. Et surtout, c'est euh... C'est tout con, mais... Ca oblige tout le monde à être en contact mmh... et à... à être en contact... et à avoir du réseau, avoir de la batterie, et à avoir un smartphone bien évidemment
29:59	Iniz	Oui
30:00	Nassim	Ce qui, c'est con hein, mais ne va pas être le cas de forcément tout le monde.
30:04	Iniz	D'accord
30:05	Nassim	Tu vois, donc euh... Après effectivement hein, y'a toujours... y'a toujours des idées à faire...
30:10	Iniz	C'est assez intéressant de lier la technologie, enfin des outils comme ça à un jeu de société ?
30:17	Nassim	Bah ouais c'est ça. Fin, et pour te dire, moi même, bah le... Le Wall Street, je prends des notes. Donc en fait, j'donne pas des cartes aux joueurs. Je ne donne pas de cartes, je leur dis au début, d't'façon au début au Wall Street c'est simple, t'es loup garou ou villageois, tu vois. Y'a pas besoin de retenir quarante mille informations. Après derrière, tu fais ce que tu veux de ta thune, et c'est là où ça... et c'est là où je vais utiliser mon téléphone pour noter dessus "bon ben lui il a dépensé trois crédits à tel moment pour euh... pour faire telle action, lui machin, lui il en a reçu un parce que l'autre est mort et il a hérité", des trucs comme ça. Et euh... *tousse* et effectivement, à la base j'utilisais un tableau, un petit tableau blanc velleda ou une feuille de papier. Effectivement sur smartphone ça passe un peu mieux parce que du coup y'a un peu moins de gribouillage et euh... C'est plus structuré quoi.
31:01	Iniz	Mmh d'accord. Et si l'ambition, je sais pas, de faire un kickstarter, quelque chose comme ça, t'imaginerais une application qui te permettrait de cocher... ?
31:11	Nassim	J'y ai déjà pensé... J'y ai déjà pensé... J'y ai déjà pensé, alors après, après euh... C'est vrai que c'est pas... c'est pas très complexe, hein,



		ce que je note. Parce que là jusqu'à maintenant c'est : la thune de chacun, ce qu'il a fait, et euh... et le montant qu'il lui reste, tu vois... Donc euh...
31:31	Iniz	Du coup c'est relativement facile à développer ?
31:32	Nassim	Ouais, c'est pas... ouais effectivement c'est pas le truc le plus chaud de l'univers. Après *tousse* après <b>effectivement développer ça avec du coup les étapes une par une sur ton téléphone donc avec écrit "tu demandes à machin, puis tu demandes à bidule, tu demandes à chouette, etc."</b> , ça effectivement, c'est euh... Effectivement c'est jouable. Et en soi... Et en soi Julie dont on parlait tout à l'heure utilise par exemple une application pour la version américaine donc avec un timer et plusieurs options, donc suspendre le timer, passer directement à l'étape suivante et réduire le temps, on est en mode jour ou en mode nuit, ça va pas tout à fait être la même chose, etc. etc., on lance une petite musique, des petits trucs comme ça quoi... Donc euh... Donc voilà. Après oui, c'est euh... c'est totalement... c'est totalement jouable.
32:19	Iniz	Pour revenir sur les versions en ligne, euh... je sais pas si tu savais, mais il y a des modes en vocal en fait qu'on peut jouer sur Wolfy et loup-garou-en-ligne...
32:29	Nassim	Ouais non non
32:29	Iniz	Est-ce que ça pourrait débloquent ton... fin ton envie de jouer ?
32:34	Nassim	Non... Fin alors (pause) <b>Non et pourtant on m'a déjà proposé mais j'ai vraiment, après c'est personnel, j'ai vraiment besoin d'être physiquement avec les joueurs quoi...</b>
32:42	Iniz	D'accord
32:43	Nassim	J'ai vraiment besoin de ça parce que commencer à parler avec un peu tout le monde... euh... <b>Il me manque ce repère visuel</b> , tu vois ce côté vraiment "alors là lui il la joue un peu fourbe, lui machin, etc.",
32:56	Iniz	Mmh
32:57	Nassim	Et puis... (pause) <b>Ouais je sais pas, je préfère la proximité</b> , tu vois, clairement.
33:03	Iniz	D'accord. Du coup en ligne, finalement, tu es sur Facebook sur le groupe, et sur... peut-être le discord, non ?
33:13	Nassim	Bah, à moins qu'il y ait du... pour moi faut du visuel...
33:18	Iniz	Euh non pas pour jouer je veux dire mais pour communiquer avec les joueurs.
33:21	Nassim	Aaah... Ouais en soi on peut utiliser euh... on peut utiliser... <b>Alors, je déteste Discord.</b>

33:27	Iniz	D'accord
33:28	Nassim	C'est... C'est codé vraiment codé avec le pif... Y'a des trucs ergonomiques de base qui ne sont pas dessus... J'appuie sur retour et ça me fait quitter l'appli, genre je suis là, j'suis "wesh..."
33:41	Iniz	*rires*
33:42	Nassim	Rien que ça, rien que ça c'est un truc ça fait plusieurs années que ça existe, j'ai pas compris pourquoi ça a été laissé, tu vois...
33:46	Iniz	D'accord
33:47	Nassim	Clairement... Mais euh... Voilà et derrière en soi oui ça peut quand même être pratique. De toute façon n'importe quelle appli pour utiliser des mp marche, hein... J'veux dire en soi je ressuscite MSN euh...
33:57	Iniz	Oui
33:58	Nassim	Voilà, je fais MSN sur un serveur local et BIM c'est fait quoi
34:01	Iniz	Mmh
34:02	Nassim	J'ai pas besoin de plus donc...
34:05	Iniz	Mais euh... Pour toi est-ce que c'est pas un problème justement que tu es obligé de passer par euh... ces outils de conversations en ligne, que ce soit Facebook ou Discord, pour pouvoir proposer des événements ? alors que tu pourrais les proposer directement euh finalement sur une liste en papier à l'Extra Life... où les gens s'inscriraient... ?
34:24	Nassim	Alors en soi... (pause) Ca c'est une question de logistique, et euh... (pause) Le truc c'est que les joueurs ne vont pas forcément venir avant, c'est ça aussi. Y'a des joueurs qui ne viennent, pour parler de l'Extra Life Café donc, qui ne viennent au café que pour les Loup Garou.
34:42	Iniz	Et ça pourrait être la liste pour la fois d'après le jour de l'événement ?
34:47	Nassim	Bah après... Après c'est le même problème que ce qu'on avait y'a une vingtaine ou une trentaine d'années... C'est que tu sais jamais ce qui peut ou pas arriver au dernier moment, il peut toujours y avoir des empêchements, des trucs comme ça, et... La seule garantie pour que quelqu'un vienne c'est tout simplement de payer. Au moins, t'as payé, ta place elle est là, BIM c'est bon, tu vois... Donc c'est là dessus quoi. Après euh... Après ça reste quand même de formidables outils, euh... les groupes Facebook, Discord, même d'autres trucs avec... Ça peut être Twitter ou Whatsapp, c'que tu veux. Ca reste quand même un très bon... un très bon outil de communication quoi, faut pas cracher dessus.
35:28	Iniz	Mmh... Ok... Euh... Quand... Juste je reviens sur ce que tu disais tout

		à l'heure aussi... Quand tu as créé les jeux, les variantes, euh... donc plutôt Star Wars, Astérix, c'est toi qui a dessiné les cartes, créé les cartes ? Parce que sur le Loup Garou le Wall Street tu disais qu'il n'y en avait pas, mais pour les autres du coup ?
35:47	Nassim	Alors... Ouais. Alors pour les autres, en soi je me suis pas trop embêté, alors, en vrai si, mais euh... Alors, alors... Pour Astérix, alors Astérix c'était un one shot. (pause) C'était un one shot qui peut être resservi un jour ou l'autre sans problème. <b>Mais du coup, comme c'était un one shot, j'ai simplement pris des feuilles de papier (pause) j'ai écrits dessus euh... le nom du rôle et euh le descriptif, tu vois, et l'équivalent Loup Garou.</b> Donc euh par exemple, c'était euh, je te prends un exemple, genre Obélix entre guillemets, fin entre parenthèses, le salvateur, permet de protéger quelqu'un blabla, tu vois. Donc c'était, c'était ce genre de truc. <b>Après effectivement, avec une bonne description et un bon code couleur, les gens comprennent, tu vois.</b>
36:32	Iniz	Oui
36:33	Nassim	Donc euh... là dessus. Après, pour Star Wars, j'avais commencé à... Alors la première étape donc j'avais fais pareil, en papier. Et puis derrière j'avais commencé à dessiner euh numériquement... t'sais à prendre euh un design de carte et ensuite à les faire imprimer, etc. Le seul problème que j'ai eu, c'est euh... C'est au niveau des photos, en fait.
36:59	Iniz	D'accord
37:00	Nassim	Ce qui fait que, bah déjà certains personnages ne... certains personnages ne sont pas dans les films, ou alors 3 secondes. Donc du coup les seules images d'eux dans les films vont être dégueulasses ou mal... ou mal appropriées, etc.
37:14	Iniz	Pourquoi t'avais choisi des personnages qu'on voyait aussi peu ?
37:18	Nassim	Euh alors certains personnages correspondaient très bien au rôle. Et puis, pour d'autres, alors exemple : à un moment j'avais besoin de pas mal de maîtres Jedi, tu vois... Alors en maîtres Jedi bah Yoda, mais Yoda avait son propre rôle, Obi-Wan avait son propre rôle, euh Anakin son propre rôle, Mace Windu... Bah du coup après ces quatre là, y'en a pas d'autres qui sont très très connus. Donc effectivement t'as Ki-Adi-Mundi, Kit Fisto, euh... Aayla Secura, tu vois, mais par exemple ces trois là, qui sont quand même connus, tu vois, qui apparaissent dans les films, mais genre... 10 secondes, tu vois. Genre Aayla Secura limite tu la vois en train de se balader avec ses clones, trois secondes après elle se fait buter parce que c'est l'ordre 66 et c'est les seuls moments de tout le film où tu la vois quoi
38:00	Iniz	D'accord
38:01	Nassim	Alors que dans les séries animées, dans l'univers étendu, dans les...

		les cartoons de Warner et Cartoon Network, ou même dans le film Clone Wars, effectivement, là ils sont là. En image de synthèse, là ils sont là.
38:13	Iniz	Et pourquoi t'as pas voulu mélanger ces univers euh... graphiques, finalement ?
38:19	Nassim	Alors, c'est pas que j'ai pas voulu, c'est que cette... J'ai eu cette petite contrainte là, qui est petite fin en soi, c'est pas un truc de ouf hein : là on parle clairement de juste "oh ben zut, l'image sera en synthèse au lieu d'être une vraie image", tu vois, pour autant voilà bon bah Chewbacca je me rappelle d'une excellente image où y'a la montagne derrière lui, c'est extrêmement beau... Voilà la montagne enneigée c'est claaasse, ça claaaque et tout tu vois... Mais euh voilà après euh... Après non c'était surtout que j'étais passé un peu à un autre chose.
38:46	Iniz	D'accord
38:47	Nassim	Je me suis dis "bon, je reverrai ça plus tard". Donc du coup, c'est toujours dans les cartons. Et euh après, l'autre truc tout con, c'est que, bah étant donné que mine de rien ces images ne sont pas totalement libres de droits, certes je peux m'en servir à usage personnel, mais derrière...
39:05	Iniz	Mmh... De toute façon... Fin est-ce que si tu voulais un jour euh l'éditer ou t'auto-éditer ça aurait aussi posé peut-être problème au niveau du concept de Loup Garou ?
39:18	Nassim	Non. Le concept de Loup Garou, non, parce que le concept de Loup Garou, il a été baladé entre quarante mille pays (pause) là-dessus, le concept de Loup Garou il est vieux, limite il est vieux comme le monde
39:29	Iniz	Mmh mmh
39:30	Nassim	Il est vieux comme le monde ludique, voilà. C'est sur qu'il y a cent ans on pensait pas à ça, mais... Voilà après... Y'a des gars qui vont te dire que t'as plein de gens qui ont volé l'idée du Loup Garou, y'a des gens qui vont te dire que le gars qui a inventé Thiercelieux, il a pompé ça de Mafia, t'as d'autres jeux encore, t'as d'autres personnes... fin, c'est un merdier, tu vois.
39:51	Iniz	Mmh mmh
39:52	Nassim	De toute façon, l'idée existe et après c'est un concept, c'est un concept de jeu... C'est pas non plus... C'est pas un truc extrêmement complexe quoi. C'est comme si on disait "bon bah... les FPS en fait y'a que... Y'a que ActiVision qui aurait le droit d'en faire parce qu'ils ont fait Call Of Duty". Sauf que derrière y'a des gens qui vont te dire "ouais mais avant Call Of Duty y'avait euh... Y'avait genre Wolfenstein, ou y'avait Doom". Y'a des gens qui vont te dire "Ouais mais Doom, c'est pompé d'autres jeux où tu pouvais tirer mais c'était

		en 2D, et machin quoi”
40:20	Iniz	Mmh
40:21	Nassim	On en finit plus. Non, non, après là, c’était euh... ouais clairement une question d’identité visuelle, tu vois.
40:27	Iniz	Oui. Oui par contre au niveau des aspects, oui bien sur.
40:30	Nassim	Ouais à la rigueur je pourrais demander à un dessinateur tu vois... de, de voir ce qu’il fait... Mais après bon c’est pas... (pause) c’est pas une grosse contrainte non plus quoi.
40:46	Iniz	D’accord
40:47	Nassim	Ca demande juste du temps. Et du temps malheureusement je l’ai pas trop eu... Surtout que, au final, y’avait déjà pas mal d’autres MJ et tout donc fin en soi... Genre j’ai plus cru en mon jeu qu’en ma capacité à attirer des gens pour venir y jouer après
41:05	Iniz	Oui
41:06	Nassim	Tu vois c’est ça le le... le truc. Et c’est con car ça fait partie du boulot, hein, du coup... Là c’est encore une fois, ce qu’on disait au début, la différence entre quand toi tu veux que personne ne soit euh vraiment laissé de côté, mais le problème c’est que quand tu fais ça, tu prends le risque quand même qui ait moins de personne qui sont en mode “ouah c’était trop génial”, alors que quand tu mises d’abord sur une atmosphère générale, là ouais, ces personnes là vont se dire “ouais c’était vraiment cool et tout”, vont vouloir revenir derrière et euh... Et si ils reviennent et qui sont énergiques ils vont hiper un peu tout le monde et du coup le bouche à oreille fera qu’ils reviennent. Tu vois, c’est euh... c’est ça quoi.
41:48	Iniz	Et euh... Tu as déjà rencontré les créateurs du jeu, tu es déjà allé dans des conventions, tu as joué à des jeux à rôles cachés ?
42:00	Nassim	Euh... J’ai... une fois... rencontré un des créateurs du Loup Garou de Thiercelieux, mais on
42:08	Iniz	Hervé Marly ou Philippe des Pallières ?
42:09	Nassim	Euh j’crois c’est Marly ouais
42:11	Iniz	Ouais d’accord
42:12	Nassim	Mais en deux deux quoi. Vraiment en deux deux, limite lui... j’étais en convention, limite lui ça lui faisait chier d’être là
42:19	Iniz	D’accord
42:20	Nassim	Tu vois ?... Et d’ailleurs à la base il était censé MJ une partie et puis au final, il s’est barré et on... on l’a faite nous même quoi, tu vois. en

		soi, en soi je vais te dire hein... Après c'est pas, j'ai pas un intérêt particulier à voir les créateurs sachant qu'en soi... Encore une fois c'est une idée qui a été baladée un peu partout *tousse* et euh... (pause) Tu vois c'est toujours compliqué de donner le crédit à une personne ou à une autre et de se dire "ouais, qu'est-ce que cette personne a apporté", ou quoi. Parce qu'en soi si ça se trouve les mecs ont juste dessiné des cartes et pompé un jeu, ou alors ils ont réfléchi réellement à un équilibrage, à faire un truc formidable qui tient la route et qui a amené le succès du jeu quoi.
43:10	Iniz	Mmh
43:11	Nassim	On sait pas... Du coup derrière rencontrer les créateurs du jeu n'est pas... ne m'intéresse pas vraiment. Surtout qu'en soi le jeu n'a pas vraiment évolué. Certes y'a eu quelques variantes, mais derrière y'avait quand même certains défauts qui sont restés depuis le temps, tu vois
43:29	Iniz	qu'ils n'ont pas cherché selon toi à pallier avec les dernières extensions ?
43:24	Nassim	Ouais... Ouais, y'a un petit côté... et du coup bah limite c'est... <b>ca va être nous, MJ's alternatifs, qui faisons ce taff là, en fait, tu vois...</b>
43:25	Iniz	Mmh
45:46	Nassim	Parce que c'est ça le problème du Loup Garou, tu vois... On va prendre l'exemple du Monopoly : le Monopoly ça fait plus de cent ans que ça existe j'crois, euh... Ca a jamais vraiment bougé. Y'a eu des petites variantes de rien du tout, mais à chaque fois les Monopoly tu vas juste changer les noms des cases, voilà, tu vas changer le nom des propriétés. Parfois ça va être des Pokémons, parfois ça va être des clubs de foot, parfois ça va être des noms de ville, mais ça s'arrête là, tu vois, derrière le principe va être le même, l'équilibrage est le même et t'auras toujours le... les quatre gares, les cartes chance, caisse de communauté euh... voilà : ça ne bouge pas ! Parce que la recette a été trouvée et optimisée, voilà, ça a vraiment été fait aux petits oignons et derrière y'a pas besoin de toucher, le Monopoly faut pas y toucher, tu vois
44:30	Iniz	Et tu penses pas que la recette elle est trouvée, mais que chaque joueur joue selon ses propres variantes ?
44:37	Nassim	Mmh bah non pas vraiment
44:39	Iniz	Parce que y'a pas mal de joueurs qui jouent de telle ou telle manière
44:45	Nassim	Tu parles du Monopoly là ?
44:46	Iniz	Oui oui oui
44:46	Nassim	Ouais alors...

44:47	Iniz	Mais c'est peut-être le cas aussi pour le Loup Garou aussi justement, ce que tu disais...?
44:52	Nassim	Bah en soi, le truc c'est qu'au Monopoly, quand tu regardes au niveau adulte, parce qu'au niveau enfant c'est encore autre chose bien évidemment, tu comprends pas forcément les règles et la complexité du jeu, mais quand t'es adulte, c'est simple : le Monopoly y'a deux façons d'y jouer. Soit t'y joues en mode shlag parce que t'as juste envie d'être autour d'une table et à ce moment là tu vas inventer quarante mille règles à la con mais qui ne fonctionnent pas forcément, t'sais limite y'a un petit côté... un petit côté gruge, tu vois, les aspects comme ça... Tu vois genre bon tu vas dire : si tu tombes pile sur la case départ et bah tu touches 40 au lieu de 20
45:27	Iniz	Oui voilà c'est ça
45:28	Nassim	Tu vois, des petits trucs comme ça, tu vois... Ou alors bah simple : y'a un manuel et tu respectes le jeu. en soi, c'est comme le Uno. Le Uno c'est pareil c'est un jeu qu'tout le monde connaît, qui est vachement simple, et derrière euh... <b>les seules personnes qui vont modifier les règles, tu vois, sont ceux qui ont envie de se taper des petits kiffs, mais en vrai c'est rarement viable, tu vois...</b> Tu vois c'est là où tu saisis pas forcément l'intérêt de telle règle, au bout de... au bout de trois quatre parties quand tu vois que c'est toujours un peu le même truc quoi.
46:02	Iniz	Et dans le Loup Garou, tu penses pas que justement les gens essaient de... fin créent des variantes et des manières de jouer différentes, des nouveaux personnages, pour essayer de retrouver cet aspect d'appropriation finalement du jeu ?
46:16	Nassim	Alors... <b>Le côté appropriation, oui. Par contre, pour moi y'a quand même la donnée supplémentaire d'améliorer le jeu</b> , c'est ce que j'ai ressenti hein avec les différents MJ que j'ai côtoyés. <b>C'est vraiment le côté y'a un défaut, t'as envie de... t'as envie d'aller au delà</b> , tu vois. C'est ça, c'est ça aussi. T'as vraiment cette notion, <b>cette notion d'amélioration, c'est ce que j'ai ressenti... d'optimisation</b> , voilà. C'est... Et en soi c'est normal, on est dans une période propice, tu vois, c'est... On cherche à tout le temps vouloir améliorer des concepts, etc. La société vient à peine de comprendre que "ah mince faudrait peut-être pas négliger le plaisir", tu vois ? Au bout de trois mille, quatre mille ou cinq mille ans, tu vois... Donc euh... Donc ouais tout est remis... tout est remis en question, et pour moi le Loup Garou n'est pas assez solide pour tenir totalement la route, sans que au bout de quatre cinq ou six parties, tu te dises "ouais on va quand même faire quelques modifications"
47:22	Iniz	D'accord. Et t'as déjà joué à Mafia ?
47:26	Nassim	Ouais. Ouais mais... y'a un petit moment, donc je t'avoue que j'ai pas trop de souvenirs. Après c'était fandar aussi. Et du coup, comme on

		<p>passé d'un univers euh... d'un univers campagnard euh mielleux à un côté un peu plus noir, un peu plus magouille, etc., moi ça m'intéresse déjà plus, tu vois</p>
47:49	Iniz	Mmh
47:50	Nassim	<p>Après c'est le thème que tu donnes. Ce qui fait que t'as un jeu qui ressemble à Mafia qui s'appelle Trouve Hitler, tu vois, donc euh t'as Hitler, les Nazis et les autres, tu vois donc euh... (pause) après j'ai pas beaucoup de souvenirs de euh de Mafia.</p>
48:07	Iniz	<p>Euh... Donc on va passer à une autre partie aussi de l'entretien sur la question de la communauté. Euh... Comment tu définirais la communauté Loup Garou ?</p>
48:20	Nassim	<p>Mmh... Alors, déjà, première chose, ceux qui kiffent le Loup Garou, qui vont faire au moins... au moins une ou deux parties par mois, vont tous (insisté) avoir une certaine imagination, tu vois...</p>
48:37	Iniz	C'est-à-dire ?
48:38	Nassim	<p>C'est-à-dire euh... Il y a toujours peut-être une certaine remise en question, une recherche... Comment te dire... Mmh... (pause) T'sais c'est tout simplement des personnes créatives, tu vois, donc y'a un petit côté... tu vois y'a un petit côté recherche de quelque chose qui n'est pas vrai, en soi... Donc typiquement ton gars... Le cliché du gars très terre à terre qui va mater du foot et faire de la muscu en soi lui il en aura absolument rien à faire de trouver des choses fictives, tu vois, de rechercher et d'enquêter là-dessus : c'est pas son truc. Donc voilà, c'est vraiment des personnes qui misent avant tout peut-être sur un côté... Ouais qui accordent plus d'importance aux idées, même un peu farfelues donc ! Ouais... Une vraie ouverture d'esprit, je dirais... C'est le mot que je cherchais depuis tout à l'heure en fait</p>
49:41	Iniz	D'accord
49:42	Nassim	<p>Donc effectivement il y a une vraie ouverture d'esprit chez (insiste) pratiquement tous les joueurs de Loup Garou. Du coup si on rentre dans le cliché on va dire que la plupart des joueurs de Loup Garou sont des hippies, tu vois euh... qui euh... qui regardent <i>Quotidien</i>, qui votent à gauche euh... et qui sont vegans quoi. Genre si tu veux être dans le cliché (rit) euh en soi ça pourrait correspondre, bien que ce soit un stéréotype bien sur.</p>
50:10	Iniz	Et plutôt des femmes, des hommes, quels âges ?
50:11	Nassim	<p>Rhaaa c'est mixte, c'est mixte... En vrai... Bah après au niveau de l'âge : l'âge de personnes qui ont le temps, parce que forcément quand tu as la quarantaine avec ta femme, tes gosses, ton boulot et que tu essaies tant bien que mal d'avoir un peu de temps à toi, c'est un peu compliqué, tu vois après effectivement ça va plus être... Bah pour l'instant hein, parce que si ça se trouve d'ici dix ou quinze ans, la</p>



		<p>génération de maintenant, ceux qui sont nés entre 90 et 2000 et qui jouent beaucoup au Loup Garou ...vont continuer à jouer au Loup Garou dans 20 ou 30 ans. Si ça se trouve, on va tous se retrouver à cinquante piges... bon bah hop ça va toujours être à peu près la même chose, tu vois. En soi on commence déjà à voir... Je prends le parallèle avec les jeux de rôle. Donc euh tu prends Donjons &amp; Dragons, les gars qui jouaient déjà à Donjons &amp; Dragons il y a vingt ans et qui continuent à se retrouver et à le faire, donc c'est aussi simple que ça. C'est des générations qui sont touchées et là c'est... c'est plus trop une question d'âge. L'âge t'amène la contrainte d'être disponible (pause), mais au delà de ça, derrière, c'est comme euh... C'est comme le Poker, je veux dire, le Poker tu peux avoir 15 ans ou 60 : si tu kiffes le Poker à 20 piges, tu le kifferas à 40 et tu le kifferas à 60, tu vois. Bon, à part le côté forcément... le côté addiction qui va te pourrir la vie... qui va te ruiner et qui va faire que ta femme va te larguer tu vois</p>
51:40	Iniz	(rires) Oui
51:42	Nassim	<p>Mais à part ça, tu vois à part ce genre de trucs un peu extrêmes, bah en soi euh un gars qui kiffe le Poker à 20 ans, à 40 tu lui fais "ouais viens on s'en fait un euh là on se fait une partie de Poker" en soi il va kiffer tu vois, c'est ce genre de trucs... Et le Loup Garou pour moi ça va être à peu près la même chose. Après il y a quand même certaines choses qui peuvent à force te laisser dans le Loup Garou. Donc typiquement ça va être... On va appeler ça les trop du Loup Garou... donc vraiment les éléments qui reviennent assez souvent. Donc typiquement un truc qui peut me faire rash quit c'est le côté "ouais euh t'as de la barbe t'es poilu donc t'es loup, vas-y je vote contre toi", tu vois. Ca typiquement, cette vanne de merde, tu vois cette petite blague, tu vois avec ces gens qui essaient de faire rire mais qui n'apportent rien d'intellectuel ou d'intéressant...</p>
52:31	Iniz	Est-ce qu'on va avoir ce genre de blagues dans des parties de joueurs qui font vraiment partie de la communauté, qui viennent tout le temps ?
52:37	Nassim	Alors justement non. Et c'est pour ça aussi, je reviens un peu là dessus, qui amène l'intérêt de jouer avec des joueurs expérimentés : du coup on passe la première couche d'expériences, là où du coup tu vas avoir telle vanne, telle vanne, tel machin, tel bidule, tel réflexe.
52:57	Iniz	Est-ce que pour toi ce sont des "geeks" ?
52:59	Nassim	<p>Aaaaah pfff... Un peu quand même dans le sens où en soi la plupart des gros joueurs de Loup Garou vont quand même être dans des univers geeks, mais après geek dans le terme global. Typiquement la moitié des joueurs sont des fans d'Harry Potter tu vois, voire plus. Mais du coup, après, est-ce qu'on considère des gens qui s'intéressent à Harry Potter comme des geeks ? Tu vois ? Typiquement ma petite soeur elle a 11 piges et assez souvent elle</p>

		<p>refout un DVD d'Harry Potter et pour autant c'est pas spécialement une geek quoi, tu vois. Et pourtant elle est à fond dedans un, limite tu lui montres des fringues, des machins... Tu vois elle serait contente d'avoir un petit Serpentard ou un petit Serdaigle sur la poitrine. Mais euh... Ah le côté geek pas sur. Après, ça dépend aussi des thèmes. Donc forcément tu fais un Loup Garou sur le thème Star Wars, tu vas en attirer des geeks, tu vois c'est sur tu vas en attirer. Après ça va plus être des geeks, tu vois, qui vont plus avoir un esprit stratège, calculateur, plus que si tu fais une partie... Par exemple j'en avais fait une une fois donc c'était un Loup Garou, My Little Pony, tu vois. Effectivement l'ambiance n'était pas tout à fait la même que lors d'une partie Star Wars.</p>
54:21	Iniz	<p>C'est sur... Peut-être parce que justement les univers que tu cites sont devenus de plus en plus en la culture mainstream aussi ? Mais pour passer 3 heures, au moins une fois par mois, sur des parties de jeux de société, ça reste un peu excluant par rapport à la société.</p>
54:41	Nassim	<p>Bah après à l'heure actuelle, la société exclut déjà moins ce genre d'habitudes, de comportements, de rythmes de vie, mais après effectivement il y a toujours un côté un peu nerd. Donc voilà typiquement le côté nerd de quelqu'un qui va plus s'intéresser à des idées qu'à son propre corps, tu vois. C'est con mais effectivement, je repasse encore sur le cliché du gars qui se butte à la muscu, mais à l'inverse, du coup, dans les parties de Loup Garou, on va retrouver beaucoup de personnes qui ne vont pas forcément prendre soin des choses réelles, donc de leur apparence, de leur corps et c'est là où tu peux avoir le petit côté geek, nerd, tu vois le stéréotype qui joue. Après, bah typiquement tu prends ma tronche... Tu prends ma tronche, je suis un énorme gamer, je suis un gros nerd et pourtant je passe inaperçu dans la rue, dans les parties, limite on a presque l'impression que je suis l'anti nerd, quoi. Tu vois, dans les parties de Loup Garou, on a presque l'impression que je suis le moins... le moins... le moins nerdy de tous, quoi. Tu vois, mais après, comme il y a une recherche d'idées, forcément, comme il y a une espèce de curiosité, forcément euh... Forcément le côté geek... Fin c'est logique quoi. Tu vois, il est forcément là.</p>
56:17	Iniz	<p>Mmh... Et du coup pour toi, est-ce que la pratique du jeu modifie les gens de la communauté entre eux, ou dans la vraie vie ?</p>
56:28	Nassim	<p>Alors j'aurais aimé dire non... J'aurais aimé dire non mais malheureusement c'est complètement vrai, pour certaines personnes en tout cas. Puisque alors, déjà, la première chose c'est qu'il y a malheureusement des joueurs, même expérimentés hein, qui ont du mal à différencier le comportement d'un joueur pendant une partie et en vrai : donc ils vont prendre pour eux, euh... certaines remarques virulentes, ou une certaine agressivité dans la manière de jouer ou quoi que ce soit... et peuvent considérer ça comme de l'irrespect ou euh... Tu vois, donc ils vont prendre ça comme de l'irrespect, voire du mépris ou euh... Voilà, et du coup, forcément, il y a ce côté euh... ça</p>

		dépasse. Ca dépasse le cadre du jeu. Après en soi c'est ça dans à peu près tous les univers ludiques. Dès qu'il y a une certaine compétition, forcément cet élément là arrive. Je fais du foot américain, je vais prendre cet exemple là, c'est un sport très agressif, mais on sait que sur le terrain on va tout donner, on va vouloir casser l'adversaire, mais physiquement, tu vois on va vouloir le démonter. On va, sur le moment, on va être content si on l'envoie à l'hôpital, tu vois, genre en mode il y a l'impact, tu vois, mais 10 secondes après, tu vois, on sort tout de suite du jeu et on est en mode merde. Tu vois, genre euh... Et du coup ça va être le côté t'as l'impact et puis juste derrière t'as le respect, t'as la salutation quand même, et t'as certains joueurs qui ont du mal avec ça. Donc, typiquement, les trash talkers, tu vois ceux qui vont balancer des bagarres juste après, voilà... on voit souvent ça au rugby ou même dans le foot, tu vois.
58:21	Iniz	Et est-ce que c'est renforcé pour toi par le fait que ça soit des rôles cachés ?
58:26	Nassim	Non. Non, les rôles cachés, non par contre...
58:29	---	---
58:45	Nassim	Donc du coup, t'as cette différenciation que certains joueurs ne font pas, mais d'un autre côté, t'as aussi des comportements naturels qui reviennent pendant les parties. Et ça c'est le... C'est le Yang, tu vois. Et du coup, certains gars, certaines personnes donc qui vont être euh... qui vont avoir un certain comportement IRL, tu vois, dans les parties vont se lâcher, tu vois... et parfois c'est le côté naturel qui revient au galop. Donc parfois t'as des gens qui peuvent être dans une non confiance quasiment générale, quasiment continue mais dans les parties de Loup Garou, comme ils sont dans leur univers, d'un coup les mecs ils deviennent genre soit des grandes gueules, soit parfois peuvent être insupportables ou extrêmement magouilleurs, ou des trucs comme ça... Et du coup, effectivement t'as des joueurs avec qui on va juste avoir envie de dire "mais ferme ta gueule", tu vois... Genre "arrête de faire... t'es chiant... t'es lourd", tu vois...
59:47	Iniz	Du coup ça influence forcément les relations, l'amitié...
59:51	Nassim	Bien sur, bien sur que ça influence... mais comme tout, hein. De toute façon c'est du temps passé avec telle ou telle personne. Donc en soi, une relation avec quelqu'un ça compte forcément, le temps que tu vas passer au Loup Garou ou ailleurs, quoi. Donc c'est ça aussi... Après... Après voilà, ça dépend de tellement de trucs euh... Ca dépend de l'énergie des gens qui vont mettre pendant les parties... Selon s'ils ont un bon ou un mauvais rôle... Qu'ils aient passé une bonne ou une mauvaise journée... euh ouais mais il y a quand même une influence.
1:00:25	Iniz	Du coup est-ce que tu penses que la communauté est vraiment soudée ou c'est vraiment un groupe d'individus ? Est-ce que tu parlerais de communauté ou de groupe en fait ?

1:00:33	Nassim	Aaaaah... Je vais quand même parler de commu, parce qu'il y a quand même une base, plutôt solide, avec notamment les MJ... et pour le coup nous MJ on arrive à vraiment savoir dissocier les humeurs, les moments, les engueulades entre les joueurs, etc. tu vois en soi on se détache de tout ça... parce que encore une fois ça revient au côté pédagogie, mais euh... Il y a cette base là et effectivement derrière t'as des joueurs qui sont quand même pas teubé hein... et qui savent que telle personne pourra t'insulter à tel moment mais derrière va être une crème avec toi. Voilà moi en soi moi je suis absolument pas choqué si à un moment il y a des mots virulents qui partent, ou même des insultes, tu vois. C'est pas grave, ça fait partie de l'émotion... C'est ça aussi : les gens viennent pour passer des moments (insisté), tu vois, pour que sur la jauge, sur le graphique de leur humeur, il y ait des vagues et que ça soit pas juste tout le temps de manière "ouais, je suis de plutôt bonne humeur", non (insisté) !!! Faut qu'il y ait des moments où ça gueule, faut que ça crie ! Ca fait partie de tout ça ! Et quand bien même, il y ait des personnes plus timides que d'autres qui vont plus garder leurs émotions pour elles, malgré tout ces personnes là ressentent quand même le moment, c'est juste qu'elles l'expriment pas, mais elles le ressentent quand même.
1:01:51	Iniz	Mmh
1:01:52	Nassim	Et ça c'est euh... C'est vachement important. Et du coup, effectivement, il y a cette base là, cette base là de MJ et de joueurs euh... conscients. Et après, il y a un autre truc tout bête, c'est que tout le monde dans ces communautés, comme partout ailleurs d'ailleurs, ne sont pas encore accomplis personnellement. C'est qu'il y a aussi cette notion là tout simplement : ton vécu, la manière dont tu gères les événements positifs ou négatifs qui t'arrivent sur la gueule... et il y a des gens qui ne sont pas encore assez matures. Après, ça va venir ! Ca va venir pour la plupart de ces gens là ! Malheureusement pour certaines ça n'arrive jamais...
1:02:29	Iniz	(rires) oui
1:02:30	Nassim	Mais pour la plupart il y a une certaine évolution, et, ça fait partie de la prise d'expérience, c'est ça aussi...
1:02:42	Iniz	Et pour toi, tu apportes quoi à la communauté par tes propres pratiques, tes propres contributions ?
1:02:48	Nassim	Euh... Bah en soi, là à l'heure actuelle j'espère que j'apporte pas grand chose, dans le sens où je ne suis pas très actif... Euh... Cependant, cependant il y a quand même ce côté... C'est... <b>J'apporte ce que j'aurais aimé avoir, tu vois.</b> D'ailleurs, ça c'est un fondement, hein. Quand tu travailles dans le divertissement, ça c'est une règle à ne jamais oublier, tu vois. Si toi même tu ressens le besoin de faire quelque chose, c'est que d'autres personnes l'ont aussi. Quand bien même ça va être peu, mais il y en aura quand même. Du coup, bah il

		y a le côté forcément faire des modifs, apporter tu sais des idées qui vont réjouir des gens, tu vois... Donc effectivement il y a plein de personnes que je leur disais "ouais je suis en train de travailler sur un Loup Garou Star Wars" et qui me disaient "ouais préviens moi quand tu l'auras terminé"
1:03:40	Iniz	Mmh
1:03:41	Nassim	Et BIM on arrive ! Tu vois, il y a des gens qui ont eu ce côté "punaise c'est vrai que ça serait cool", donc ça ce sont des idées, tu vois... On offre de nouvelles idées et de toute façon on est toujours un peu réjouis par... "oh mais ça serait bien si ça arrive", tu vois. Il y a toujours ce petit côté réjouissant. Après, en tant que joueur, en soi, je vais assez souvent euh... jouer un rôle un peu de sacrifice ou de tank, tu vois, dans le sens où à titre personnel tu vois, en fait je suis pas spécialement... Ça m'intéresse pas plus que ça de terminer la partie, tu vois, d'être vivant... Moi ce qui va plus m'intéresser c'est de faire en sorte à ce que certains choix contribuent à ce que mon camp gagne à la fin, même si je meurs T2, tu vois... C'est pas grave, même si je meurs T2, au moins si ça me permet quand même de balancer des informations, d'arriver à cibler des gens, de pouvoir utiliser les pouvoirs que je vais avoir pour certains (claque des doigts) là ouais, pour moi c'est kiffant, tu vois... Donc c'est plus avoir une influence que le résultat final
1:04:52	Iniz	D'accord
1:04:53	Nassim	Et du coup, j'ai envie effectivement que mes adversaires soient là en mode "putain fait chier !", tu vois il y a ce côté là ! Et encore une fois, ça fait partie de l'émotion, tu vois, tu peux pas tout le temps... Tu peux pas tout le temps apprécier la victoire, voilà c'est... Il faut des moments où tu as les boules pour pouvoir te dire "ah ouais mais en fait cette victoire là elle est belle quoi"
1:05:19	Iniz	Mmh
1:05:20	Nassim	Ouais sinon tu te retrouves dans le syndrome PSG : tu gagnes le championnat encore et encore et encore et encore... mais il y a plus aucune saveur et limite on en a plus rien à foutre, quoi. "Ah on est champion de ligue 1, ouais ça fait 5 ans de suite donc on s'en fout quoi" : c'est presque ça
1:05:31	Iniz	Ouais je vois... Et... Est-ce que la communauté t'a aidé dans tes créations, adaptations de jeux et de variantes ?
1:05:41	Nassim	Mmh pas tant que ça
1:05:42	Iniz	Justement en disant comme tu disais... "vas-y on attend" ou "dis nous quand c'est bon"...? et puis dans ton processus de création ?
1:05:50	Nassim	Bah en pratique pas tant que ça (pause) parce que quand j'ai une idée moi je suis du genre à m'enfermer dans ma chambre pendant

		plusieurs heures et à écrire écrire écrire écrire écrire écrire écrire pour la pondre, tu vois...
1:06:05	Iniz	Mmh
1:06:06	Nassim	Ca c'est vraiment mon mode de fonctionnement. Je me mets à fond, une musique et BIM je suis lancé pour plusieurs heures, mais tout seul, tu vois. Et derrière, les idées me viennent souvent de manière instant, tu vois, genre BIM d'un coup et c'est limite de l'impro quoi. Et euh... Et du coup, en fait on va dire que c'est plus de manière passive que les joueurs m'apportent quelque chose, dans le sens où effectivement j'observe ce qui va se passer chez les joueurs (pause), leurs réactions, leurs avis, leurs critiques, tu vois... mais derrière, tu vois, j'ai très rarement discuté équilibrage et... (pause) et fondements avec... En fait j'ai rarement ouvert le capot du jeu avec quelqu'un d'autre. C'est plus le côté, tu vois, bon... l'allégorie d'une bagnole c'est "ouais alors fais gaffe parce que quand t'accélères en 3e vitesse il y a un peu de fumée qui sort derrière", tu vois. Cette information je la prends, derrière j'ouvre le capot, je vois ce que ça donne, je fais mes calculs et derrière s'il y a amélioration à faire, tu vois, je la fais.
1:07:19	Iniz	Et quand tu as testé tes variantes tu as eu le retour justement des personnes ?
1:07:26	lyad	Alors, ouais, même si j'aurais aimé en avoir plus... Et surtout en fait j'aurais aimé, mais ça c'est un problème pratique plus qu'autre chose, j'aurais aimé que les gens aient plus connu ces variantes là et puissent s'exprimer derrière. Parce qu'en soi, je crois que le joueur le plus expérimenté par exemple sur Wall Street, il a du faire 4 parties, ou 5, tu vois. ...Quatre ou cinq parties c'est rien pour voir vraiment "ouais ça ça passe, ça déchire, ça c'est nul, c'est pas bien..."
1:07:57	Iniz	Pour toi ça n'a pas été mis assez en valeur finalement pour que les gens en entende parler, jouent et puis discutent par la suite ?
1:08:03	Nassim	Bah après à la base le loup garou de Wall Street c'était une alternative que je faisais en même temps que des vraies parties de Loup Garou, donc en gros un événement, t'as : une partie de Loup Garou dans la grande salle, et derrière, de mon côté, je fais la partie de Wall Street, avec un comité plus réduit donc moins de joueurs, etc. Mais le truc c'est que, en soi, l'idée était avant tout de prendre tu sais les joueurs qui meurent tôt et qui doivent attendre 1H avant de relancer la partie, donc ces joueurs là viennent de mon côté pour Wall Street et en même temps tu as quelques joueurs qui forcément étaient un peu plus casu, ou alors c'est ceux qui ont oublié de réserver et il y avait plus de place, tu vois, mais qui a quand même envie de faire du LG qui venaient, quoi. Mais après, derrière, j'ai jamais eu l'occasion de faire une bonne grosse partie de Wall Street avec quinze ou vingt personnes qui sont toutes à fond dedans et qui comprennent le jeu.
1:09:02	Iniz	Mmh... Tu voudrais faire ça ?

1:09:03	Nassim	J'ai pas eu cette chance là... ouais totalement, mais après je connais le mé... je connais les contraintes du boulot et derrière le souci c'est que c'est un effet boule de neige et faut réussir à lancer la boule de neige et qu'il n'y ait pas d'obstacles derrière, donc qu'il y ait trois quatre personnes qui sont en mode "ouais vas-y nous on y va", genre en mode "on y va quoi qu'il arrive" et que derrière ils en parlent à d'autres et que petit à petit il y ait un réel effet : c'est de la communication, après... et malheureusement la communication je suis pas très bon là dessus, voire... pas bon du tout en fait.
1:09:42	Iniz	Est-ce que tu serais prêt à mettre de l'argent dans le jeu, que ce soit pour développer tes propres variantes, ou pour les variantes des autres?
1:09:51	Nassim	Alors, pour mes propres variantes (pause) je serais prêt à mettre du temps plus que de l'argent... Je serais prêt à mettre du temps. Après, en soi l'argent c'est toujours... bah faut voir la finalité de la chose en fait. C'est-à-dire que si derrière il y a une logique de rentabilité, ça va pas être la même chose qu'une logique de remboursement qui va pas être la même chose qu'une logique de "juste envie de le faire pour le faire", tu vois. Après, derrière, ça reste mon métier donc forcément il y a une notion financière derrière que je ne vais absolument pas négliger, donc du coup... Donc du coup il faudrait que je trouve un moyen déjà de rentabilité, ou au moins de rembourser, tu vois, au moins de rembourser pour le faire... Après c'est une évaluation, voir combien de temps ça prendrait, si ça me coûterait plutôt 100 ou plutôt 1000 ou plutôt 10000 balles... et derrière effectivement, est-ce que les gens suivraient. Tu vois, est-ce que les gens suivraient ? Est-ce que derrière j'aurais la communication adéquate pour réussir à ce que les gens entendent parler de ça, et du coup soient intéressés ?... derrière, c'est un merdier, fin... Après en soi bon bah tu fais une app... Je veux dire par exemple tu fais une appli, tu la fais... tu la fais en français et derrière tu la fais en anglais et à la rigueur si vraiment tu sens que ça marche pas d'un côté ou de l'autre, t'essaies de voir s'il y a pas un autre marché porteur en Europe, en Afrique du Nord ou euh... ou chépa dans quel pays, où ça pourrait un peu prendre, tu vois.
1:11:30	Iniz	Et ça ça t'intéresserait alors ?
1:11:33	Nassim	Bah ça m'intéresserait... Bah en fait il y a un côté "pourquoi pas" mais c'est pas mon... mon... mon kiff non plus de... de faire des études de marché et de voir si ça prendrait là ou pas, etc. tu vois. Je préfère prendre des risques dans d'autres domaines.
1:11:50	Iniz	D'accord... Et pour aller financer un financement participatif pour les autres personnes ?
1:12:00	Nassim	Aaaah le financement participatif, c'est encore autre chose, parce que... Après encore une fois le financement participatif il faut encore de la communication. Et d'ailleurs il en faut plus que si tu fais ton propre truc, parce que si tu fais ton propre projet et que tu le finances

		toi-même, bah derrière, bah t'as juste... t'as un produit fini, ton produit il est déjà fini si tu as réussi à trouver le pognon par toi-même et puis derrière bah tu vas le proposer à droite, à gauche et puis voilà. Alors que le financement participatif, ça peut être d'autant plus décourageant si ça ne prend pas derrière. Et en plus de ça, le financement participatif tu es obligé d'un peu balancer ton idée mais sans trop la dévoiler, mais si tu la dévoiles pas assez comment les gens vont se dire que c'est un truc de ouf, et si tu la dévoiles trop qu'est-ce qui empêche quelqu'un d'autre de la faire, de te la chouer, de te la faire à ta place.
1:12:48	Iniz	Mmh... Et donc pour financer une variante bah soit dans un financement participatif ou entre amis, tu serais prêt à t'engager ?
1:12:56	Nassim	Je sais pas... Encore une fois, c'est des calculs. C'est rechercher tout simplement, voir si ça vaut vraiment le coup ou pas, parce qu'en soi, en soi mon jeu est faisable gratuitement. En soi, le seul truc que j'ai besoin c'est une feuille de papier. Le reste, tout est dans la tête. Et du coup pour faire une liste par exemple pour faire un fascicule avec des règles, il y a pas besoin de grand chose, tu vois c'est ça par exemple...
1:13:26	Iniz	Oui finalement c'est plus proche des jeux traditionnels comme tu disais tout à l'heure, sur des mécaniques qui existent depuis très longtemps quoi
1:13:35	Nassim	C'est ça... C'est ça... Mais après du coup l'aspect... pour l'instant je me contente de proposer de manière événement et puis derrière si vraiment il y a une grosse demande, il y a un truc, etc., pourquoi pas mais j'y crois assez peu.
1:13:54	Iniz	D'accord
1:13:55	Nassim	Genre la demande comme ça... Si je ne deviens pas célèbre et qu'il y a pas une vidéo à 100.000 vues avec tel influenceur qui va parler de ça, effectivement j'y crois pas des masses. Après, effectivement, si je me retrouve avec Squeezie et Cyprien à faire une partie de Loup Garou de Wall Street et que les mecs surkiffent et qu'ils en parlent derrière, là ouais, là ouais, il y a aucun problème.
1:14:18	Iniz	D'accord... Bah du coup on arrive à la fin... Est-ce que tu as quelque chose à rajouter ?
1:14:24	Nassim	Baaah je pense qu'on a quand même, qu'on a quand même à peu près fait le tour.
1:14:28	Iniz	D'accord... Alors je vais faire un dernier truc avant de finir. Je sais pas si tu connais, c'est les Mécanicartes. C'est euh...
1:14:35	Nassim	Le jeu pour créer des jeux ?
1:14:36	Iniz	Voilà, effectivement ! C'est édité par Prismatic, donc ouais



		normalement ça t'aide à t'inspirer pour créer des trucs, des jeux, tout ça. Là on va l'utiliser pour... Tu vas sélectionner autant de cartes que tu veux euh... qui du coup pour toi sont liées au Loup Garou. Genre euh qu'est-ce qui... fin tu vas voir, l'idée c'est que tu as les mécanismes des jeux de cartes, de plateaux, tout ça : sélectionne toutes les cartes qui pour toi te font penser au Loup Garou, que ce soit tes variantes, les variantes des autres, ou au Loups Garous édités.
1:16:41	Nassim	Eh je sais pas où la placer celle là...
1:17:42	Nassim	Le chronomètre bon ce serait 2 étoiles dans le sens où bon c'est bien pour le détail de la partie, pour conserver une certaine énergie, pour pas que ça soit trop long. Effectivement, il y a un moment où faut speeder mais en soi tu peux ne pas avoir de chrono, ta partie sera très bien. Tu peux même le faire juste de tête et on est bon. Alors, les dés, les dés en soi c'est 1 étoile c'est juste parce que je m'en sers pour une notion aléatoire qui est de potentiellement tuer quelqu'un. Tu vois j'ai un rôle, une possibilité : "est-ce que tu veux essayer de buter cette personne ?"
1:18:29	Iniz	C'est dans ta variante ça ?
1:18:30	Nassim	Ouais.
1:18:31	Iniz	Et c'est un rôle que tu as inventé ?
1:18:32	Nassim	Ouais. Genre à la base c'était le rôle du psychopathe et puis derrière j'en ai fait une adaptation payante pour Wall Street et voilà c'est juste pour ça, parce qu'il y a une notion aléatoire mais sinon effectivement pas vraiment quoi. La narration, je vais plutôt lui en mettre 3 parce que tu peux certes faire une partie sans narration encore une fois mais ça reste un élément de base de la culture du Loup Garou. Le calcul, bah ouais le calcul ça serait à 4 quoi. En soi pareil tu peux avoir un bon moment euh en Loup Garou si tu calcules pas mais faut quand même qu'il y ait des joueurs qui le fassent, donc voilà.... Le bluff bon bah 5 hein. L'observation, l'observation ça va être 4. Euh... La logique, 4 aussi. Ça va un peu dans le calcul, tu vois, ça va être "lui il fait ça parce que peut-être machin ou peut-être bidule". Euh l'identité secrète, 5. La gestion de ressources, je vais lui mettre 2 parce qu'en soi il y a pas vraiment de ressources, mais le fait de vouloir quand même conserver la potion et le poison de la sorcière, ça reste une ressource en soi et pour ce qui est du pognon, le pognon est une ressource. Euh... le draft, euh en soi c'est une question de plus euh de choix... fin c'est 1 étoile tu vois c'est là en mode... j'ai hésité avant de la mettre.
1:19:56	Iniz	Pourquoi alors as-tu choisi de la mettre ?
1:19:57	Nassim	Bah je me suis dit bon "allez quand même", ça peut être là, il peut y avoir des variantes dans lesquelles ça a une importance. en soi, tu as le rôle du voleur qui me fait penser un peu à ça aussi. La coopération, par contre c'est 5 je pense que j'ai pas besoin d'expliquer pourquoi. La

		majorité euh... pareil.
1:20:18	Iniz	Bah la coopération oui c'est simple mais il y a quand même aussi tout un aspect défensif où l'on attaque quand même...
1:20:27	Nassim	Et du coup c'est la carte d'après, la confrontation 5 étoiles !
1:20:29	Iniz	C'est vraiment le mélange des deux, quoi ?
1:20:30	Nassim	Et enfin, la notion d'échanges... La notion d'échanges je vais la mettre mais uniquement en mode tu sais en 1 étoile, uniquement parce que... genre uniquement parce qu'il y a le rôle de maire qui peut attribuer un certain héritage, donc en gros quelqu'un meurt il peut parfois donner quelque chose, mais c'est pas vraiment un échange c'est plus un "ouais vas-y prend aller"
1:20:56	Iniz	D'accord... Eh bien merci et euh... ben du coup on va arrêter là.

## Retranscription entretien avec Antoine du 01/12/2019

00:00	Iniz	Voilà, c'est parti... Du coup d'abord je vais te demander de te présenter, présenter ta relation au Loup Garou et au jeu, d'une manière générale.
00:11	Antoine	D'accord. Donc moi je m'appelle Antoine. Je travaille dans l'univers du jeu vidéo depuis déjà trois ou quatre ans... faudrait que je calcule. Euh... J'ai découvert le Loup Garou il y a... quatre ans, non cinq, cinq. J'étais en voyage au Japon avec mon école. J'avais déjà entendu parler du jeu mais je crois que je n'avais jamais fais de partie. On avait fait vite fait une partie, ça m'avait pas mal plu mais on avait pas... Ca avait pas duré longtemps parce que les autres personnes, eux, ça leur avait pas tellement paru très sympa, et puis on était au Japon donc on avait plein de choses à faire... Et euh... Après il y a deux ou trois ans à peu près j'ai vu sur un événement Facebook dans le bar auquel j'allais régulièrement le café plutôt, l'Extra Life Café, qu'il y avait un événement Loup Garou. Je me suis dit "bon bah pourquoi pas après tout". J'y suis allé et là j'ai découvert Julie et d'autres personnes comme Micha, et ça m'a tout de suite plu.
01:21	Iniz	D'accord. Et cette première partie au Japon, vous étiez combien ?
01:25	Antoine	On devait être une dizaine je pense. Une dizaine, MJ par quelqu'un qui était pas mal en vrai... Parce que bon on avait tous l'habitude du jeu vidéo et des jeux de rôle donc ça va, c'était quand même sympa. Je pense que ça a sauvé la partie, parce qu'il y avait beaucoup de gens qui ne savaient pas y jouer et qui étaient pas trop dedans (rires).
01:46	Iniz	Et c'était du Thiercelieux ?
01:47	Antoine	Euh non c'était... Alors on avait acheté le jeu du Jinrou parce qu'on trouvait les cartes stylées, mais on avait joué avec la règle du Thiercelieux je crois.
01:55	Iniz	D'accord
01:56	Antoine	Mais juste on avait les cartes en japonais. Il y avait des rôles on savait pas... On les avait fait traduire par quelqu'un (rires)
02:00	Iniz	Du coup vous aviez un peu adapté à votre sauce ?
02:03	Antoine	Ouais... C'était la première partie, un peu en mode "olé", "on va mettre ces règles là". Je pense qu'on a vraiment pas joué avec les bonnes règles à ce moment là.
02:13	Iniz	Et tu n'avais jamais joué à Thiercelieux avant ? Tu connaissais un peu ou pas du tout ?
02:16	Antoine	J'en avais entendu parler. J'avais peut-être fait une partie, mais j'en avais aucun souvenir, quoi. J'étais même pas sûr d'avoir joué avant. J'étais sûr d'en avoir entendu parler, que je savais que c'était un jeu

		de bluff, mais euh... Et je savais que j'aimais les jeux de bluff, mais c'est tout quoi.
02:33	Iniz	Mais depuis, est-ce que tu as fais des parties de Thiercelieux classique ou tu es passé directement avec Julie et ses propres règles à elle ?
02:41	Antoine	Alors je crois que les premières parties qu'on a fait avec Julie c'était d'abord du Thiercelieux classique, au début. On faisait des (pause)... je crois que ouais de souvenir les premières parties qu'on faisait avec Julie, on dévoilait les rôles, même quand c'était les loups qui tuaient, donc euh... C'était aussi une époque où Raph faisait quelques fois le MJ et Raph il est très adepte du Thiercelieux, donc ouais j'en ai fait après c'est sûr.
03:07	Iniz	D'accord. Et euh du coup tu as fais combien de versions différentes, de variantes ?
03:12	Antoine	Euh... Bah alors il y a les trois classiques, fin les trois classiques pour nous, c'est-à-dire celle avec Julie où l'on dévoile pas les rôles des gens qui meurent la nuit ; celle avec Raph ou donc le Thiercelieux complètement classique ; celle de Daniel ou le Jinrou, celui où l'on ne montre personne qui meurt... Et est-ce que j'en ai fait d'autres ? Oui bon il y a toutes les versions de (rires) de Vanille un peu spéciales. Bon on va dire que je joue principalement en Jinrou et en flou avec Julie et j'ai fait quelques variantes, mais je préfère le Jinrou.
03:48	Iniz	D'accord. Et pourquoi tu préfères justement ces versions classiques aux variantes qui justement pourraient être inventées par les gens en reprenant d'autres univers ?
03:54	Antoine	Alors, tout simplement je pense que ça peut être cool les variantes, hein. C'est juste que j'en ai pas vu qui pour moi au niveau des règles permettaient à la fois un bluff aussi intéressant et des règles assez basiques, bien encadrées, qui évitent que la partie devienne n'importe quoi et soit impossible à suivre.
04:16	Iniz	C'est un peu les codes du Loup Garou finalement que tu ne retrouves pas ?
04:19	Antoine	C'est ça un peu ouais... En fait, je trouve que quand les règles deviennent trop compliquées, le bluff devient flou aussi. J'adore le bluff, c'est vraiment ce que je préfère dans le Loup Garou et je trouve que le Jinrou est assez simple tout en restant assez flou pour que le bluff soit très bien dosé, donc c'est là où je m'y retrouve le mieux, c'est pour ça que c'est ma version préférée. Le flou est sympa parce que ça permet de jouer avec des gens moins expérimentés, parce que le Jinrou est quand même pas très accueillant pour les tout nouveaux joueurs... Donc voilà, pour l'instant c'est les deux versions que j'aime le plus. Après il y a d'autres jeux de bluff que j'aime bien...
04:59	Iniz	Et tu peux m'en parler ?

05:00	Antoine	Ouais... Il y a <i>Shadow Hunter</i> . Alors <i>Shadow Hunter</i> j'aime beaucoup la première partie qui en gros consiste à - un peu comme le Loup Garou, on est autour d'une table, il y a trois camps, et on ne sait pas qui est notre allié et on doit s'entre-attaquer mais en sachant pas qui est notre allié et en risquant de l'attaquer et euh... Par contre il y a une deuxième partie où grâce à des cartes... fin au cours de la première partie on commence à recevoir des indices sur qui est qui, qui a quel rôle, et euh... je trouve que le problème du jeu c'est qu'une fois qu'on sait qui est notre allié ça devient un jeu où l'on bourre
05:33	Iniz	Mécanique un peu
05:34	Antoine	Ouais, ça va être juste un jeu où l'on lance des dés, on tire des cartes en espérant avoir de la chance. Donc c'est... j'adore la première partie de <i>Shadow Hunter</i> après je suis un peu déçu du reste, c'est pour ça je préfère le Loup Garou. <b>On a joué aussi à <i>Witch Hunt</i> je crois que ça s'appelle comme ça ? qui est un jeu de bluff. Euh... Là pareil, c'est un très bon jeu de bluff mais je préfère quand même le Loup Garou parce que, pour la raison que je t'ai dit, je trouve qu'il y a trop de règles qui se rajoutent, et du coup... Je pense que c'est plus sympa pour quelqu'un qui n'a pas trop envie de bluff ou quelque chose parce qu'il a tout ce qui lui faut pour continuer la partie et faire... En fait les cartes définissent ton plan de jeu, t'as pas tellement trop à réfléchir je trouve.</b>
06:16	Iniz	D'accord... Et tu joues régulièrement à d'autres jeux à rôles cachés autres que le Loup Garou ?
06:21	Antoine	J'ai joué pas mal à <i>Nosferatu</i> . J'ai joué à <i>Mafia de Cuba</i> . Euh... Est-ce que j'en vois d'autres ? Bah en tout cas c'est les deux auxquels j'ai le plus joué ça c'est sûr.
06:32	Iniz	D'accord
06:33	Antoine	<i>Mafia de Cuba</i> qui est très marrant je trouve...
06:35	Iniz	C'est également créé par Hervé Marly, un des créateurs du Loup Garou de Thiercelieux
06:39	Antoine	Ah oui je savais pas ! Bah je trouve ce jeu très très drôle, parce que là c'est un jeu où tout le monde va essayer de bluffer... Ah si il y a un autre jeu de bluff auquel je joue énormément et que j'ai oublié de dire c'est <i>Time Bomb</i> .
06:52	Iniz	Ah oui
06:53	Antoine	<i>Time Bomb</i> j'y joue énormément : j'adore ce jeu. Je pense que c'est une des meilleures règles qui ait été faite parce qu'il est extrêmement facile d'accès donc tu peux jouer avec vraiment n'importe qui. Je pense que c'est le meilleur jeu pour apprendre le bluff à des amis, en fait.
07:07	Iniz	Mmh... Et tu penses qu'il y a des comparaisons à faire en <i>Time Bomb</i>

		et le Loup Garou ?
07:12	Antoine	Bah il y a toujours ce système de rôles cachés. Il y a le... Bah je pense que le plus gros avantage de <i>Time Bomb</i> par rapport au Loup Garou c'est qu'au Loup Garou quand tu es gentil il y a très très peu de raisons de bluffer que tu es méchant. Il y a pas de raisons de bluffer que tu es méchant à part quand il y a trois rôles à la limite mais c'est... enfin trois camps... mais c'est super rare. Alors que dans <i>Time Bomb</i> , je trouve ça très drôle comment au début tout le monde va essayer de se faire passer pour bleu et dès que la partie commence à être très très risquée et qu'il faut absolument cacher la bombe et essayer de trouver absolument les rouges, tout le monde va essayer quasiment de se faire passer pour des rouges pour essayer de débusquer les autres et je trouve ce virement de situation très très drôle.
07:56	Iniz	Oui... Ce qu'on peut retrouver dans le Jinrou finalement, un peu plus que dans le Loup Garou
08:02	Antoine	Un peu plus oui. Mais même dans le Jinrou, c'est conseillé aux gentils de ne pas mentir en fait. Parce que il y a... Tu peux mentir par exemple quand t'es simple villageois, te faire passer pour un rôle pour attirer le focus, mais ça risque d'attirer le focus des gentils sur toi et c'est pas fou. Il y a que quand tu as un rôle de garde
08:22	Iniz	Peut-être le chat ?
08:23	Antoine	Oui, le chat c'est vrai, le chat. Le chat est très intéressant pour ça. Le chat c'est même le rôle de gentil qui doit bluffer, donc c'est cool. C'est vrai que les deux chats sont sûrement mes rôles préférés dans le Jinrou, oui.
08:38	Iniz	D'accord
08:39	Antoine	Le chat noir c'est vraiment quelque chose que j'adore... parce que... je sais que beaucoup de gens veulent pas mourir au Loup Garou, alors que moi si je peux mourir et faire gagner ma partie, je trouve que c'est la plus belle action que tu peux faire parfois.
08:50	Iniz	Du coup tu préfères ne pas finir la partie et faire gagner ton camp ?
08:54	Antoine	Ça dépend (rires) si je peux finir la partie... Si je suis loup je préfère survivre, si je suis villageois... Si je suis simple villageois, je préfère pas forcément survivre, je préfère faire une action très risquée qui peut faire gagner la partie. Après si tu es un rôle important comme garde du corps vaut mieux survivre le plus longtemps possible... Ça va dépendre de mon rôle. Mais si je peux... Si j'ai un rôle qui me permet de mourir et de faire quelque chose qui fait gagner ma partie, je n'hésiterais pas une seconde.
09:19	Iniz	Mmh d'accord. Et du coup comment tu définirais ton rapport au jeu du Loup Garou ? Est-ce que tu joues régulièrement ? Est-ce que ça a

		une importance dans ta vie ?
09:27	Antoine	Alors est-ce que j'y joue régulièrement, oui, je pense que je fais minimum deux parties par mois... Peut-être pas ce mois-ci parce que je consomme trop d'argent avec les vacances de Noël... Mais sinon oui, facile je pense que j'en ai fait facile deux parties par mois. J'en fais donc à l'Extra Life Café avec Daniel, Julie quand elle en fait. Elle en fait de moins en moins en ce moment, c'est triste ! (rires) Et même quand je suis chez des amis... Quand on est nombreux parce que souvent on fait des soirées... Et quand on commence à être beaucoup on fait un Loup Garou ensemble quoi.
09:55	Iniz	D'accord
09:56	Antoine	C'est vraiment quelque chose, oui, qui fait partie de ma vie
09:57	Iniz	Est-ce que ce sont des gens qui jouent également ou parce que c'est l'ambiance de la soirée ?
10:03	Antoine	C'est pas... Alors c'est des gens qui aiment bien jouer au Loup Garou pour le coup. C'est pas des gros joueurs de Loup Garou, mais bon du coup souvent c'est des parties qui ressemblent pas à grand chose mais c'est drôle. (rires) Souvent il y a des actions assez inattendues par des nouveaux joueurs, mais... Mais c'est tellement... C'est tellement une bonne ambiance quand on peut jouer avec des gens... On commence à se méfier de ses meilleurs amis... Tant que ça prend pas le dessus, tu vois, c'est... C'est bon enfant, quoi.
10:35	Iniz	Euh... Et pour toi ce serait quoi ton expérience la plus mémorable finalement de jeu ? Est-ce que tu as un moment comme ça que tu te souviens qui serait plus mémorable que d'autres ?
10:48	Antoine	Euh... Bah... Je dirais... Mon expérience un peu mémorable c'est quand je jouais avec Julie, et donc le Loup Garou à ce moment là c'était un passe-temps que j'aimais bien, et euh la première fois que j'ai rencontré Daniel, donc euh qui venait pour jouer au Loup Garou de Julie... Il a joué et il avait fait pas mal d'actions et j'étais "ok waw : c'est comme ça qu'on joue vraiment bien au Loup Garou". Et c'est vraiment lui qui m'a dit "putain j'ai vraiment envie de savoir bien bluffer au Loup Garou, de savoir bien vraiment jouer". Et euh... donc je dirais que c'est ce moment là où je suis passé de "j'aime le Loup Garou" à "j'ai envie de savoir vraiment bien jouer au Loup Garou, j'ai envie de savoir bluffer, j'ai envie d'être dans le camp des méchants".
11:39	Iniz	Et concrètement du coup pour être plus dans cet apprentissage du jeu, est-ce que tu as fait des recherches sur le jeu ? Est-ce que tu as lu son blog ?
11:50	Antoine	Alors j'ai lu le blog de Daniel, mais j'avais déjà commencé à essayer d'être meilleur au Loup Garou, mais j'ai pas fait de recherches sur le jeu. J'ai vraiment essayé juste de plus jouer et plus comprendre... J'ai essayé de voir qui sont les personnes que je respecte le plus au Loup

		Garou, en mode "qu'est-ce qu'ils font de fort" et "comment ils réagissent", pourquoi... Et par exemple je sais qu'à l'époque, et toujours, j'avais beaucoup de respect pour Léa Quaire que je trouvais était quelqu'un avec une énorme déduction. Donc pareil ça j'essaie de savoir quel était... qu'est-ce qu'elle repérait. Essayer de ne plus faire ce qu'elle repère et essayer de l'appliquer. Je suis toujours assez nul pour essayer de repérer les gens en vrai, mais j'essaie... Je pense que je suis devenu très bon pour essayer de me dissimuler.
12:34	Iniz	D'accord
12:35	Antoine	D'ailleurs ça ça m'a fait très plaisir parce que Daniel, du coup, la personne que je pense je respecte le plus au Loup Garou, m'avait dit que j'avais le meilleur ratio de victoires en tant que loup garou au Loup Garou japonais. Et ça ça m'a... C'était la consécration !
12:51	Iniz	C'est une victoire personnelle !
12:52	Antoine	Oh oui... Parce que bon loup garou, c'est mon rôle préféré je pense. J'adore semer la zizanie.
13:00	Iniz	Même par rapport au chat, justement dont tu me parlais tout à l'heure ?
13:03	Antoine	Ouais, alors... mmh... J'aime être du camp des méchants. Être sbire, loup ou chat noir, si je peux bluffer et voir que je sème la discorde, c'est euh... c'est mon sentiment préféré : je suis quelqu'un de mauvais (rires)
13:19	Iniz	D'accord (rires) Et du coup comment tu joues ? Tu joues en présentiel, donc avec Julie, Daniel, Raph, comme tu l'expliquais... Est-ce que tu fais aussi des parties en ligne ?
13:28	Antoine	Euh alors j'ai fait quelques petites parties en ligne, mais au final j'aime pas ça. Julie avait essayé de me mettre sur un jeu de... un Loup Garou en blog... Euh... Ca a été franchement une de mes pires expériences de Loup Garou. (rires) Genre c'était... En fait j'aime bien réagir sur l'instant et voir la réaction sur l'instant. Et là c'était genre justement l'inverse ! C'était des personnes qui... Une journée durait deux jours dans la vraie vie et une nuit durait une journée dans la vraie vie.
14:01	Iniz	Ca durait plusieurs semaines ?
14:02	Antoine	Ouais plusieurs semaines pour une partie, ouais. Bon, je suis mort assez vite et je regrettais pas en fait (rires). Bah en gros les gens lisaient et relisaient tout ce que t'avais écrit, et décortiquaient... Tu pouvais pas euh... En fait, il fallait prendre tellement de temps pour écrire et réfléchir et je préfère être sur le moment... Donc le blog ça a été ma pire expérience.
14:29	Iniz	Du coup c'était vraiment de l'analyse de texte et c'était RP alors ?



14:31	Antoine	Ouais... un petit peu RP ouais.
14:33	Iniz	Mais tu expliquais ta déduction... ?
14:34	Antoine	Oui c'est ça... bah comme... comme une partie de Loup Garou classique mais où t'écris et tu as autant de temps que tu veux pour écrire et tu as autant de temps que tu veux pour relire le texte des autres. Bah souvent, ça donnait des pavés qui étaient assez indigestes à lire en vrai... Bah moi, c'était pas mes ambiances. Et où... tout était décortiqué, mais au sommet ! Genre tu... Moi j'avais écrit quelques textes, quelques phrases sans trop y réfléchir et ça s'est retourné contre moi tellement de fois !
15:12	Iniz	Tu faisais un rôle de méchant à ce moment là ?
15:13	Antoine	Je crois que j'avais Cupidon, donc en plus le rôle pas le plus intéressant du jeu. Je crois que j'avais Cupidon et que la blague c'était que la nuit j'avais pas pu me connecter et que donc j'avais même pas pu lancer mon sort de cupidonnage (rires).
15:28	Iniz	D'accord
15:29	Antoine	Donc euh... c'était pas ouf. <b>Après j'ai fait Wolfy et en vrai... ah mais si... j'avais fait quelques parties sur Loups Garous de Thiercelieux en vrai. En vrai c'était même ça ma première expérience, je m'en rappelle maintenant, j'avais fait quelques parties au lycée de Loup Garou de Thiercelieux, mais en ligne. Donc en vrai c'est carrément ça ma première expérience avant même d'être au Japon, mais c'était... J'ai joué deux... un mois je pense. Mais avec un niveau de lycéen qui va juste dire à ses potes "lui je l'aime pas"</b>
16:03	Iniz	Tu jouais avec tes amis ?
16:04	Antoine	Ouais avec des amis. Avec des amis mais on était passé par une partie donc on rejoignait des parties d'autres gens. On essayait de pas trop tricher entre nous. On avait au moins ce mérite là, en mode quand un de nous était loup garou, il mourrait, il disait pas à tous les autres "bon c'est eux les loups garous", donc ça va. On avait un peu de respect, mais... Mais bon on était... On jouait sans aucune stratégie, avec les règles de base...
16:19	Iniz	Et pour toi il y avait beaucoup de gens assez jeunes sur cette plateforme à l'époque ?
16:32	Antoine	Franchement je sais pas. A l'époque, je sais pas. Maintenant j'y ai rejoué un petit peu et j'ai l'impression, ouais. Mais à l'époque, je pense que je faisais partie des gens assez jeunes... Je devais avoir quatorze, quinze ans en vrai, donc...
16:51	Iniz	Tu te souviens comment tu avais découvert le site sans avoir joué avant à la version physique présentielle ?

16:57	Antoine	Franchement non, je me rappelle pas. C'était peut-être un pote qui m'en avait parlé... ou j'avais peut-être vu une vidéo YouTube... Non je pense pas une vidéo YouTube en vrai... Je sais pas. Je sais plus du tout comment je l'ai trouvé. ...Peut-être au CDI. C'est peut-être un mec de ma classe qui avait lancé une partie au CDI, mais je ne suis pas sûr du tout.
17:17	Iniz	Et du coup... Wolfy ?
17:19	Antoine	Ah oui Wolfy ! Du coup Wolfy, ça j'en ai fait donc après que j'ai joué avec Julie. Le site venait d'ouvrir. On en parlait un petit peu. J'avais même accès à la clef... Julie avait fait de la pub pour Wolfy et on était inscrit pour la bêta fermée... J'ai eu la clef. J'ai fait une ou deux parties, je m'en rappelle plus... Et j'ai fait "ouais c'est sympa, mais je préfère le Loup Garou en vrai" (rires). En fait, le problème de tous ces sites, je trouve, et principalement Thiercelieux à l'époque, mais moi aussi je le faisais, c'est qu'il n'y a pas de MJ pour réguler... Et tout le monde se dévo et bah... Quand les gens se dévo, la partie ne veut plus rien dire, parce qu'on est en mode Thiercelieux et pas en mode flou, donc c'est pas une partie où il y a du bluff. Donc dès que quelqu'un donne son rôle, bah on le saura, s'il avait dit la vérité ou pas, et ça tue tous ceux qui avaient dit l'inverse.
18:15	Iniz	Et s'il y avait une version de Jinrou en ligne, tu penses que ça serait moins problématique ?
18:22	Antoine	Oui ! Parce que se dévo fait partie du jeu dans le Jinrou : il faut dire qu'on a un rôle, donc basiquement ça règle complètement... Fin à mon avis ça règle le problème. Il y aura toujours les problèmes de personnes qui trichent avec leurs potes, ou des problèmes comme ça, mais ça réglerait déjà un gros problème de la communauté, qui est : plein de gens qui jouent au Loup Garou, qui savent pas trop tellement y jouer parce que c'est pas le jeu le plus facile à aborder et donc en cas de doute ils disent "non mais moi je suis la sorcière" ou ils disent "ok je te tue pas, mais attention moi j'ai bien sauvé quelqu'un" ...donc ok oui t'es sorcière. Tu regardes si quelqu'un conteste, non, donc bah c'est la sorcière quoi. (pause) et ça casse complètement le principe du jeu.
19:14	Iniz	Et tu fais partie... Tu es sur le Discord et le groupe Facebook. Tu parles beaucoup sur le jeu, sur les stratégies de jeu ?
19:29	Antoine	Alors alors alors... En gros, le Discord j'y ai participé je pense un petit mois et là franchement je regarde plus trop, honnêtement...
19:47	Iniz	Qu'est ce qui t'a fait arrêter ?
19:48	Antoine	Juste j'ai plein de canaux Discord et je peux pas tous les suivre en fait, c'est basiquement ça. Franchement, le Discord est sympa... Faut... Faut y aller (rires) mais je... Les gens sont cool, il y a une bonne modération donc j'ai jamais vu de gros trolls ou de choses comme ça. La page Facebook, je pense qu'elle est pas trop active

		parce que...
20:14	Iniz	Le groupe Facebook ?
20:15	Antoine	Ouais le groupe Facebook dont je fais partie je pense qu'il est pas trop actif, non ?
20:17	Iniz	Il y a surtout les liens Doodle vers les soirées.
20:20	Antoine	Ouais c'est ça ! Bah les liens Doodle, oui, dès que je les vois je les remplis. Et... Il y a quelques mêmes, ou des trucs comme ça auxquels je réagis, mais c'est tout, quoi.
20:29	Iniz	Après il y a un second groupe Facebook également, le Neurchi où il n'y a que des mêmes dessus...
20:33	Antoine	Ouais c'est ça ! C'est le Neurchi, ouais. Ben... Je crois que j'ai jamais vu de gros débats sur Facebook sur le... sur le jeu. J'aurais peut-être participé, sinon.
20:46	Iniz	En ce moment ils font un vote des meilleurs rôles dans Thiercelieux avec des commentaires proches des Threads un peu
20:47	Antoine	Ouais... Ouais mais... Ca j'ai réagi mais je pense que ça c'est pas vraiment un gros truc sur le jeu, en vrai. On va savoir quel est le rôle préféré des gens, mais oui, en basiquement, niveau stratégie ça change rien quoi.
21:04	Iniz	Mmh... Est-ce que tu as déjà pensé à créer ta propre variante de jeu, à dessiner des cartes, à développer en jeu vidéo, vu que c'est ton métier ?
21:13	Antoine	Alors... Mmh... Non. Basiquement, non. Tout simplement parce que je n'ai jamais eu l'impression qu'il y en avait besoin. Comme je t'ai dit, le Loup Garou de base, enfin pas Thiercelieux mais le flou et le Jinrou, me paraissent très bien. Euh... Je suis plus intéressé par faire des gens qui manquent. Ouais, en fait je joue aussi beaucoup en mode... Quand je veux faire un jeu, je réfléchis pas mal à qu'est-ce que moi ou mes potes on a envie de jouer, et je pense que le Loup Garou en fait pas partie, parce qu'on a déjà une variante qui est cool.
21:53	Iniz	Parce qu'il y a par exemple le jeu qui existe en réalité virtuelle...
21:56	Antoine	Oui, j'ai vu ça. Bah ça je pense que c'est cool. Bon j'ai pas de casque de réalité virtuelle. Je pense que je l'aurais, sinon, ou au moins j'essayerais. Je pense pas que ça me plairait énormément, mais je tenterais, c'est sur.
22:09	Iniz	D'accord. Est-ce que tu as déjà été dans des conventions pour jouer à des jeux de rôles cachés, mais aussi donc au Loup Garou, plus spécialement ?

22:21	Antoine	Alors... Je suis déjà allé à une convention où j'ai joué à un jeu de rôles cachés, mais c'était une convention de jeux vidéo, mais il y avait aussi quelques jeux de société et il y en avait un qui m'avait particulièrement plu, c'était <i>Badass Force</i> , un jeu sur Kickstarter qui n'a apparemment pas abouti, c'est dommage. Tant mieux j'avais pas mis de sous à l'époque (rires) Mais euh... C'était un jeu vraiment très très sympa qui reprenait, comment ça s'appelle.... <i>Complots</i> , le jeu où il y a de l'argent et on... C'était un jeu à rôles cachés où l'on change régulièrement de rôles et on fait "bah j'ai ce rôle" et les gens doivent dire "non je conteste", ou pas, tu vois. Et c'était... Franchement les règles étaient très intelligentes, et ça m'avait beaucoup plu et je comptais l'acheter Day 1 si le jeu sortait, mais bon il est toujours pas sorti (rires)
23:17	Iniz	Et tu as déjà rencontré Hervé Marly ou Philippe des Pallières, les créateurs du jeu Loups Garous de Thiercelieux ?
23:22	Antoine	Non, jamais.
23:23	Iniz	Ca te plairait ?
23:24	Antoine	Ou alors... Ou alors je les ai pas reconnu, mais... (rires)
23:26	Iniz	Et ca te plairait de faire leur rencontre, de faire une partie qu'ils mènent ?
23:32	Antoine	Pourquoi pas, ouais. C'est pas quelque chose que je recherche particulièrement, mais si j'ai l'occasion ça peut être sympa, oui.
23:39	Iniz	D'accord. Mmh...
23:45	Antoine	Oui je pourrais leur demander pourquoi le chien loup (rires)
23:47	Iniz	Oui ? Pourquoi ?
23:48	Antoine	Non je trouve que c'est un rôle qui est pas... qui est pas du tout adapté au jeu. Ouais parce que ça déséquilibre la partie, mais bon il y a tellement de rôles que je comprends qu'il y en a qui soit pas équilibré. Pourquoi la petite fille, aussi ? (rires)
24:04	Iniz	Parce que peut-être à la base, ils l'expliquent en disant que c'était surtout un jeu pour les enfants qui est surtout joué en centre aéré, dans les colonies de vacances ?
24:10	Antoine	Ouais c'est ça, oui c'est pas le jeu... Le jeu est pas e-sport trady comme on dit
24:16	Iniz	C'est ça. Et c'est la différence peut-être avec le Jinrou justement
24:19	Antoine	Oui je pense que c'est ça la grosse différence. Je pense que après on peut faire des parties très intelligentes avec le jeu de base, si on exclut quelques rôles, mais je pense qu'effectivement le Jinrou a été

		vraiment pensé pour que ça soit le plus possible axé stratégie et pas chance.
24:43	Iniz	Mmh. Et tu as joué à la version américaine, Werewolf Legacy ?
24:47	Antoine	Oui j'y ai joué à Werewolf Legacy.
24:49	Iniz	Et du coup, comment tu as...
24:51	Antoine	Alors j'ai été très nul à celui-là, mais j'ai vraiment beaucoup aimé. Je trouve que c'est vraiment le fun du Loup Garou qui est poussé à fond. Avec des parties qui ne sont pas nulles, qui ne sont pas complètement aléatoires : il y a de l'intelligence derrière. Et des événements qui me rappellent les jeux de rôle que je joue régulièrement, j'adore les jeux de rôle, donc c'est une très bonne expérience.
25:22	Iniz	Pour toi, l'aspect narratif du Loup Garou a été important ?
25:24	Antoine	Ouais c'est la première fois. En vrai, moi je suis pas très fan des Loups Garous où les MJ mettent trop de temps à faire de l'ambiance et tout... Ca me plait pas tellement... Mais là, celui-là... Non ça rajoute... Il y a une vraie couche intéressante de RP, où là, j'étais pour.
25:44	Iniz	D'accord. Et est-ce que tu as déjà joué à Mafia ?
25:48	Antoine	Mafia de Cuba, ou...
25:50	Iniz	Euh Mafia, tout court. C'est un jeu russe qui est lié au Loup Garou parce que en fait c'est ce jeu qui a influencé un professeur américain qui a mis des règles en ligne que les créateurs de Thiercelieux ont lu et c'est pour ça qu'ils ont créé après. Donc en fait c'est un peu l'origine du Loup Garou.
26:10	Antoine	Non je connais pas du tout Mafia, pas du tout.
26:11	Iniz	D'accord. Faudra que tu découvres, je pense que ça va te plaire. Il est beaucoup plus question de Mafia, d'argent, trouver qui est le méchant... Mais en fait l'histoire complète c'est que c'est un professeur russe du coup qui voulait montrer une leçon à ses élèves de sens politique en leur posant la question problématique "qui est le plus fort entre un groupe de personnes nombreuses mais mal informées ou pas informées du tout, et une élite informée ? et qui gagne, du coup ?" Et c'est aussi la question centrale du Loup Garou... Et c'est un autre professeur américain qui a repris cette question pour la poser à ses élèves et qui a repris un peu la culture anglophone, loups garous, sorcières, etc. et qui a mis ses premières règles en ligne, ses premières compositions de parties, aussi... Et des amis de Philippe des Pallières et Hervé Marly ont montré du coup aux deux créateurs les règles et c'est à partir de là qu'ils ont créé leur jeu, en rajoutant des personnages, comme le chasseur.

27:14	Antoine	C'est super cool !
27:17	Iniz	Du coup ça pose aussi la question du droit d'auteur, parce que finalement avec les variantes, le Jinrou... On peut se demander finalement si c'est légitime ou pas d'avoir plein de versions multipliées.
27:36	Antoine	Ah ca, je ne sais pas ! Je ne pourrais jamais te répondre à cette question (rires) Je ne m'y connais pas du tout assez (rires)
27:42	Iniz	Non, non, mais oui... (rires) Euh... Toi, comment tu définirais la communauté du Loup Garou ?
27:51	Antoine	Diversifiée. J'ai... On a rencontré de tout. C'est... Ce que j'aime beaucoup dans le Loup Garou essentiellement, c'est la diversité des profils qui me surprennent, en fait ! Que ça soit Alain, avec son esprit de déduction infernal, que ça soit Franc-Gui qui est hyper charismatique et qui leade toutes les parties, que ça soit le bluff de Daniel... En fait, il y a plein de gens, quand je les vois je sais qu'ils ont leur point fort et je trouve ça génial ! Je trouve ça fait un peu comme un anime où il y a plein de gens qui arrivent et tu fais "ah oui lui c'est le champion de cette catégorie"... Donc ça j'aime énormément. Il y a des nouveaux qui arrivent et c'est tellement agréable de voir des nouveaux arriver. Et souvent quand un nouveau et un ancien bluffent tous les deux un rôle, on fait "bah c'est le nouveau, il bluffe pas en fait..." : c'est trop dur de bluffer dès le début. Et des fois on voit que c'est des nouveaux qui ont bluffé dès le début. Ils ont fait "bah on m'a dit faut bluffer, bah je le fais" et donc ça permet des parties super cool dès le début...
29:01	Iniz	Toi du coup t'es plutôt pour le mélange entre les nouveaux joueurs et les anciens ?
29:06	Antoine	Ouais moi je suis pour... Je pense que c'est bien qu'il y en ait. De toute façon, je suis pas du tout élitiste : ça reste un jeu. C'est pas parce qu'il y a deux nouveaux joueurs qui font n'importe quoi que la partie sera ratée, au contraire, ça rajoute quelques variables inconnues qui sont sympas je trouve. Et euh... Moi je suis pour... Tant que... Moi ça me dérange pas. En plus on peut découvrir de nouvelles personnes vraiment cool, donc moi je suis pour les nouveaux joueurs.
29:44	Iniz	Et pour toi la communauté est vraiment mélangée, homme femme ?
29:50	Antoine	Oh bah... Il me semble qu'on respecte la parité assez bien... Je pense qu'on est plus d'hommes... mais je suis même pas... Non on est quand même plus d'hommes, je pense.
30:00	Iniz	Et au niveau de l'âge ?
30:02	Antoine	Bah on a des mecs de trente piges et quelques, Lucas, le petit enfant... Je crois qu'on a eu personne de plus de quarante ans. Personnellement, moi je joue avec un ami qui a plus de quarante ans au Loup Garou, qui adore ça. Après je pense que la parité est plus

		<p>due au fait qu'on joue plus à l'Extra Life Café qu'au Loup Garou... Le fait qu'il y a plus d'hommes et on va dire plus jeunes, une moyenne d'âge de 25 ans je pense, mais ça je pense que c'est plus dû au lieu qu'au groupe. Parce que ben c'est quand même l'Extra Life Café où tout a commencé. Après on a commencé grâce à la chaîne et grâce au groupe Facebook, j'avais vu qu'il y a pas mal de vraiment jeunes qui nous rejoignent, j'ai l'impression. Pas mal de lycéens, j'ai beaucoup vu sur le Discord, quand je regardais, j'avais quand même l'impression de voir qu'il y avait beaucoup de lycéens... Ca me dérange pas du tout, hein. Même des collégiens, j'ai vu : pas de soucis. Ouais donc je pense que la moyenne d'âge est autour de 25 ans et peut-être a diminué avec le groupe</p>
31:13	Iniz	Tu es déjà allé à l'événement à Lille ?
31:15	Antoine	Non pas à Lille, mais pourquoi pas y aller, ça pourrait être cool. Si j'y suis pas allé, c'est parce que j'avais des empêchements
31:27	Iniz	Mmh... Est-ce que justement cette communauté... tu définirais les gens comme des geeks ?
31:34	Antoine	<p>Euh j'ai l'impression qu'il y a beaucoup de personnes qui apprécient les jeux vidéo malgré tout dans notre communauté, mais encore une fois je pense que c'est parce qu'on a commencé à l'Extra Life Café, donc forcément quand tu viens à l'Extra Life Café c'est que tu as une petite affinité avec les jeux vidéo je pense... Et forcément du coup même les personnes qui rejoignent derrière, c'est des personnes qui étaient invitées par des amis de l'Extra, 'fin des mecs qui kiffent l'Extra Life Café... Donc souvent quand t'es ami avec quelqu'un, t'as des passions en commun, c'est pas forcément vrai, je pense par exemple à Charolaine, l'amie de Lucas qui touche jamais aux jeux vidéo, c'est une danseuse... Mais je pense pas... La communauté du Loup Garou... Je pense que déjà en vrai si tu joues à un jeu de société comme ça, c'est que t'as quand même l'esprit assez ouvert pour te dire "non les jeux ne sont pas réservés aux enfants" et donc t'as pu jouer aux jeux vidéo, donc forcément de base t'es un peu plus geek que la moyenne, je pense. Je pense que quand tu kiffes les jeux, 'fin souvent quand tu kiffes les jeux vidéo, t'aimes bien les jeux de société et quand tu aimes bien les jeux de société, t'es ouvert à écouter les points forts des jeux vidéo : donc je pense que on a, on est un peu plus geeks que la moyenne... Après est-ce que après jouer au Loup Garou fait de toi un geek, je pense pas (rires) et euh... Est-ce qu'on a une communauté geek (pause) plus que la moyenne.</p>
33:05	Iniz	Mmh... Selon toi, est-ce que la pratique du jeu peut modifier les comportements des gens dans les parties mais aussi en dehors, dans les amitiés ?
33:14	Antoine	Oui, oui oui, clairement. Bah déjà le Loup Garou t'apprend à écouter les autres, ce qui est pas le... Ce qui est pas le plus facile pour tout le monde. Ca t'apprend à aussi... à mieux gérer le stress, ce qui est un

		point fort, et à euh... Le stress mais aussi la pression, parce qu'il y aura toujours un moment où même si t'es pas loup dans les parties de Loup Garou, à un moment ou un autre, forcément, tu auras tout le monde qui pensera que ça sera toi le loup et il faudra te défendre, garder son calme... Euh... Je pense que forcément c'est un jeu qui peut te pousser à bout, vraiment, donc euh... Oui ça te change.
33:57	Iniz	Et est-ce que ça change les relations entre les gens ?
34:00	Antoine	Bah du coup je pense que ces deux facteurs de : apprendre à écouter les gens et apprendre à accepter que quelqu'un puisse te soupçonner, je pense que oui ça aide dans les relations de tout le monde, parce que c'est aussi des trucs qui se retrouvent dans la vraie vie, hein...
34:17	Iniz	Et entre les membres de la communauté, je veux dire dans les amitiés qu'on peut développer, ou pas justement ?
34:20	Antoine	Ah bah oui... Bah je suis devenu ami avec pas mal de membres de la communauté, je pense que t'es bien placé... Donc oui oui bien sur. Bah après je pense que pas plus qu'une autre activité pour le coup sur ça. Je pense que dès qu'on fait une activité... En vrai si, plus que les autres activités, parce qu'on parle entre nous. Je pense que si ça avait été un truc de peinture... Quoique la peinture je pense qu'on parle aussi...
34:45	Iniz	Tu veux dire que la parole est au centre de l'activité ?
34:47	Antoine	Ouais c'est ça... La parole est au centre de l'activité donc oui peut-être forcément je pense qu'on est plus vite à se connaître que dans d'autres trucs. Quelqu'un d'extrêmement introverti qui va jouer au Loup Garou, beaucoup, à mon avis il va perdre de son introversion, forcément...
35:05	Iniz	Est-ce que tu penses apporter des choses à la communauté, de par tes propres pratiques ou ta manière de jouer ?
35:14	Antoine	Alors est-ce que je suis utile à la communauté ? (rires) Euh... Bah j'espère quand même être un membre assez... comment dire... important : je viens quand même très régulièrement... Après est-ce que j'apporte vraiment quelque chose ? Euh bah j'espère... Je me force toujours à bluffer donc j'espère pouvoir être, comme Daniel l'a été pour moi, un exemple pour ceux qui veulent apprendre à bluffer. Après est-ce que je... J'ai jamais organisé de Loup Garou personnellement pour la communauté. J'en ai fait pour des amis mais pas pour la communauté. J'ai jamais... J'ai jamais même aidé à organiser un événement donc je suis pas, on va dire, un organisateur. Je suis pas quelqu'un qui aide la communauté directement, mais j'espère même en tant que membre être assez intéressant.
36:05	Iniz	Et tu aimes bien MJ des parties ?
36:08	Antoine	Ouais ouais j'aime bien MJ des parties.



36:09	Iniz	Potentiellement tu aimerais en organiser, à l'Extra ou ailleurs ?
36:13	Antoine	Ouais bah je veux bien en organiser, mais la blague (insiste) c'est que j'avais déjà proposé à Daniel de MJ une partie parce que je sais qu'il a envie de jouer, mais il me fait à chaque fois "non, parce que si je veux faire une partie, je veux jouer contre toi" (rires). Donc il veut pas que je MJ à sa place
36:29	Iniz	D'accord... Mais sinon...?
36:30	Antoine	Oui sinon ça me dérange pas du tout de MJ. J'ai déjà MJ pour des amis. Euh... Je MJ des jeux de rôle, donc c'est vraiment un... En plus je pense vraiment avoir...
36:42	Iniz	C'est vraiment similaire ou c'est vraiment différent ?
36:43	Antoine	C'est quand même différent
36:44	Iniz	T'as quand même le RP du jeu de rôle...
36:45	Antoine	Voilà c'est ça...
36:46	Iniz	Là c'est quand même quelque chose d'assez mécanique, finalement ?
36:50	Antoine	Voilà c'est ça, dans le MJ de Loup Garou, finalement ce qui est très important c'est d'avoir des idées claires, savoir dans quel ordre appeler les rôles, être sur d'avoir rien oublié. Il faut être méthodique. Alors que dans le MJ de JdR, je pense que le plus gros... la plus grosse importance c'est de savoir bien... mmh, comment dire... mmh quand tu... improviser. Improviser, parce que impossible de savoir ce que va faire un joueur dans un jeu de rôle, c'est...
37:23	Iniz	Tu fais quel jeu de rôle ?
37:24	Antoine	C'est un jeu de rôle que j'avais moi même fait. Il s'appelle Crystal... Où en fait j'avais des amis qui n'avaient jamais fait de jeu de rôle et étaient pas trop trop partants, mais par contre c'était des gros gros joueurs de jeux, surtout de MMO. Et du coup, je leur avais fait un JdR, où je me suis dit "donc c'est des nouveaux joueurs et vu leur caractère, ils vont tous vouloir se battre donc ça va être un jeu de rôle où tu peux pas faire de personnages de type charismatique qui sait pas se battre : tout le monde va se battre et pourra investir des points dans ce qu'il a envie de faire s'il préfère être un artisan ou un beau parleur, par exemple"...
38:01	Iniz	Et tu avais fait d'autres jeux de rôle avant, en tant que MJ ou en tant que joueur ?
38:05	Antoine	Oui... En tant que joueur, tout le temps. J'avais jamais MJ : j'ai MJ la première fois pour mes amis, sur un jeu de rôle que j'ai créé parce que j'avais envie d'en créer un. ...Ce qui est pas vraiment la meilleure idée : vaut mieux d'abord MJ un jeu de rôle que l'on connaît avant de

		faire son propre jeu de rôle et le MJ (rires), parce que il y a beaucoup beaucoup beaucoup... Faire un bon jeu de rôle c'est faire beaucoup. Parce que faire un système de combats qui soit intéressant, faire un système économique c'est très dur faire un système économique... Faire... Créer un univers en plus derrière... C'est beaucoup de choses à faire et ça prend énormément de temps et quand on crée son propre jeu de rôle pour des amis on a envie de rusher pour le faire le plus vite possible, et on se retrouve finalement entre chaque séance à faire douze mille modifications et les envoyer à ses joueurs. Ca a pas été ma meilleure idée, mais c'était très fun.
39:00	Iniz	Tu t'es inspiré d'autres jeux pour faire cet univers ?
39:03	Antoine	Alors euh... Pour l'univers oui, pour le système de combats non parce que je savais que... 'Fin tous ceux que j'avais fait de jeux de rôle, je ne sais pas s'il y en a qui... C'est plutôt des jeux de rôle... Souvent dans un jeu de rôle tu prends une flèche dans la tête t'es mort ou t'es dans un état critique, et moi je voulais que ça soit plus jeu vidéo donc bon t'as pris une flèche dans la tête, tu perds tant de points de vie, je te mets peut-être une blessure, mais vas-y tu repars, tu vois.
39:31	Iniz	Tu avais fait quelques autres jeux de rôle dans le genre ?
39:32	Antoine	Euh j'avais commencé avec... J'ai perdu le nom, mais mon premier jeu de rôle... Euh... avait été MJ par un MJ vraiment très très très bon, mais j'ai perdu le nom. Je crois que ça s'appelait "Assent" ou quelque chose comme ça où en gros c'était... Vraiment j'avais aimé l'univers où c'était plein de races un peu spéciales qui s'étaient un peu fait envahir par les humains, quasiment...
40:05	Iniz	Dans un futur... ?
40:06	Antoine	Euh c'était assez contemporain. Les créatures étaient... Toutes les races quasiment étaient assez sous-évoluées par rapport à des humains. Ils avaient des pouvoirs un peu spirituels qui compensaient, donc par exemple... On pouvait jouer les humains qui se battaient... Eux avaient accès aux armes à feu qui étaient très forts et qui avaient aussi un système de nécrose. En gros, les humains étaient vraiment méchants dans celui-là... Et si tu agissais mal en tant qu'humain, tu gagnais vraiment des points noirs donc c'était forcément un peu une critique de la société ultra expansionniste. C'était vraiment sympa, l'univers était cool et j'avais pu jouer un personnage que j'aimais beaucoup... qui pouvait pratiquer les arts martiaux, parce que j'adore ça. Donc ça m'avait vraiment beaucoup plu. Je me retrouvais à faire vraiment n'importe quoi où à la fin on se retrouvait en ville avec 10.000 mecs à balader dans une ville en s'enfuyant... Ca m'avait vraiment plu. Ca a été ma première expérience qui s'est vraiment très très bien passée. Après... Donc ça ça a été une petite partie en one shot. On a pas continué. Après avec cette personne j'ai encore fait pas mal... On a fait un gros jeu de rôle qui s'appelait <i>Loups Garous</i> où c'était pareil... Je pense que c'était son kiff : c'était encore les

		humains qui étaient assez méchants et on jouait des loups garous qui devaient protéger l'esprit de la nature, on va dire, et on se battait contre d'autres loups garous d'autres camps et d'autres créatures chiantes et ça m'avait beaucoup plu. J'avais pu faire mon premier personnage que j'avais vraiment aimé, je pense, où c'était un mec assez fourbe. Il avait le pouvoir de prendre sa forme humaine alors que... Enfin il avait sa forme loup garou alors que les autres le voyaient en forme humaine donc euh... Ça c'était un gros bonus (rires) j'avais péte le bras d'un de mes alliés en lui proposant un bras de fer. C'était le plus fort du groupe donc il pensait qu'il allait gagner donc j'ai fait "ok on fait un bras de fer, mais en forme humaine pour pas qu'on ait trop mal" et là j'étais en forme loup garou et je lui ai péte le bras (rires) A partir de là j'ai compris mon amour pour les personnages un peu... un peu fourbes (rires)
42:25	Iniz	Et euh du coup après tu as créé ton propre jeu ?
42:28	Antoine	Ouais. Après ça, j'ai fait une grosse pause de JdR parce que j'étais dans mes études et donc pas le temps... Et grâce à ça... Mon premier vrai taff, c'était à Quantic Dream et tous les midis j'étais avec des fans de JdR et on faisait des JdR le midi. Euh honnêtement les premiers JdR qu'on faisait, le premier JdR que j'ai fait là-bas, ça s'est mal passé... C'était... Je m'amusais pas énormément. J'avais fait un personnage pas terrible qui me convenait pas. Et on a fait un deuxième JdR avec un MJ incroyable, où j'ai pu... Un JdR Pokémon où j'ai pu rejouer un personnage assez fourbe (rires) et là j'ai fait "ok j'adore ça. Je vais créer mon propre JdR. Il faut absolument que mes amis qui n'en font pas en fassent : c'est génial en fait" ...Et c'est à partir de là que j'en ai fait.
43:15	Iniz	Mmh d'accord. Et eux ils ont adoré ?
43:18	Antoine	On a fait une première séance où eux ils ont vraiment adoré. Ca m'a vraiment fait plaisir, c'est pour ça que j'ai continué... Ca fait deux ans maintenant, peut-être trois, qu'on en fait.
43:29	Iniz	Toujours sur cet univers ?
43:30	Antoine	Ouais ouais... Que j'ai envie d'arrêter mais (rires)
43:31	Iniz	Ah oui ?
43:33	Antoine	Parce que là c'est vraiment scotch sur scotch sur scotch
43:41	Iniz	Tu préférerais créer un nouveau jeu de rôle ou...?
43:42	Antoine	Non je pense que je chercherais un nouveau jeu de rôle qui me plairait. J'adapterais peut-être l'univers... En fait je pense que je vais garder l'univers dans lequel je suis pour mon jeu de rôle mais j'adapterais des règles d'autres jeux de rôle.
43:57	Iniz	D'accord... Et pourquoi alors ?

43:59	Antoine	Bah déjà parce que au final le fait qu'on soit en plein de points de vie comme je t'ai dit avec mes amis parce qu'ils sont fans de jeux vidéo, bah je trouve que c'est très frustrant en tant que MJ parce que toutes les menaces se sont plus reçues en tant que telles. Il y a plus cette sensation des joueurs de pouvoir mourir tout le temps. Ils semblent trop forts et si jamais je leur mets un ennemi trop fort, juste ils ne comprennent pas. Donc ça c'est quelque chose juste qui m'a assez frustré, donc c'est pour ça que j'aimerais revenir sur un système un peu plus basique maintenant qu'ils maîtrisent plus le RP et euh... C'est principalement pour ça. Et euh... C'est très très dur d'équilibrer les sorts de tous mes joueurs. Il y a toujours des plaintes, en mode "mais pourquoi lui il a un sort aussi fumé ?" (rires) donc voilà
44:50	Iniz	Ok. Euh... Pour revenir sur la communauté du Loup Garou, à quel point toi tu pourrais t'engager dans la communauté ? Est-ce que tu pourrais mettre de l'argent, mettre du temps davantage ?
45:07	Antoine	Du temps, oui. <b>La chose dans laquelle je me suis le plus investi c'est faire une partie filmée</b>
45:20	Iniz	D'accord
45:21	Antoine	Donc ça... J'ai fait ça, mais si jamais par exemple Julie ou Daniel me disaient "là, j'ai un projet de Loup Garou... Ca va être énorme, va falloir faire un décor et tout : est-ce que tu peux venir m'aider ?" Je dirais sûrement oui.
45:36	Iniz	D'accord
45:37	Antoine	De l'argent... Je vois pas pourquoi on en aurait besoin...
45:43	Iniz	S'ils sortaient par exemple leur jeu ?
45:45	Antoine	S'ils sortaient leur jeu et que le jeu me plairait, pourquoi pas. Voilà, si Julie sort une variante qui me plaît énormément, pourquoi pas, je mettrais de l'argent dedans, oui. 'Fin après... Après si le projet me paraît cool et qu'il y a une raison de mettre de l'argent, je pense que je le ferais, oui.
46:11	Iniz	D'accord. Mmh... Qu'est-ce que tu retiens de la partie filmée, du coup, que tu as fait ?
46:15	Antoine	La partie filmée c'était très sympa. C'était une partie... Il y a eu une excellente première partie. La première partie était incroyable. Il y a eu vraiment beaucoup de beau jeu. Bah pour le coup, je t'ai dit que j'avais rien contre les nouveaux joueurs, mais là c'était une partie où ils avaient essayé de réunir beaucoup de gros joueurs et... et du coup ça avait donné une partie très très intéressante. Assez... Assez épuisante, mais vraiment très cool, donc euh... Beaucoup de mouvements assez incroyables, beaucoup de stratégies qui m'ont vachement surpris et qui m'ont fait "vraiment, ouais, il y a vraiment du niveau et franchement c'est cool"

46:59	Iniz	D'accord. Et est-ce que le fait que ce soit filmé, ça a changé quelque chose ?
47:05	Antoine	Franchement ouais. Je comprenais pas pourquoi, mais j'étais stressé. Ouais... J'étais stressé et j'étais comme ça, je fais "mais...". Je suis comme ça et je fais "mais... ça change rien à une partie" alors que je ne suis plus stressé aux parties de Loup Garou... très très très rarement. Ca m'arrive encore de temps en temps, peut-être quand je suis fatigué, ou je sais pas, mais... Ou quand... Je suis souvent stressé quand j'ai une stratégie que je trouve parfaite mais que j'ai peur qu'un élément change tout.
47:27	Iniz	D'accord. Peut-être que tout soit défait finalement...
47:28	Antoine	Donc c'est pas parfait en fait (rires)
47:32	Iniz	Et du coup ça s'est bien passé quand même ?
47:35	Antoine	Bah alors... Je vais pas spoiler (rires) mais j'ai... La première partie s'est vraiment bien passée. La deuxième partie, il y a eu un petit truc qui a un peu fait...
47:49	Iniz	Je veux dire est-ce par rapport au fait que c'était filmé, après la partie ça m'intéresse pas trop forcément, mais euh...
47:55	Antoine	Ah euh... Ouais ça s'est bien passé. Après c'était vraiment sympa. Je t'ai dit, j'étais stressé, mais genre vraiment. Et j'étais comme ça "mais genre pourquoi je suis stressé ?" euh... "il y a une caméra devant moi et genre c'est même pas en direct"...
48:09	Iniz	Mais est-ce que techniquement le fait de filmer a changé quelque chose à vos parties, parce qu'il fallait que la caméra soit à tel endroit...
48:16	Antoine	Non je pense pas parce que même quand je suis stressé je change de comportement physique, mais je pense que mentalement j'étais quand même là
48:25	Iniz	Euh oui mais ma question c'était est-ce que vous avez dû faire des interruptions...?
48:28	Antoine	Euh... Non je crois pas. On a refait quelques prises pour dire "salut" ou des choses comme ça, mais... En partie, de souvenir il y a pas eu de problème de "ah il faut le refaire" ... Peut-être un vote. Il me semble qu'on a refait un vote, mais je suis pas sur. Personne n'a changé son vote, c'était juste... voilà.
48:57	Iniz	Oui bien sur... Ok... Bah du coup on arrive vers la fin de l'entretien. Eum... Est-ce que si il y avait une association qui se créerait de joueurs de Loup Garou, que ce soit officiel, de Thiercelieux vraiment, ou justement avec la communauté actuelle de l'Extra Life, tu souhaiterais rentrer dedans, t'investir, pour une association ?

49:18	Antoine	Bah je le vois un peu déjà comme une association en vrai, même si c'est plus un groupe. Mais... Si Julie ou Daniel me disent "en fait, on arrête d'aller à l'Extra Life, maintenant on ouvre notre assoc et c'est là... Et au lieu de payer 8€ à chaque partie, tu payes 20€ par mois euh je fais "oui, si vous voulez, oui"... C'est... voilà
49:40	Iniz	Mmh. Est-ce que ça te dérange parfois que ça soit payant ?
49:46	Antoine	Ben... Je suis pas trop... Moi personnellement j'ai la chance de pas trop être en galère de thunes. Bon j'y vais pas à la partie, la prochaine, parce que j'ai trop dépensé pour Noël, mais c'est tout. Sinon non... Ca me dérange pas tellement, je comprends que... En fait ce qui me dérange le plus c'est qu'il y a aussi peu qui revienne à Julie, parce que je connais les... Je crois qu'elle touche 1€ par personne, un truc comme ça. Mais non, ca me dérange pas tant que ça que ça soit payant, je comprends pourquoi. Donc euh non, ça me dérange pas.
50:14	Iniz	D'accord. Ca te bloque pas sur le fait de venir ou pas
50:19	Antoine	Ca m'a bloqué que cette fois.
50:20	Iniz	D'accord... Ok... Est-ce que tu as quelque chose à rajouter, à dire...
50:27	Antoine	Non je pense pas... Je... Je pense qu'on a tout dit.
50:30	Iniz	Ok... Je vais te demander une dernière chose. Alors, je sais pas si tu connais, ce sont des Mécanicartes. C'est un set de jeu qui te permet de créer tes propres cartes, tes propres jeux... C'est l'idée à la base.
50:45	Antoine	Ok...
50:46	Iniz	Là on va utiliser... Tu vas voir dessus il y a écrit des concepts de jeu. Par exemple, celui-là tu vois "majorité", "échanges", etc. Euh du coup, je vais te demander de sélectionner les cartes qui pour toi ont un lien avec le Loup Garou.
51:03	Antoine	D'accord
51:05	Iniz	C'est vraiment personnel et tu peux en prendre autant que tu veux.
51:08	Antoine	Ok ok (pause)
52:23	Antoine	Ca en fait beaucoup, ca en fait vraiment beaucoup... Attends je réfléchis à celles là parce que je les ai mis de côté genre est-ce que j'en ai vraiment besoin... Non je pense pas.
52:31	Iniz	C'est lesquelles ?
52:32	Antoine	"Connaissance" et "calcul" mais... je pense qu'il y a moyen d'argumenter sur le fait qu'elles en font partie, mais c'est pas non plus impressionnant.

52:40	Iniz	D'accord... Alors du coup tu peux les prendre dans n'importe quel ordre et je vais juste te demander de lire les mots clé, de dire pourquoi tu les a mis et de les évaluer sur une échelle genre de cinq étoiles, si c'est plus ou moins pour toi le cas au Loup Garou.
52:54	Antoine	D'accord. Alors... Du coup je vais prendre le Jinrou qui est aussi le jeu auquel je joue le plus.
53:00	Iniz	D'accord
53:01	Antoine	Ca sera plus simple, parce que sinon il y a des débats. Alors "cartes" je mets 1 étoile, bon bah... Il y a des cartes dans le jeu, c'est même ce qui représente les rôles. <b>En vrai on peut clairement l'enlever.</b> Je l'ai pris genre je l'ai vu et j'ai fait "bon bah c'est représenté sur des cartes", ca définit les rôles de tout le monde. "Chronomètre", euh... Je dirais 3 étoiles, parce que... Voir peut-être 4... <b>Parce qu'il y a le côté stress qui est représenté par ça.</b> On a un temps limité. Beaucoup de fois on dit "ouais abrège" ou on va essayer d'utiliser des stratégies pour gagner un peu de temps alors que ça va énerver le MJ. C'est... Mine de rien le temps de parole est limité au Loup Garou et c'est une ressource rare, le temps, donc je pense que le chronomètre fait <b>clairement partie du jeu.</b> Euh..."coopération", c'est essentiel pour le village pour gagner. Un peu moins pour les loups. Un loup seul peut gagner avec sa propre stratégie s'il veut vendre tous ses alliés, mais pour le village ils ont besoin que le garde du corps protège la personne importante, donc c'est... Je dirais 3 étoiles parce que je pense que ça concerne principalement qu'un camp. "Identité secrète" 5 étoiles : c'est ce qui fait tout le Loup Garou. "Observation", 4 étoiles, parce que je pense qu'on peut jouer sans observation avec une bonne logique, mais c'est dur. On a besoin de savoir comment réagisse. On a besoin de... Souvent on va lancer des phrases qui ont pour seul but de voir comment vont réagir les gens, donc l'observation c'est super important. "Logique", je dirais 4 étoiles : combien de fois j'ai perdu des parties plus parce qu'une personne n'a pas réussi par logique à comprendre qu'une personne était loup garou, juste comment se passait une game et que ça m'a énervé... (rires) oui ça m'a vraiment énervé... <b>Je suis assez mauvais joueur quand mes alliés n'ont pas eu la logique que j'ai eu</b> (rires) même si bon je comprends que c'est pas possible à tous les coups, mais je suis comme ça "non non c'est logique !"... "Bluff" 5 étoiles : c'est ce que je préfère dans le Loup Garou, c'est euh... Surtout le Jinrou. C'est ce qui fait tout le jeu. Sans ça, autant jouer à un autre jeu vraiment, je pense.
55:33	Iniz	Et si pour toi il y a des parties de Loup Garou sans bluff du tout ?
55:37	Antoine	Bah c'est pour moi des parties pas du tout intéressantes.
55:38	Iniz	D'accord
55:40	Antoine	C'est... Au Thiercelieux on peut gagner sans bluffer, mais ça veut dire que bon c'est un peu triste en fait : tout le principe c'est que le loup se

		<p>fasse passer pour quelqu'un d'autre. "Confrontation", c'est 5 étoiles. C'est au Jinrou particulièrement, moins dans les autres. Dans le Jinrou, c'est 5 étoiles : il y aura toujours deux personnes qui vont se dire "je suis la voyante", deux personnes qui vont dire "je suis la nécromancienne" et ça va être argument contre argument, ca va être tout le monde va écouter et va choisir son narrateur préféré, donc c'est très important. "Négociation", bon bah ça représente un peu "confrontation" aussi, mais là ça va être plus comment... "Confrontation" ça va être plus comment j'accuse l'autre que c'est sa faute. "Négociation" je mets aussi 5 étoiles : c'est comment je vais convaincre les autres que soit j'ai de l'importance... C'est déjà arrivé qu'un loup se dise "oui je suis loup mais gardez-moi vous avez besoin de moi pour tuer tel tierce rôle" ...ou ça va être négociation en mode "non je suis pas loup, la preuve j'ai fait ça pour le village, j'ai fait ça". Donc ca fait 5 étoiles aussi, peut-être même 6 (rires).</p>
56:57	Iniz	D'accord ! Bah merci beaucoup !



## Retranscription entretien avec Gabriel du 02/12/2019

0:00:00	Iniz	Euh... Du coup tout simplement pour l'instant je vais te demander de te présenter, ta vie, ce que tu aimes faire, tes passions et ton rapport au Loup Garou, donc
00:10	Gabriel	Très bien... Donc je m'appelle Gabriel, 30 ans, déjà. Euh... Je suis développeur de formation. Grand passionné de jeux, notamment de jeux vidéo, depuis très longtemps. En gros le jeu ça a toujours été un peu mon objectif. Et le Loup Garou, plus particulièrement... Alors je sais plus exactement où j'ai découvert ça, mais j'y joue au moins depuis 2007, au grand minimum. J'ai déjà connu ça avant, mais je sais que j'ai joué notamment dans mon école d'informatique. C'est l'année où j'ai découvert les jeux de rôle, certains jeux de société un petit plus de niche, comme <i>Oui Seigneur des Ténèbres</i> , <i>Munchkin</i> , etc. Bon, à peu près dans ces eaux là donc.
00:57	Iniz	D'accord
00:58	Gabriel	Et donc le Loup Garou faisait partie des activités qui étaient proposées, notamment lors de grandes soirées entre étudiants.
01:06	Iniz	Et du coup vous faisiez du Thiercelieux ?
01:09	Gabriel	Oui, c'était Loup Garou de Thiercelieux et ça a été Loup Garou de Thiercelieux pendant très longtemps, parce que je ne connaissais pas d'autres versions.
01:16	Iniz	D'accord. Est-ce que à ce moment vous étiez déjà nombreux à jouer ?
01:23	Gabriel	Alors je me souviens de parties à 50 personnes donc (rires) ...Voilà, c'était plus pour le fun ou pour faire dans le sensationnel. Donc les parties à beaucoup beaucoup beaucoup de joueurs, on en a eu. Je me souviens d'une partie qui avait duré quasiment toute la soirée. Elle devait bien avoir duré deux trois heures : on était beaucoup trop nombreux, les débats duraient beaucoup trop longtemps, mais bon c'est pour le fun et comme on était un groupe de grands passionnés de jeux en tout genre, ça nous impressionnait pas trop ce genre de situations, donc bon. C'est un peu hardcore (rires)
01:53	Iniz	Est-ce que vous vous cantonnerez aux extensions de Thiercelieux dans ce cas là ou vous aviez déjà utilisé des variantes, créé des rôles, des mécaniques ?
02:01	Gabriel	Euh... Alors à l'époque l'extension 3 n'existait pas donc la plupart des rôles... L'extension 3 a amené énormément de rôles supplémentaires. La première extension en amène même pas une dizaine je crois. Le jeu de base en a vraiment pas beaucoup. Et je crois qu'il y a l'extension 2 qui est <i>Le Village</i> qui est presque anecdotique parce qu'en terme de rôles de nuit, ça apporte le corbeau, je crois, je crois que c'est tout. C'est une extension que je

		<p>connais pas beaucoup. C'est vrai que quand on joue à cinquante du coup, on se retrouve à jouer avec souvent soit quelqu'un qui a mélangé plusieurs paquets de Thiercelieux, soit des petites cartes custom ou des bouts de papier ... ou même souffler le rôle dans le coin de l'oreille, parce que cinquante joueurs, avec le jeu de base de Thiercelieux tu peux pas trop quoi. Mais ça se jouait avec Thiercelieux, ses extensions, mais pas... A mes débuts j'ai pas souvenir de rôles inventés ou de trucs un peu trop bizarre, quoi.</p>
02:58	Iniz	D'accord. Et par la suite ? Comment ça a évolué après ?
03:05	Gabriel	<p>Ah c'est un peu difficile de laisser mon rapport à ce jeu hors de son contexte qui est les gens avec qui j'ai joué. Notamment, dans les environs de 2010-2011, je jouais beaucoup... fin régulièrement en tout cas avec mes potes de Moselle, quand je rentrais à Metz, donc chez mon frère qui habitait... qui avait un petit appart étudiant à Metz, qui avait suffisamment de places pour contenir une vingtaine de personnes, où là je faisais déjà MJ de jeu de Loup Garou. MJ j'aime bien le faire, je le fais aussi dans les jeux de rôle, dans les jeux de société comme <i>Oui Seigneur des Ténèbres</i>.</p>
03:44	Iniz	Ta première expérience de MJ du coup c'était là bas ?
03:47	Gabriel	<p>Euh je crois que j'en ai fait avant, mais c'est les premières marquantes, avec pas mal de monde et où j'ai commencé à être vraiment créatif sur ce que je propose. C'est aussi là qu'on a... que j'ai pu utiliser pour la première fois l'extension 3 du Loup Garou de Thiercelieux, avec tous ses rôles. Donc c'est vrai que c'est beaucoup plus amusant avec l'extension 3 et du coup les parties étaient beaucoup plus mémorables, quoi. Euh mais disons, ouais, ce sont mes premières parties en tant que MJ affirmé, débutant affirmé quoi. Je jouais régulièrement avec ma bande de potes en région parisienne, notamment avec les soirées que je faisais avec ma copine de l'époque. On faisait régulièrement des soirées Loup Garou et à l'époque c'était vraiment du full Thiercelieux, donc à part quelques petites libertés au niveau du MJ, c'était vraiment fait selon les règles du Loup Garou de Thiercelieux. Euh... Ca a évolué ensuite, je dirais vers 2012-2013, avec Julie. Quand Julie a commencé, elle, à prendre la main sur justement le MJ, qu'elle a commencé à s'intéresser par la suite aux jeux de société, elle organisait des parties de Loup Garou dans des lieux publics, avec un groupe de joueurs de jeux vidéo qui faisaient parfois des soirées qui n'étaient pas liées aux jeux vidéo, justement. C'est là qu'a commencé à se développer un jeu un peu plus poussé justement. On a commencé à avoir des techniques qui se développent et des joueurs réguliers qui avaient envie de gagner plus que des petites fins, des trucs comme ça. Avant c'était déjà le cas, on aimait déjà gagner, mais ça se faisait beaucoup dans la bonne humeur, on mettait pas trop en question les règles du jeu, même si on voyait qu'il y avait des choses un peu lourdes et c'est là qu'on a commencé à sortir un petit peu des sentiers battus et c'est dans cet élan là qu'on</p>

		a formé, Julie, moi et d'autres personnes, mais surtout... Fin Julie et moi on a formé un corps... On a crée... Elle a pris l'initiative de créer un jeu du Loup Garou et c'est là où on a commencé à beaucoup discuter ensemble de Loup Garou théorique : qu'est-ce qui est fort, qu'est-ce qui est pas fort. On a créé des rôles ensemble. On a rajouté à ce paquet custom... euh elle avait fait une première mouture plastifiée et ensuite on a vraiment été chercher des imprimeurs. On a fait une version à nous du Loup Garou, avec des rôles qu'elle a trouvés sur internet, des forums de Thiercelieux notamment. Mais à cette époque là c'est encore full Thiercelieux, des rôles créés par la communauté sur internet, des rôles qu'on a créés nous-même, etc. etc. Donc on a remis en question certaines choses, mais on était toujours avec le fameux vote à main levée, tout ça.
06:32	Iniz	Ca ça a eu lieu en quelle année, ce moment où vous avez commencé à vraiment toucher les choses, créer le jeu et créer le jeu plastifié ?
06:40	Gabriel	Bah... Je pense... Attends, le jeu plastifié... Attends, c'est tout bête, le jeu plastifié il y a Jenn dessus et je savais pas qui c'était à l'époque donc ça doit être 2015. Je pense la première mouture de la version plastifiée, ça doit dater de 2015, je suis pas sûr à 100%...
07:03	Iniz	Grosso modo, quoi ?
07:04	Gabriel	Ouais grosso modo.
07:06	Iniz	Et comment tu avais rencontré Julie ?
07:07	Gabriel	Avec la communauté Pokémon. En fait, mon groupe... mon groupe social... Un de mes groupes de potes sur Paris, c'est la communauté Pokémon. C'est des gens rencontrés dans la communauté Pokémon. Ce groupe a évolué : il y a des gens qui en sont sortis, ou qui ont formé un autre groupe, etc. mais grosso modo j'ai toujours eu une bande de potes issue de la communauté Pokémon, au moins en partie. T'as Julie, t'as Adèle, t'as Axel, par exemple, qui eux sont encore là. T'en as d'autres qu'on voit rarement, de temps en temps, qui jouaient avec nous au Loup Garou autre fois... Voilà, c'est comme ça que j'ai rencontré Julie.
07:44	Iniz	Comment vous êtes venus à parler du Loup Garou, à faire des parties, alors que vous étiez dans cette communauté Pokémon ?
07:49	Gabriel	Bah parce qu'en fait pendant les soirées on a fini par faire des parties de Loup Garou. C'est un jeu social très sympa, pas très cher. On peut jouer à beaucoup : dans les soirées, on était souvent beaucoup, donc c'était un jeu qui était très adapté à la situation.
08:04	Iniz	D'accord. Et combien de versions de Loup Garou tu connais et tu joues ?

08:09	Gabriel	Alors je connais... Le truc c'est que je triche, parce que je suis allé sur le site officiel du jeu du Loup Garou et que toutes les versions commercialisées sont référencées sur le site. De nom, je les connais toutes, voilà. Peut-être pas de tête, comme ça, mais je sais qu'il en existe presque une dizaine à travers le monde.
08:28	Iniz	Euh à travers le monde, oui. Donc c'est le site qui n'est pas le site Thiercelieux ?
08:32	Gabriel	Oui, c'est le site du mec qui a créé le jeu du Loup Garou. Alors, qui l'a créé... Qui a repris Mafia et qui a collé un skin Loup Garou dessus... et de ce que j'en sais, il y a aussi les règles qui sont un peu différentes. Et du coup, le mec qui a créé ça, il a fait un site web, qui est assez simpliste, et sur lequel on peut avoir un lien vers toutes les moutures commerciales du jeu du Loup Garou. On a donc notamment le Loup Garou de Thiercelieux, Lupus in Tabula, le Super Jinrou, Ultimate Werewolf, qui sont les quatre noms que je connais. Il y a juste Lupus in Tabula, je me suis jamais intéressé vraiment de près au jeu. J'ai déjà regardé les rôles qu'il y avait dedans, mais vu que je les ai pas pratiqués, je les ai pas retenus. Ils m'ont pas spécialement marqué. Tous les autres, c'est des jeux auxquels j'ai joué, donc euh... Après maintenant, on ajoute à ça Wolfy, qui est sorti récemment, en ligne. Les versions en ligne, quoi... Les moutures en ligne il y en a pas mal. Et des variantes qui s'en éloignent, les versions... Par exemple, les Loup Garou sur Minecraft, les Loup Garou sur des jeux tiers, qui sont pas vraiment des Loup Garou mais qui reprennent un peu l'idée et les skins. Et aussi, des jeux qui ne sont pas des Loup Garou, mais qui ont commencé au Loup Garou, par exemple Sporz... Sporz ou Witch Hunt, qui sont des jeux qui sont issus de gens qui ont joué d'abord au Loup Garou et qui ont ensuite créé un jeu à rôles cachés, mais leur façon de jouer, quoi, qui est très différente d'un jeu du Loup Garou.
09:54	Iniz	Tu en penses quoi ?
09:55	Gabriel	Euh bah c'est vraiment des jeux différents. Pour le coup, Sporz j'ai un peu du mal, même si j'ai compris les mécaniques de jeu. En fait, c'est un jeu qui est très différent, parce que là où dans le Loup Garou c'est la vérité qui est gagnante, et où du coup il faut maintenir un fair play entre guillemets entre ce qui doit être dit et ce qui doit pas être dit lors des parties, dans Sporz c'est tout l'inverse. C'est la vérité qui gagne. Donc je trouve ça bien dans le sens où c'est un jeu qui s'équilibre tout seul. Il peut pas y avoir d'anti jeu de la part des joueurs, parce que si tu en dis trop, justement, tu condamnes ton propre camp. Et justement, l'anti jeu peut être d'en dire trop au camp ennemi en espérant passer dans le camp ennemi et gagner... Mais c'est pas le but du jeu. C'est un jeu qui demande un fair play un petit peu plus intense, mais qui quelque part fait que la vérité gagne pas justement : il faut essayer de la garder le plus possible et aussi communiquer aux bonnes personnes, sans savoir qui sont les bonnes. Le jeu, je l'ai trouvé assez intéressant, après c'est un jeu qui

		est un peu fouillis quand même, parce que l'information, vu qu'on en a qu'une partie, on a qu'une parcelle d'informations... Et... J'aime bien la clarté du Loup Garou de Thiercelieux, justement et des Loup Garou en "mode clair", comme on a appelé ça avec Julie, parce que justement on se base vraiment sur les relations entre joueurs et pas sur ce qu'ils peuvent te cacher de l'information que t'as pas eue. Je trouve ça mieux.
11:16	Iniz	Et qu'est-ce qui a fait que vous êtes venus à parler de stratégies, en fait, avec Julie ?
11:23	Gabriel	Bah ça faisait déjà un petit moment qu'on jouait en essayant de plus en plus de gagner et quand commençaient à émerger des trucs, du genre, la théorie du mec d'en face... Euh... On est passé du niveau un peu plus supérieur, c'est-à-dire qu'on a commencé à ne plus jouer au Loup Garou pour la déconne entre potes. On a voulu jouer au Loup Garou pour le challenge entre potes, en fait. Et c'est en passant, je pense, cette barrière là, euh... C'est en passant cette barrière là et en commençant à rendre... En fait c'est au moment où on a arrêté de prendre le Loup Garou de Thiercelieux tel quel et de dire "ok on va jouer avec les règles", au moment où on a commencé à se dire "ouais mais ok la voyante...". En fait, faire semblant de retourner toutes les cartes pour pas donner des informations aux joueurs, c'est chiant : comment est-ce qu'on peut faire ? Donc au début on avait un petit tableau, sur lequel on écrivait le rôle, mais très très vite on a découvert qu'on pouvait juste dire si c'était loup garou ou pas. On a préféré utiliser cette variante là. Il y a plein de choses qu'on a remis en question petit à petit, se dire "ouais ben ce rôle là ça va pas", "ce rôle là ça va pas"... Et au moment où au final, une bonne partie des rôles on les avait revus, l'Ancien par exemple, etc. Au moment où on avait revu tous ces rôles là, bah on s'est dit pourquoi pas aller plus loin ? Lesquels sont forts, lesquels sont pas forts ? Comment on équilibre une partie vraiment ? Combien de loups garous est idéal lorsqu'on a 13 joueurs, lorsqu'on en a 12 ? En fait, c'est au fur et à mesure qu'on a discuté de ces choses là. Donc ça s'est peut-être pas fait du jour au lendemain : ça s'est fait dans la progression, en fait.
12:48	Iniz	Est-ce qu'aujourd'hui ça t'arrive de refaire des parties de Thiercelieux totalement classiques, entre guillemets ?
12:54	Gabriel	Alors euh... Alors une fois j'ai eu la contrainte un... (interruption) Une fois j'ai eu la contrainte avec un... Il y a pas si longtemps de ça. J'avais un paquet de Thiercelieux sous la main, mais je crois que j'ai pris des libertés sur ce que représentaient les images, parce que je pouvais pas faire autrement. Non, Thiercelieux, sans extension déjà, c'est pas possible. Un Thiercelieux avec extension, euh...
13:25	Iniz	C'est pas possible pour toi, entre adultes qui cherchent un minimum de stratégies, ou d'une manière générale, vraiment ?

13:30	Gabriel	Je pense qu'il manque une richesse, que les extensions ont apportée. Et notamment, ce qui fait que je me suis intéressé de plus près et que j'ai commencé à faire et créer aussi mes propres rôles avec Julie pour équilibrer les parties, etc., le fait qu'on aie travaillé ensemble pour faire des rôles, qu'on aie chacun proposé des trucs, c'est aussi parce que finalement le Loup Garou de Thiercelieux aie proposé des extensions assez peu nombreuses et étalées sur le temps. Et ça a pas l'air au goût du jour d'avoir une extension 4 par exemple. Je trouve que le Loup Garou de Thiercelieux, c'est pas un jeu qui coûte 10€ : c'est un jeu qui en coûte 30. Le Loup Garou de Thiercelieux, extension 1 et extension 3. Je pense que c'est le minimum pour avoir assez de matière et faire de nombreuses parties et proposer aux joueurs un certain nombre de rôles différents, des mécaniques intéressantes à jouer...
14:24	Iniz	Est-ce que c'est aussi le cas pour les enfants, par exemple ? Le jeu du Loup Garou est souvent proposé dans les centres aérés, dans les colonies...
14:33	Gabriel	Je suis pas le mieux placé pour le Loup Garou, parce que Julie elle connaît mieux les enfants que moi, donc elle travaille avec des enfants. Moi de ce que j'en ai vu, c'est que... De ce que j'en ai entendu, c'est que les enfants, en fait... C'est un petit peu comme la plupart des jeux, en fait. Les règles leur passent un petit peu au dessus. Ils sont dans leur monde et c'est un petit peu compliqué en fait de cadrer le truc. C'est pas rare de voir des parties avec des enfants où il y en a un qui se révèle en étant la petite fille, qui pointe du doigt des loups garous, de voir que le village ne vote pas sur les loups garous qu'a pointé la petite fille, que les loups garous ne mangent pas la personne qui s'est révélée comme la petite fille et il y a pas de logique, en fait. Donc j'ai envie de dire, les enfants, le mieux c'est de pas leur proposer trop de rôles, parce que l'attention tu la garderas pas et du coup pour les enfants la mouture de base du Loup Garou est peut-être suffisante, même s'il y a certains rôles qui restent compliqués pour des enfants, je trouve. Il y a d'autres rôles qui sont plus simples et qu'il est facile à jouer avec des personnes qui sont un peu dispersées, qui sont pas forcément concentrées sur le jeu et qui ont pas forcément élaboré de stratégies ou autre, vaut peut-être mieux regarder au moins les extensions voir s'il y a des rôles plus simples, ou prendre des libertés sur certains rôles un peu trop compliqués, je pense.
15:58	Iniz	Et est-ce que tu as l'habitude d'aller voir dans les autres versions officielles que tu citais... Wolfy, Werewolf, par exemple ? Est-ce que tu as l'habitude de jouer à ces versions et de regarder aussi dans les rôles proposés pour t'inspirer, pour créer après tes propres rôles ?
16:20	Gabriel	Euh... Et bien justement, la découverte de Ultimate Werewolf a été un peu un tournant pour nous. C'est-à-dire qu'on avait créé un peu notre propre jeu, qu'on avait un peu payé chers, aussi, faut le dire... (rires) et... et en fait... Découvrir Ultimate Werewolf, ca nous a fait

		<p>quasiment abandonner notre propre mouture de jeu pendant un moment, parce que la personne qui a fait ce jeu justement se basait sur les défauts du Loup Garou de Thiercelieux pour créer sa propre mouture. Avec notamment un système de vote plus intéressant, des débats plus intéressants... Donc du coup, c'est pas uniquement une question de rôles : c'est reprendre aussi... On a repris certains rôles, certaines idées, mais aussi dans les règles globales du jeu, on s'est inspiré un petit peu de partout... tout ce qui est plus intéressant, à droite à gauche. On a pas su départager ce qui allait mieux entre différents modes de jeu, du coup on les a baptisés "mode clair", "mode flou", "mode obscur" pour que ça soit plus simple pour les joueurs, qu'on aie pas à décrire tout le temps les mêmes règles, etc. Comme ça, quand on commence une partie, bah on dit "c'est mode flou" : si les gens savent pas, on leur explique, mais au moins c'est sur, il y a un mot là dessus. On a repris vraiment pas mal de choses qui sont bonnes. On laisse aussi des portes ouvertes, du coup les différents modes de jeu... Il y a des rôles qu'on a repris, mais retravaillés et certains mécanismes, on les a un peu étendus. Par exemple, bah tout simplement, le chasseur par exemple de Thiercelieux, a ouvert la porte aux personnages qui activent des pouvoirs quand ils meurent. Du coup, bah il y en a plein qui prolifèrent : c'est une mécanique de vengeance, en quelque sorte. Donc tous les personnages qui ont des mécanismes qui s'activent quand ils meurent, bah on en a créé plusieurs autres. Pareil, des personnages qui jouent avec les voisins, le bombardier fou d'Ultimate Werewolf, bah pourquoi pas faire des personnages qui ont des relations avec les voisins qui sont autres que la mort. Voilà, au fur à mesure qu'on avance, on a envie de créer des nouveaux rôles. Parfois on pioche l'inspiration dans des jeux, parfois on invente aussi quelles mécaniques n'existent pas, aussi. Et pour ça, pour savoir quelle mécanique n'existe pas, il faut aussi piocher dans les autres jeux du Loup Garou.</p>
18:25	Iniz	Et tu aimes bien du coup jouer au Werewolf ou au Jinrou ?
18:30	Gabriel	<p>Alors Jinrou c'est en mode obscur donc... j'aime pas trop. (rires) donc du coup j'y joue rarement. De temps en temps j'y joue, en tant que joueur surtout, bon bah je vois que c'est un jeu qui reste similaire, même si assez différent sur certains fondamentaux. Ultimate Werewolf, ben j'aime bien, oui. Après aujourd'hui on a nos propres paquets de cartes, en fait. On a... Je crois pas que Julie ait rejoué avec un Ultimate Werewolf sans modifications depuis un moment. Ou alors ça lui ait arrivé mais... Après je pense que si ça se fait c'est avec Ultimate Werewolf qui est pour moi le jeu le plus complet, le plus équilibré, qui propose suffisamment de rôles différents pour se permettre de se le ballader dans la poche et de proposer une partie sans avoir son propre jeu. Et vu qu'on a nos propres jeux avec certains rôles qui sont un peu custom, ou des variantes, c'est assez rare qu'on joue avec des jeux d'origine maintenant.</p>

19:32	Iniz	D'accord. Quel sentiment tu recherches quand tu joues au Loup Garou ?
19:40	Gabriel	<p>Euh... Quand je MJ, je dirais que je cherche à mettre de la couleur dans les parties. De façon très abstraite, c'est ce que je dirais. Parce qu'en fait, si on reprend l'idée d'un Thiercelieux basique par exemple, je trouve ça assez terne. C'est-à-dire qu'il y a de quoi s'amuser quand on connaît pas, mais on a vite fait le tour. Ce que j'aime bien, c'est de proposer des saveurs différentes à chaque partie, d'amener des mécaniques, d'amener les joueurs à agir d'une certaine façon, par exemple, ou à découvrir des choses marrantes.</p> <p>Trouver un moyen de rendre la partie la plus amusante possible pour tout le monde, c'est-à-dire pas trop difficile à appréhender pour quelqu'un qui connaît pas, pas trop facile sur le plan stratégique pour quelqu'un qui est expert. Et... Et moi aussi en tant que MJ j'aime bien rajouter des trucs, parce que j'ai envie d'expérimenter tout le temps. Je suis assez créatif, donc euh... voilà. J'ai toujours envie de faire de nouvelles choses. Après quand je suis joueur (pause) je crois que ce que je recherche quand je suis joueur, c'est le pouvoir. C'est-à-dire (pause) déjà quand j'ai un rôle qui me donne beaucoup de pouvoirs dès le début, je suis assez content, et ensuite, ce que je cherche souvent à faire, c'est être... Ouais, c'est être fier de certaines actions dans le jeu, tu vois. C'est-à-dire que j'ai envie de gagner, j'ai vraiment envie de gagner, quand je joue en tant que joueur et j'ai envie de mener mon camp à la victoire : j'ai pas envie d'être passif. J'ai envie d'avoir le sentiment à la fin que on a gagné grâce à moi. Et c'est pour ça que souvent je prends les devants, que je peux pas m'empêcher de parler dans les parties, que je peux pas être discret pendant les parties de Loup Garou, ou c'est assez rare... Il y a toujours un moment où je prends la parole, ou alors parfois je me fais discret pour grâce à mon pouvoir faire des actions de jeu vraiment stylées, fin j'essaie de faire des choses, quoi. J'essaie de trouver des théories et tout ça, de m'améliorer à chaque fois. Ouais, c'est plutôt bien... Et je me suis rendu compte récemment aussi que ça permettait aussi de mieux comprendre l'humain sur certains points. Il y a des choses qu'on développe au Loup Garou qu'on peut... En gros des façons de penser, des façons de comprendre l'autre... ou de comprendre des situations de jeu, entre guillemets, bah il y a des situations dans la vie réelle qui sont sérieuses, mais qui sont des situations de jeu en quelque sorte aussi et en développant certains réflexes, bah on se rend compte que ça peut servir aussi dans la vraie vie... euh... dans la vraie vie (rires)</p>
22:20	Iniz	Est-ce que tu penses que ça peut être comparé à d'autres jeux ou c'est vraiment unique au Loup Garou ?
22:27	Gabriel	Ca peut être comparé à plein de jeux, mais... En fait c'est un peu comme tout ce que tu compares, tu vois : tu peux le comparer, mais sur certains plans. Par exemple, le Loup Garou, tu peux le comparer sur le fait que ce soit un jeu à rôles cachés avec beaucoup de joueurs, tu peux le comparer avec notamment Sporz dont je parlais



		<p>           tout à l'heure, tu peux le comparer à d'autres jeux, tu peux le comparer à... Ouais, Witch Hunt... Tu peux le comparer dans une moindre mesure à Secret Hitler, des choses comme ça. Tu peux comparer le Loup Garou à Time Bomb, en disant "c'est un Loup Garou" ou "c'est comme un Loup Garou, mais avec moins de joueurs". Sauf que là tu compares avec le fait que ce soit un jeu à rôles cachés. Tu peux comparer le Loup Garou avec le fait que les gens sont assez libres et discutent beaucoup entre eux, que les cartes sont presque un prétexte et que tout se joue dans la parole entre joueurs, tu peux le comparer avec <i>Oui, Seigneur des Ténèbres</i> qui n'a rien à voir avec un jeu à rôles cachés, mais qui est quand même un jeu avec une poignée de mécanismes assez légère. Tu utilises beaucoup de paroles pour faire s'abattre le fléau sur un adversaire. Donc je pense que le Loup Garou est comparable à beaucoup de jeux d'une certaine façon, mais il y a quelque chose dans le Loup Garou que je ne trouve pas dans d'autres jeux. Il y a d'autres jeux que j'adore et que le Loup Garou ne permet pas de combler, enfin ne permettrait pas de remplacer. Le Loup Garou, lui, a des particularités vraiment uniques, qui font que les personnes qui ont créé Sporz par exemple sont peut-être partis du Loup Garou pour créer Sporz, mais on peut pas considérer aujourd'hui que Sporz est un Loup Garou. On peut le comparer, mais le jeu est tellement différent : il y a pas les mêmes saveurs justement, et le jeu propose pas les mêmes choses et je pense que c'est une bonne chose que la personne qui aie un peu créé le jeu du Loup Garou aie un peu laissé ça libre, pour empêcher justement quelqu'un qui crée une mouture du Loup Garou d'avoir trop de pouvoirs en terme de droits d'auteur sur les autres qui ont envie de faire la même chose, parce que c'est un genre de jeu. Un peu comme on a créé le jeu de plateau, le jeu de plateformes pardon, on a créé le jeu de plateformes : Mario ne peut pas poursuivre Sonic en justice... Bah là je trouve ça bien que Thiercelieux puisse pas poursuivre un Jinrou en justice, parce que c'est des saveurs qui sont différentes, mais des saveurs sur une base qui a quelque chose de vraiment unique, quoi.         </p>
24:33	Iniz	<p>           Tu t'es intéressé à ces questions de droits d'auteur, notamment dans la création de cartes que vous faites avec Julie ?         </p>
24:40	Gabriel	<p>           Euh... Alors oui parce que vu qu'on avait imprimé notre mouture qui était uniquement dans le but de rester entre nous dans notre bande de potes... Mais bon, on s'est quand même intéressé parce qu'on ne sait jamais si on sort des cartes de Thiercelieux dans un événement qu'on organise, dans un bar : est-ce que le bar risque quelque chose ? Est-ce que nous, on risque quelque chose ? Pareil lorsqu'on a fait notre chaîne YouTube : est-ce qu'on risque quelque chose ? Euh... Le droit d'auteur c'est quelque chose d'un peu complexe. Je pense qu'à partir du moment où on met pas Thiercelieux dans notre jeu du Loup Garou, déjà c'est un premier pas pour respecter un peu le droit d'auteur. S'intéresser à... de quels rôles ont pour origine Thiercelieux, je pense que c'est important, parce que si on veut créer notre propre mouture de Loup Garou, par exemple, même si c'est         </p>

		entre potes, ça peut être bien par exemple de pas avoir les rôles qui ont été créés par Thiercelieux.
25:43	Iniz	Tu sais lesquels c'est ?
25:44	Gabriel	On s'est renseigné dessus, ouais. On s'est renseigné dessus, surtout sur le jeu de base. Les extensions, c'est des rôles d'origine, mais le jeu de base lesquels sont d'origine, enfin lesquels sont créés par Thiercelieux, lesquels ne sont pas créés par Thiercelieux, lesquels ont été en quelque sorte repris par Thiercelieux... On s'est renseigné dessus, notamment parce qu'on a vu une créatrice qui reprenait le Loup Garou de Thiercelieux, mais qui mettait un skin de Pokémon, par exemple. On a voulu l'encourager et la mettre en avant, mais en même temps on voulait savoir si on la mettait pas en danger en faisant ça. Est-ce qu'il était pas mieux qu'elle aie une poignée de kickstarter plutôt que beaucoup plus et des poursuites judiciaires ? Donc on s'est un peu renseigné sur le sujet et notamment on a choisi de pas trop la mettre en avant, notamment pour des questions de droits d'auteur : donc déjà elle reprenait tous les trucs de Thiercelieux, mais aussi la question était de savoir si elle reprenait le jeu de base uniquement, est-ce qu'elle risquait beaucoup ou pas. Il y a quand même quelques rôles qui ont été créés par l'éditeur à l'origine du Loup Garou et bon c'était un peu risqué pour elle, quoi.
26:53	Iniz	D'accord. Tu parlais de Mafia tout à l'heure... Euh du coup tu t'es intéressé à toute cette histoire du Loup Garou ?
26:59	Gabriel	Alors plutôt Julie. Moi je m'y suis intéressé à travers Julie. J'ai pas fait l'effort de recherches. Moi je suis vraiment... Je vais me contenter de ce que j'ai sans en connaître les origines et partir sur du créatif. Julie, elle, elle s'est beaucoup plus intéressée au jeu de société en lui-même et du coup elle s'est intéressée aux origines notamment du Loup Garou, de Mafia et c'est en faisant nos vidéos qu'elle a encore approfondi. Elle connaissait pas mal de choses mais elle a encore approfondi ses recherches sur le sujet, pour trouver des sujets de vidéo, quoi. Et c'est grâce à elle que je connais pas mal de choses sur les origines de Mafia. Et que je sais aussi que les règles du jeu étaient très différentes du Loup Garou d'aujourd'hui. Que je sais aussi que c'est pas un jeu qui à la base était prévu pour les enfants, justement, tu me posais la question tout à l'heure... C'est pas un jeu qui est prévu justement pour les enfants : c'est un jeu qui est né en université, donc euh (rires) Aujourd'hui on l'utilise beaucoup pour le jeu entre les enfants, parce que c'est peut-être assez... Je sais pas j'imagine que c'est... Ca doit avoir quelques facilités pour les personnes qui proposent des activités aux enfants qui sont assis en cercle : c'est peut-être plus simple que des activités où ils gesticulent dans tous les sens. Mais je sais que c'est pas un jeu pour les enfants. Donc ouais, je me suis intéressé au truc, mais par Julie, ouais.

28:07	Iniz	Et tu as joué à Mafia, déjà ?
28:09	Gabriel	Non et vu les règles, j'ai pas envie (rires)
28:10	Iniz	D'accord (rires)
28:12	Gabriel	Fin maintenant Mafia c'est beaucoup... Fin le Loup Garou s'est détaché de Mafia et Mafia s'est rapproché du Loup Garou, en quelque sorte. C'est-à-dire qu'aujourd'hui quand tu vas jouer à Mafia, tu vas jouer à Mafia avec les règles du Loup Garou, en fait. Enfin, c'est les règles... C'est la même chose, mais avec un skin différent. Mais aux origines de Mafia, il y avait quand même un système où tu écrivais des noms sur un papier, donc potentiellement tu pouvais reconnaître des écritures. Dans le Loup Garou, il y a pas du tout ça et dans Mafia d'aujourd'hui, il y a pas du tout ça non plus. Mais le thème Mafia, moi me parle pas spécialement. Le thème Loup garou m'intéresse beaucoup plus, notamment parce que nous mène dans une ère qui est un peu médiévale fantastique, du coup ça crée beaucoup de possibilités, alors que Mafia ben tu peux pas mettre de sorcière dedans, tu peux pas mettre de magie et du coup t'es pas dans un univers imaginaire, du coup tu peux pas rajouter des rôles imaginaires d'autres univers. C'est un peu plus compliqué de créer des variantes comme ça (claquement de doigt) quoi.
29:02	Iniz	Est-ce que tu t'intéresses aux variantes qui se passent dans d'autres univers comme Star Wars, ou justement Pokémon ? Il y a des gens qui s'amuse à créer des Loup Garou avec les auteurs de la langue française, des choses comme ça.
29:17	Gabriel	Alors pas tant que ça. Encore une fois, je suis pas un grand... Je suis... J'adore manger l'information, euh... Je la cherche rarement et notamment sur le Loup Garou. J'ai beaucoup constaté que beaucoup de gens créaient des variantes - des skins différents, mais du Loup Garou de Thiercelieux, la plupart du temps. Justement créer, comme tu l'as dit, un Loup Garou sur le thème de Star Wars, mais sur base du Loup Garou de Thiercelieux. Sur Splatoon ils ont fait pareil : le poulpe Loup Garou, sur base du Loup Garou de Thiercelieux et ainsi de suite... La personne qui a fait les rôles de Thiercelieux avec la version de Pokémon, s'est elle aussi basée sur les cartes de Thiercelieux. Donc partant de là, c'est vrai que ça m'a pas poussé à être curieux. C'est pas comme si chacun crée sa mouture euh... commerciale dans un très petit cercle, et qu'il y avait des choses intéressantes à y prendre : la plupart du temps c'est Thiercelieux avec un skin différent. Je m'intéresserais plus à quelqu'un qui propose une mouture de Loup Garou nommée Loup Garou que quelqu'un qui propose une mouture de Star Wars Garou, par exemple.
30:25	Iniz	D'accord. Est-ce que tu joues en ligne ?
30:30	Gabriel	Au Loup Garou ?

30:32	Iniz	Oui
30:33	Gabriel	<p>Alors, je me suis intéressé à <b>Wolfy</b> pour deux raisons : parce que j'ai rencontré le mec qui a créé Wolfy bien avant que ça sorte... euh par hasard. C'est une connaissance quoi. <b>Et du coup, vu que c'est plutôt pratique pour les vidéos YouTube, j'ai commencé à m'y intéresser. J'y ai joué l'été dernier. J'ai fait quelques vidéos dessus. On a essayé d'y jouer avec Ju. Euh... J'ai du mal. J'ai beaucoup de mal.</b> Le fait qu'il y ait pas la dimension orale qui permet... qui donne une fluidité d'informations tellement plus rapide... Même au travers de micro... <b>Au travers du micro, c'est moins grave, mais sans micro déjà juste avec le texte, c'est galère. C'est galère, euh... Sur Wolfy, en plus, il y a une petite notion de matchmaking, donc on peut partir en solo en mode "je joue", ça nous fait rejoindre une partie créée, mais il y a pas de MJ donc il y a personne qui est là pour empêcher les anti jeux.</b> C'est un peu compliqué. Il y a beaucoup de gens qui jouent la... un semblant de perf brut. Et donc... Et donc ils développent pas un niveau de jeu intéressant. Et du coup... bah en terme de niveau de jeu, je me suis désintéressé de ce jeu parce que ça représentait pas un challenge assez intéressant pour moi. <b>Loups-Garous-en-ligne j'ai jamais fait, mais en fait Loup Garou, j'ai du mal à me projeter ça comme un jeu qui se passe pas de visu en fait. C'est très compliqué. C'est vraiment compliqué et j'ai bien vu une version en VR où là on peut chuchoter des messes-basses au voisin... euh... qui avait l'air limite beaucoup mieux que toutes les autres versions que j'ai pu voir, parce que là au moins on a un visuel sur les gens. On voit un petit peu la gestuelle des gens parce qu'ils ont des trucs dans les mains.</b> Donc on voit pas tout non plus. On peut pas utiliser beaucoup le langage corporel, ce qui est pour moi pas très grave parce que je le lis très mal, mais pour tout le reste on a un semblant de partie de Loup Garou IRL. Si j'avais envie de gaspiller de l'argent dans de la VR, je pense que c'est le jeu de Loup Garou que je jouerais le plus souvent en ligne.</p>
32:51	Iniz	D'accord.
32:52	Gabriel	<p>Mais le Loup Garou en ligne, la qualité de jeu est pas top pour moi. <b>Stratégiquement c'est pas assez intéressant. Tu peux pas véhiculer assez de choses et en plus l'écrit, et la distance tout simplement, l'éloignement social, crée une agressivité naturelle qui est difficile à calmer. C'est-à-dire que dans les parties, tu l'as déjà vu je pense dans certaines parties maintenant avec notre groupe de joueurs, il y a une petite agressivité qui se crée quand il y a une personne qui réagit d'une certaine façon que d'autres jugent nulle ou débutante... qu'ils vont un peu se fâcher... Et bah en ligne c'est pire que ça : c'est si tu ne réponds pas aux usages des groupes de gens qui ont l'habitude de jouer sur Wolfy par exemple, c'est pas rare que t'aies un message un poil agressif qui passe.</b> Et... Et ce ton agressif là, il est pas compatible avec le Loup Garou. Il est vraiment pas compatible. <b>Le Loup Garou, c'est un jeu social. C'est un jeu qui accueille une plage de populations mixtes. A partir du moment où tu</b></p>

		fais des parties qui ne peuvent plus accueillir des débutants ou des novices quand les experts ou les habitués sont là, parce qu'ils deviennent trop agressifs, trop exigeants, c'est qu'il y a quelque chose à changer, il y a quelque chose à revoir, à remanier dans les rôles, dans les mécaniques.
34:19	Iniz	Donc pour toi, les parties doivent pouvoir se faire entre experts et débutants lors des parties IRL ?
34:25	Gabriel	Je sais pas, mais... Enfin, je peux pas vraiment être sûr de la réponse que je vais apporter à cette question précise. Ce que je sais, c'est qu'une partie de Loup Garou peut pas être intéressante s'il y a de l'agressivité dans le ton. C'est pas possible. ...Enfin en tout cas pas une vraie agressivité ! C'est-à-dire une personne qui fait semblant d'être agressive, parce que c'est dans son jeu, à partir du moment où ça reste dans le cadre du jeu et qu'elle est capable de percevoir si la personne à qui elle parle ne prend pas mal cette agressivité, mais le prend dans le cadre du jeu aussi, pour moi c'est OK, parce que ça fait partie du jeu. C'est un peu comme un jeu de rôle : on fait semblant. Donc on fait semblant d'être agressif. Je suis loup garou. On me suspecte loup garou. Je fais semblant d'être agressif pour me défendre en tant que loup garou. ...En espérant que cette agressivité là me permette de survivre. Mais si on le devient vraiment, ou si quelqu'un le prend mal, parce qu'il y a des personnes qui sont sensibles, qui ont peut-être pas l'habitude, si elles prennent cette agressivité au sérieux, être capable de calmer le jeu et de dire "bon... je vais me calmer : désolé si je t'ai heurté. Je montrais de la véhémence pour vraiment montrer que je suis motivé, mais c'est pas de la vraie colère", tu vois. A partir du moment où un joueur est pas capable de faire ça, pour moi il devrait se retenir d'être agressif. L'agressivité n'a pas sa place dans le jeu du Loup Garou. On le voit très bien... Moi je l'ai très bien vu dans notre groupe de joueurs. Tous (insiste) commencent à être experts au jeu, commencent à avoir des exigences sur certains comportements, types de défense, etc. Euh... Et quand l'agressivité rentre dans la partie, euh... On a vu des parties où les gens terminaient en pleurant. Ca doit pas se passer comme ça. Une partie... De toute façon le jeu n'a pas de sens quand les gens n'ont pas envie de revenir. Faut pas que les parties se passent comme ça. Il y a des jeux dans lesquels ça peut avoir du sens, par exemple <i>League of Legends</i> ... C'est naze, mais ça peut avoir du sens d'être agressif, dans le sens où bah de toute façon ce qui compte ça va être ton classement, et ton classement va pas forcément être récompensé par ton manque d'agressivité... même si c'est pas tout à fait exact. Mais dans le jeu du Loup Garou, non c'est... T'as besoin de beaucoup de joueurs.
36:28	Iniz	Mais à ton avis, pourquoi ces personnes deviennent agressives à ces moments là, ou... dans un sens... pleurent ? Qu'est-ce qui fait cet impact finalement ? Qu'est-ce qui est si important pour devenir si agressif, selon toi ?

36:42	Gabriel	<p>Euh... Le manque de patience. Le fait que quelqu'un joue un rôle, que les autres ont compris le jeu auquel il jouait, lui demandent en quelque sorte d'arrêter parce que ben... son numéro on l'a compris. Ben... En fait, stop. Et que la personne ne répond pas à l'affirmative à cette demande d'arrêter. Par exemple, je joue le personnage qui fait "mais non, c'est n'importe : il dit n'importe quoi", j'insiste, j'insiste, mais au moment où j'essaie de prendre trop de place, alors que justement on est en train de me dire "non mais non, tu insistes, mais en fait ton argumentaire on n'en veut pas" ...bah... l'argumentaire on en veut pas... Être capable d'écouter, d'entendre, de réceptionner ce que disent les autres et de partir sur autre chose, plutôt que de partir plus fort sur la même chose. Parfois ça peut marcher, mais on a vu des situations où ça crée des... des choses compliquées, tu vois. A quel moment est-ce que ouvrir grand sa bouche pour se faire entendre plus fort que le voisin peut être de l'anti jeu ?... C'est des questions qui se posent aussi. Je pense qu'il y a des joueurs qui essaient, qui forcent un peu, qui veulent la victoire et qui forcent un peu et il y a d'autres personnes plus sensibles derrière qui vont du coup réagir, répondre à cette agressivité virtuelle par de l'agressivité réelle ou qui vont être heurtés par cette fausse agressivité ou par cette... Parfois c'est pas de l'agressivité, c'est aussi juste beaucoup d'émotions qui entrent dans la partie, parce que justement on rentre dans le jeu, tu vois. On est tendu : on veut gagner. On est tendu quand on commence une partie de Loup Garou, qu'on voit qu'on est loup garou et qu'on se dit que la personne qu'on redoute le plus n'est probablement pas loup garou... On est tendu. On réfléchit à toutes les options qu'on a. En même temps, faut pas paraître tendu, parce que sinon on le voit de loin et... Il y a un enjeu, en fait. Et les gens... Les gens ont envie, je pense, de s'améliorer dans ce jeu, parce que c'est un jeu aussi où l'on s'améliore en tant qu'humain. Ils ont envie de se prouver qu'ils sont meilleurs en quelque sorte. Parfois, je pense que les gens perdent les pédales un peu. Ils perdent la notion un peu de jeu et d'amusement. Il y a aussi le manque de patience, comme je l'ai dit tout à l'heure, de gens qui ont l'habitude de voir appliquer les bonnes pratiques de jeu, par exemple là dans telle situation, il faut éliminer quelqu'un la journée : bah très bien ! Mais il y a des personnes qui ont pas encore notre vécu et il faut être capable de comprendre ces personnes là et d'avoir la patience de leur expliquer. Il y a des personnes qui ont pas la patience ! Au bout du quinzième débutant qu'ils rencontrent, de la quinzième personne à qui expliquer que la première journée on a pas beaucoup d'infos, mais justement il faut en créer et voter pour éliminer quelqu'un, sinon on va avoir moins d'infos pour la journée numéro 2... Bah ça c'est des choses que les gens, au bout d'un moment, à la place de prendre le temps d'expliquer, disent "non mais c'est nul, tais toi". Ca, je trouve ça dommage. Le jeu du Loup Garou nécessite une communication et de savoir faire comprendre sa stratégie.</p>
39:35	Iniz	Comment tu essaies de réguler ça en tant que MJ ?
39:42	Gabriel	Déjà, en apportant régulièrement des nouveautés, ça permet de...

	<p>comment dire... de distraire un peu les habitués, les personnes expérimentées, à réfléchir sur des mécaniques nouvelles. Potentiellement, amener un nouveau rôle, peut faire dire des choses à un joueur habitué et le débutant va leur poser des questions qui peuvent sembler des questions bêtes, mais comme c'est un nouveau rôle, ils peuvent pas lui en vouloir, par exemple, de poser des questions bêtes, vu que le rôle est nouveau... et que même parfois certains habitués ou experts vont poser des questions de ce même acabit. Et le fait que les gens posent des questions, ça crée des... Ca crée la réflexion et ça crée des réflexions autour des mécaniques. Là ça peut créer du liant. Je pense que ça peut être une solution. Une autre solution, déjà, accompagner aussi les personnes qui débutent en leur apportant... Lorsque j'ai une table avec des débutants, j'hésite pas à parfois faire ma première partie comme une sorte de tutoriel, avec des rôles qui ont de grandes chances d'être connus pour ces joueurs là, qui jouent peu, mais qui connaissent les Loups Garous de Thiercelieux de base, par exemple. Je vais prendre des rôles qui ressemblent ou je vais prendre des rôles de Thiercelieux, ou des choses comme ça... D'apporter du coup un jeu qui est pas trop compliqué à comprendre dans ses fondements, et ensuite, sur base régulière, par exemple avant de commencer une journée, de dire aux débutants "voilà dans cette journée vous allez pas avoir beaucoup d'informations... Vous allez avoir l'impression de pas avoir beaucoup d'informations... Mais, c'est important de créer de l'information : sachez qu'une des informations que vous aurez, c'est l'identité de la personne qui est morte. C'est le meilleur cadeau que vous pouvez vous faire, du coup, c'est d'éliminer quelqu'un la première journée". Le fait de l'expliquer avec pédagogie, ça va pousser certains joueurs, étant donné que je fais figure d'autorité en tant que MJ en quelque sorte... Ça va pousser certains joueurs à se dire "ok je vais essayer", plutôt que de contester systématiquement ce que pourrait dire un autre joueur. Ensuite, j'encourage aussi mes joueurs, les joueurs habitués, les joueurs expérimentés, à expliquer les choses aux autres joueurs, notamment j'ai régulièrement dit que ça fait partie du niveau de jeu d'être capable de prendre en compte le niveau de jeu des autres dans la partie. Il faut être capable, lorsqu'on sait qu'un débutant est dans notre camp ou lorsqu'un débutant est en train de dire quelque chose de faux, de lui expliquer pourquoi il est pas sur la bonne voie sur sa réflexion. L'encourager pendant la partie, ou éventuellement l'encourager, l'accompagner après la partie. Pour moi, le niveau de jeu d'un joueur se joue aussi là. Un mec qui est bon uniquement entre bons joueurs, pour moi il est pas bon. C'est-à-dire qu'il est moyen au milieu de joueurs expérimentés. ...fin c'est pas qu'il est pas bon, mais il a des lacunes. Je pense que c'est intéressant de s'intéresser à tous les pans, parce que pour être bon de toute façon il faut avoir des points de stats partout, quoi. Et s'améliorer en tant qu'être humain, c'est pas uniquement gagner au Loup Garou, c'est aussi être capable de gagner au Loup Garou auprès de joueurs débutants. Et je trouve ça plus gratifiant d'avoir des joueurs</p>
--	---

		<p>débutants, qui entre guillemets t'admirent, parce que tu as réussi à leur faire comprendre que tu faisais des trucs stylés, que de les laisser sur la touche et de dire "ok on va jouer contre personnes expérimentées" et tuer tous les débutants parce que de toute façon ils nous aident pas. Voilà donc je pense que accompagner et faire preuve de pédagogie en tant que MJ auprès de tous les joueurs de tous les niveaux, c'est important. Apporter des mécaniques aussi qui... ah oui, créer des mécaniques aussi, qui verrouillent certains comportements, par exemple l'anti jeu, lorsque tu révèles ton rôle dans une partie claire, ça peut être fatal à une partie. Le débutant peut ne pas comprendre, ou alors en avoir rien à foutre parce que en fait bah il fait qu'une partie après il s'en va... Le jour où on a appris le devin maléfique, par exemple, qui est un rôle pour purement empêcher cet anti jeu... Bah ça verrouille le comportement naturel des gens, parce que si une personne se révèle, elle va se faire éliminer par le devin maléfique. Donc plutôt que de pénaliser la partie et tous les joueurs, il va peut être pénaliser une partie de la partie, mais ça va être compensé par les actions du devin maléfique. Ça permet de créer des mécaniques qui compensent certains comportements, qui en fait... Il faut aussi prendre en compte que le jeu pousse à certains comportements et que si les joueurs ont un comportement, c'est peut-être parce que le jeu les encourage. Comment faire pour améliorer ces choses là ? Pourquoi je ne joue plus le montreur d'ours : parce qu'il pousse les gens à se révéler. C'est un très bon rôle, mais il pousse les gens à se révéler. C'est anti jeu... mais je peux pas punir les gens à chaque partie... donc du coup, j'arrête de jouer le montreur d'ours... ou je le change ! Je change la façon de jouer le montreur d'ours, de façon à ce que le mec soit pas tenté, tout le temps, de dire "mon voisin, je vais le tuer". Voilà... Il y a plein de choses... Voilà c'est ça, si je devais résumer, c'est les mécaniques de jeu ; comprendre pourquoi les joueurs agissent et est-ce que c'est à cause des mécaniques de jeu et si oui, essayer de les changer ou de les améliorer ; faire preuve de pédagogie auprès des débutants et auprès des joueurs expérimentés ; et... et créer des parties qui peuvent permettre à des débutants de s'intégrer, justement, et de les faire progresser ensuite vers une version du Loup Garou qui correspond plus à celle du groupe de joueurs avec lequel j'ai l'habitude de jouer, par exemple.</p>
45:08	Iniz	<p>Pour toi la discussion autour du jeu, elle serait aussi importante, finalement, que le jeu lui-même ?</p>
45:16	Gabriel	<p>Euh... Ouais. Ouais, c'est super important. En fait, on pourrait imaginer que en comprenant des choses mais en les disant à personne on va avoir la satisfaction de gagner plus souvent... Mais en fait je pense qu'à partir du moment où tu enseignes quelque chose à quelqu'un, le temps qu'elle l'assimile et qu'elle utilise ces notions aussi bien que toi, il va se passer beaucoup de temps... et que toi, si tu veux progresser dans le jeu et être encore plus fier de tes mouvements, parler, donner des conseils, c'est super important. Déjà, ça améliore la qualité de la partie. T'aimes que les joueurs,</p>



		<p>quand tu joues au Loup Garou, t'aimes bien que les joueurs ne pourrissent pas ta partie sur des mouvs bêtes... En fait, oui, c'est ça, c'est ça ! En fait, le Loup Garou c'est un jeu d'équipe. Tu peux pas gagner tout seul. Ton ratio de victoires, il est jamais de 100%. Tu peux être le meilleur du monde, ton ratio de victoires sera jamais de 100%, jamais de chez jamais : tu dépends toujours des autres à un moment ou à un autre. Parce que parfois, le meilleurs mouv que t'as à faire c'est te sacrifier pour couvrir tes potes. Et si tu couvres tes potes, bah il faut encore que tes potes derrière jouent bien... donc parfois tes potes, fin les gens qui sont dans ton camp, vont faire des mouvs de merde. C'est bien d'arriver derrière et de leur dire "ben voilà, à ce moment là tu aurais pu agir comme ça", ou même s'ils sont pas dans ton camp, de voir, de dire "voilà j'ai gagné, je suis fier de moi, et toi t'étais contre moi, t'as perdu, bah voilà tu aurais pu gagner en faisant ça ça ça"... Ou alors "bah on a gagné de justesse. Franchement, à un moment on avait gagné la partie et vous avez pas fait le bon truc et ça a permis aux autres de presque égaliser, voilà on aurait pu faire les choses autrement". Aussi, ça permet de voir ses propres erreurs, de dire "voilà à un moment j'ai dit ça : pourquoi t'as pas fait ce que j'ai dit ? Tu as bien vu que j'étais innocent ?... oui mais il s'est passé ça... Ah bah oui, j'y avais pas pensé". Donc voilà, c'est très très important, je pense que c'est important et intéressant aussi d'en parler. C'est pas un jeu auquel tu joues puis tu t'en vas... C'est... Chaque partie de Loup Garou, c'est un moment où il se passe des choses. C'est... bah comme quand tu fais du jeu de rôle, comme quand tu fais... Bah je sais pas, c'est un moment que tu vis avec des gens. C'est pas comme quand tu fais... T'as souvent plus de choses à raconter que dans un jeu vidéo, tu vois. Je trouve. Il y a beaucoup de choses à raconter dans une partie. C'est bien.</p>
47:27	Iniz	Est-ce que ça t'arrive aussi d'en discuter en ligne, sur Facebook, sur les stores ou autre ?
47:34	Gabriel	<p>Ca m'arrive... Notamment là, il y a un groupe, Neurchi de Loup Garou, où on croise beaucoup de joueurs assez débutants. D'ailleurs tous les mêmes qui circulent dessus tournent autour du Loup Garou de Thiercelieux, souvent la version de base et rien de plus, donc euh... par moment les gens disent des choses. Forcément c'est à des années-lumières de l'expérience que nous on a du jeu... et moi je trouve ça intéressant de pointer du doigt certaines choses. De voir si j'ai en face de moi quelqu'un qui s'intéresse vraiment au jeu mais qui manque de connaissances ou est-ce que c'est juste quelqu'un qui joue pour le fun. Je pose des questions, j'essaie de voir. Quand il y a des gens qui me répondent, qui me disent "ah mais ça c'est bien", leur expliquer que ça c'est pas si bien que ça, ça représente des défauts... Et moi je suis pas quelqu'un qui condamne le Loup Garou de Thiercelieux. Je comprends très bien la façon dont il est fait. Même si on a joué au début de la chaîne sur le fait que entre guillemets c'est nul, on a ensuite adouci le ton et précisé que bah non c'est pas nul : ça a été prévu dans une façon de penser et qu'on</p>

		<p>comprend très bien les gens qui se contentent de cette version là, qui aiment bien cette version là, qui y jouent souvent. On comprend très bien la façon dont ça a été créé. Le fait que la façon... L'idée selon laquelle ça a été créé, la mentalité selon laquelle ça a été créé, a créé ce jeu. Les extensions... Et quand tu vois aujourd'hui le créateur du jeu MJ des parties de Loup Garou, il MJ de la façon dont il a créé le jeu et il est pas dans le même état d'esprit. C'est un état d'esprit aussi que je respecte. Et du coup, quand je vois des joueurs, j'aime bien discuter pour savoir un peu dans quel état d'esprit ils sont... Voir combien sont dans cet état d'esprit, qui a envie d'aller plus loin, qui a créé d'autres variantes aussi, des moutures de Loup Garou, quels sont ses variantes à lui, est-ce que j'ai des choses à lui apporter, est-ce qu'il a des choses à m'apporter, 'fin... Donc voilà, sur internet, sur Facebook notamment, on en parle pas mal. Après souvent, tout se fait par l'oral, hein... L'oral c'est plus pratique ; c'est quand même vachement plus pratique.</p>
49:25	Iniz	D'accord. Est-ce que tu as déjà rencontré les créateurs du jeu ?
49:30	Gabriel	<p>Alors j'ai rencontré Hervé Marly qui est un des deux créateurs du Loup Garou de Thiercelieux. En fait, Hervé Marly et Philippe "de Péllières" ont créé leur maison d'édition au moment où ils ont découvert le jeu du Loup Garou justement et qu'ils ont créé leur mouture... euh avec une troisième personne, je crois, qui lui a pas voulu se lancer dans l'aventure entrepreneuriale. J'ai rencontré Hervé Marly il y a trois ou quatre ans je crois. Je crois que c'est il y a quatre ans, je suis plus sûr... lors d'une soirée annuelle de Loup Garou organisée à Lille et il était invité. Il faut savoir que dans certains groupes de joueurs de Loup Garou en région parisienne ou même en France, notamment à Lille, il y a des gens qui connaissent Hervé Marly et qui ont été amené à les contacter et qui les ont rencontré sur des salons de jeux de société ou autre. En tout cas, on connaît quelques personnes qui le connaissent... qui ont un contact un peu plus direct avec lui et j'ai eu l'occasion de parler un petit peu avec lui. Philippes "de Péllières", non. J'ai souvent entendu parler de lui, comme étant quelqu'un qui défend avec hargne les droits d'auteur de son jeu... euh... En tout cas ce que je sais, c'est que c'est des gens qui considèrent Ultimate Werewolf comme un plagiat... ce qui est pas une position qui, à mon avis, leur porte avantage parce que c'est une position (pause) qui les empêche de comprendre la position qu'a leur jeu par rapport à <i>Ultimate Werewolf</i>, tu vois... et je trouve ça dommage, parce que leur jeu est vraiment très bien, et mériterait d'être un peu mieux compris par leurs créateurs parce que je pense que le phénomène les a dépassés, en fait. Mais je les ai rencontré, enfin en tout cas j'ai rencontré Hervé Marly qui est quelqu'un de vraiment adorable et de très intéressant... et j'ai participé à l'alpha aussi à un autre de ses jeux, qui était vraiment très intéressant aussi et c'est un peu comme ça que j'ai appréhendé aussi la façon dont il crée ses jeux.</p>
51:28	Iniz	C'était quel jeu ?

51:29	Gabriel	Euh... Il est pas encore sorti, donc le principe d'une alpha privée c'est qu'on en parle pas trop... euh... Et je sais même pas exactement s'il va sortir, sous quelle forme...
51:38	Iniz	J'ai vu qu'il avait sorti très récemment <i>Reigns</i> . C'est un jeu vidéo que j'ai sur Switch
51:45	Gabriel	Ouais ?
51:46	Iniz	Et là il a sorti sur Kickstarter un financement participatif pour ça.
51:53	Gabriel	Alors le jeu qu'on a alpha, c'était un jeu qui était un peu plus dans l'idée des Escape Games. Je crois qu'il sort courant 2020. Je suis pas sûr, mais je crois que quand je lui ai parlé, il me parlait de 2020, un truc comme ça.
52:07	Iniz	Bah le jeu vidéo, le principe en tout cas, c'est qu'on doit toujours satisfaire... On est le roi et on doit toujours satisfaire que ce soit l'Eglise, le peuple, son argent ou l'armée. Et ça doit toujours être... On doit toujours garder le même ratio. Et a priori, il a contribué à transformer ce jeu vidéo en jeu de société.
52:29	Gabriel	D'accord. Ok. Bah je savais pas du tout. Encore une fois, c'est Julie qui m'a amené à faire cette alpha et c'est vrai que je me suis pas forcément intéressé à tout ce qu'il fait, même si par exemple j'aime bien... j'aime bien <i>Skull &amp; Roses</i> qui est un petit jeu super sympa qui est édité par les créateurs du Loup Garou aussi. En tout cas, je me suis intéressé à... <b>en tout cas j'ai bien aimé l'esprit dans lequel il créait les jeux. C'est pas du tout l'esprit dans lequel je joue moi... mais j'aime bien. En fait, j'aime bien l'univers dans lequel il nous amène. Donc c'est une personne très intéressante.</b>
53:05	Iniz	Qu'est-ce que c'est la différence du coup ?
53:09	Gabriel	Moi je suis plus dans la mécanique de jeu. Je suis beaucoup plus dans la mécanique de jeu et par exemple pour reprendre un autre jeu que j'adore beaucoup qui est Pokémon, je vais beaucoup apprécier le jeu en fonction des nouvelles mécaniques qu'il me propose et justement des nouvelles saveurs qu'il me propose dans ses mécaniques. L'histoire, l'univers dans lequel il me plonge, c'est sympa, mais en fait ça fait pas les 300 heures que je passe dessus. Ca fait les 30 premières. Et les 30 premières, je vais dire "ouais, c'est bien" ou "ouais, c'est dingue", mais ça va s'arrêter à j'ai consommé une histoire qui dure 30 heures. C'est pas ce que je recherche. Et dans les jeux de société, dans les jeux en général, <b>c'est plus les mécaniques qui vont me faire kiffer et c'est vrai que du coup, on a corrigé, entre guillemets, le Loup Garou, sur le plan mécanique, pas du tout sur le plan thématique, sur l'ambiance dans laquelle on plonge, etc. Pas du tout non plus dans comment brain... brain-fuck... comment entourlouper les joueurs, comment provoquer les réactions vives chez les joueurs.</b> Il y a des rôles qu'on trouve complètement déséquilibrés, notamment dans le Loup Garou de

		Thiercelieux, qui provoquent des réactions, des actions de joueurs, complètement anti jeu et déséquilibré, mais c'est ce qui est recherché dans le jeu. Le jeu veut pousser les joueurs à avoir certains comportements et s'en fiche un petit peu finalement d'être très équilibré, parce que c'est pas le but du Loup Garou de Thiercelieux. Et je pense qu'Hervé Marly c'est quelqu'un qui aime bien amener ses joueurs à réagir d'une certaine façon, qui aime bien voir le cerveau confronté à des situations et être guidé d'une certaine façon à réagir d'une certaine façon et comment est-ce que... Et comment est-ce que les joueurs vont entre guillemets surprendre euh... le créateur, mais avec les règles qu'il a fixé, lui. Comment est-ce que il va être surpris par certaines façons d'appréhender le jeu. Je pense que c'est ça la différence, c'est que lui il est vraiment dans l'ambiance et dans la psychologie : comment est-ce que lui, lui il peut pousser en tant que créateur de jeu des gens à réagir d'une certaine façon.
55:18	Iniz	D'accord
55:19	Gabriel	Pour moi, ça va être plus comment apporter à mes joueurs (pause) des mécaniques de jeu qui sont à la fois nouvelles et équilibrées, donc satisfaisantes pour des joueurs qui s'intéressent profondément à la mécanique.
55:39	Iniz	Je reviens sur ce que tu disais tout à l'heure, sur les réflexions de Philippe des Pallières par rapport à ses droits
55:50	Gabriel	Ouais ?
55:51	Iniz	Et aussi ce que tu disais... Tu disais que le site d'Hervé Marly référençait tous les jeux
55:55	Gabriel	Alors non, c'est pas le site d'Hervé Marly
55:56	Iniz	Oui ?
55:57	Gabriel	C'est le site du Loup Garou, pas le site du Loup Garou de Thiercelieux.
55:58	Iniz	D'accord... Du coup comment il voit ça, toutes ces versions ? Est-ce que tu sais comment il voit que ce soit le Jinrou ou aussi le Loup Garou pour une nuit ?
56:13	Gabriel	Alors je sais que... Je sais de... Parce que là, quand on a rencontré Hervé Marly, on avait assez récemment découvert Ultimate Werewolf et que j'étais curieux de savoir ce qu'il pensait de ce qui avait été créé dans ce jeu. J'en ai parlé à Hervé Marly et très vite fait, dans ce bout de conversation qui a duré quelques secondes, je me souviens avoir entendu de sa bouche le mot plagiat. En gros, il considère purement et simplement Ultimate Werewolf comme un plagiat. ...Et en même temps je peux comprendre l'amertume d'Hervé Marly et de Philippe des Pallières contre ce jeu, étant donné

	<p>que Ted Alspach qui a créé Ultimate Werewolf l'a quand même créé sur base de "mon jeu est mieux que le Loup Garou de Thiercelieux", a fait un plaidoyer sur internet contre le Loup Garou de Thiercelieux et a même été jusqu'à proposer dans une convention que si on lui apporte le Loup Garou de Thiercelieux il donne une boîte de son jeu en échange, gratos... ce qui est quand même une tactique très agressive, très efficace, à l'américaine hein... Là, complètement à l'américaine, mais qui est très agressive et qui a pour inconvénient de te mettre tes adversaires, tes vrais adversaires, complètement à dos et sans aucune possibilité de coexistence, on va dire, dans le milieu. Ceci-dit, je pense aussi que Hervé Marly et Philippe des Pallières sont plus âgés que la plupart des gens qui font des jeux du Loup Garou aujourd'hui, qui du coup ont un réseau beaucoup plus important et un poids politique beaucoup plus fort, que s'ils veulent empêcher un jeu du Loup Garou d'être édité, ils ont même pas besoin de lever le petit doigt, parce que le Loup Garou de Thiercelieux, mine de rien ça se vend plutôt bien. C'est un jeu qui marche, qui est populaire, et il y a pas la place sur le marché pour deux jeux du Loup Garou qui tapent sur le même public cible. Donc il y a pas un éditeur qui va prendre le risque d'éditer une mouture du Loup Garou, sachant qu'en face il y a le Loup Garou de Thiercelieux. C'est un risque qui est beaucoup trop important et qu'à moins que quelqu'un s'auto-édite, et donc prenne... endosse toute la responsabilité juridique d'une poursuite pour plagiat de l'éditeur Lui Même... Je pense qu'ils sont plutôt safe et donc, peu importe la façon dont ils voient le truc, enfin en tout cas Ultimate Werewolf ils le voient comme un concurrent, comme un... comme un plagiat. Je pense que les autres moutures du jeu, ils les voient un peu comme une concurrence. Je pense que le Loup Garou pour une nuit, à part la thématique du Loup Garou, il y a rien en commun, donc je pense qu'ils sont assez matures pour pas avoir... Je sais pas s'ils ont essayé de les poursuivre, mais je pense qu'ils ont aussi une... Si on entend de Philippe des Pallières qu'il va dans les bars à jeux pour dire que si ils font des événements sur le Loup Garou de Thiercelieux, ils devront payer des droits d'auteur sur l'utilisation de leur jeu... Je pense que c'est aussi parce qu'il a conscience que, enfin je pense qu'il y a une sorte de conscience du droit d'auteur, que légalement parlant aujourd'hui, quelqu'un qui fait le Loup Garou pour une nuit, il pourra rien faire contre, tout simplement... Enfin ils peuvent peut-être le voir d'un mauvais oeil, ou alors ils peuvent s'en inspirer et de reprendre le dessus, justement. Là si j'étais eux, je me méfierais de Wolfy, par exemple. Là si j'étais eux, je me méfierais vraiment de Wolfy, parce que à l'heure actuelle, soit ils s'en font un allié, soit ils vont avoir un vrai concurrent sur le marché. Wolfy aujourd'hui, je sais plus, je crois qu'ils ont atteint 150.000 utilisateurs, un truc comme ça. Ça commence à être beaucoup. Avec beaucoup de gens réguliers et ils ont un business model qui leur rapporte de l'argent. C'est-à-dire que sur 150.000 utilisateurs, il y en a peut-être 5000 qui ont payé 25€ pour jouer, ce qui est énorme parce qu'il vient de sortir. Je suis à peu près sûr qu'à la fin de l'année ils auront fait</p>
--	---

		un chiffre d'affaires qui est au minimum de 10% de celui de l'entreprise des créateurs des Loups Garous de Thiercelieux... donc si j'étais eux, je me méfierais, plutôt que de voir les gens comme des plagieurs ou de rester sur leurs positions. Enfin je pense qu'ils le font ; c'est des gens intelligents, tu vois, et qui ont conscience de tout ça, mais... J'espère qu'ils se reposent pas trop sur leurs lauriers en tout cas pour eux.
1:00:26	Iniz	Et... Pour toi et Julie, votre objectif aujourd'hui, avec les cartes que vous avez créées, les variantes que vous avez créées, etc... ca serait d'éditer votre jeu ?
1:00:39	Gabriel	Alors on a plutôt... On a créé la chaîne de La Meute déjà pour essayer d'étendre un peu une façon de jouer, un esprit de jeu à plus de joueurs. On est limité à vingt joueurs par partie donc une chaîne YouTube c'est plus adapté et aussi parce qu'on espère avoir suffisamment de portée pour pouvoir peut-être vendre notre propre jeu de société. Le Loup Garou en soit c'est une option, mais c'est une option qui me semble compliquée, étant donné qu'on a Wolfy qui prend de la place, qui va peut-être un jour éditer son jeu de cartes aussi, on a un Loup Garou de Thiercelieux qui prend déjà de la place et qui prend toute la zone, entre guillemets, géopolitique du jeu du Loup Garou... du coup on pourra pas éditer un jeu du Loup Garou en France. On aimerait bien en fait avoir une importance, une vraie importance, à ce niveau là. On a beaucoup de choses à proposer. (pause) Moi je sais très bien que les options sont multiples, mais si il s'agissait d'éditer un jeu du Loup Garou, je serais aussi très bien content de faire partie d'une équipe déjà en place, notamment le Loup Garou de Thiercelieux et leur proposer d'injecter des idées, un peu sur le plan business model, que ce soit sur les différents rôles, etc., la façon dont se vend le jeu, la façon dont le jeu est proposé. Je sais aussi que c'est compliqué parce que bah chacun est auteur de son jeu et c'est compliqué d'accepter une vision très différente de quelqu'un d'autre. Donc bon, le Loup Garou c'est hyper risqué en fait comme placement. Quelque part, il y a toujours le fantasme, comme on aimerait tous un jour éditer un jeu de la licence qu'on adore le plus, tu vois. Moi j'aimerais bien un jour développer un jeu Pokémon, tu vois, mais en fait ça arrivera jamais, c'est hyper compliqué... Le Loup Garou c'est plus à notre portée parce que forcément c'est moins important, c'est moins gros euh... (pause) Ils pourront pas nous balancer 4 millions d'euros de juge dans la gueule en poursuite judiciaire, tu vois. Mais bon, c'est pas non plus un chemin sur lequel je veux aller, je préfère encore avoir les bonnes personnes en amis et potentiellement vivre en bonne coexistence, tu vois, et pouvoir éventuellement apporter des choses à des jeux en place quoi. Après ben... En fait, moi j'aime bien créer des jeux, Julie aussi, donc en fait que ça soit le Loup Garou ou autre chose, en fait... Un jour, on fera un jeu, plutôt autre chose j'imagine, peut-être un jeu à rôles cachés avec quelques inspirations forcément (rires)
1:03:09	Iniz	D'accord... Euh... Du coup tu parlais de ta chaîne YouTube.

		Qu'est-ce qui vous a amené à faire ça ?
1:03:10	Gabriel	Ca faisait un moment qu'on l'avait en projet. Ce qui nous a amené à faire ça c'est... de pousser plus loin. De pousser plus loin. Parce qu'on tient dans nos mains... Je pense qu'on tient dans nos mains une façon de voir le jeu du Loup Garou qui est plus riche et qui a plus de portée et d'intérêt que juste garder ça entre potes. C'est-à-dire qu'en gros, c'est pas la même chose que lorsque je joue à Sporz entre potes et que je me contente de ça, tu vois. Il y a plein de choses que je fais au quotidien et j'en ferais pas une chaîne YouTube. Là je pense qu'on a développé une vision du jeu, une façon de jouer qui est tellement riche, qui peut apporter tellement de choses à beaucoup de joueurs, à beaucoup de gens qui s'intéressent au jeu, de près ou de loin, que c'était intéressant pour nous d'en faire une chaîne, de faire... de déployer beaucoup d'efforts pour tenir un rythme et en faire un projet sérieux, quoi.
1:04:10	Iniz	Pourquoi tu as choisi de donner autant d'investissement ?
1:03:14	Gabriel	Parce que j'ai bon espoir, réponse à la question précédente, qu'un jour avoir un public qui adhère à notre façon de voir le jeu de façon générale et qui potentiellement pourrait être une clientèle de jeux que je serais capable de créer moi, ou Julie d'ailleurs, qui elle aussi aime beaucoup les jeux de société. Je pense qu'elle serait très contente de pouvoir en créer elle aussi... Et c'est un petit peu cette idée là, de trouver des personnes qui ont la même passion que nous et ensuite de proposer notre créativité à ces gens là au travers de jeux qu'on pourrait éditer.
1:04:49	Iniz	Comment vous choisissez les sujets de vos vidéos ?
1:04:52	Gabriel	On compartimente en très petites sections. On prend un sujet de façon très... avant on prenait un sujet, on en faisait une très grosse vidéo. Maintenant, quand on tourne, on fait plein de vidéos à la fois, plusieurs vidéos sur des sujets très précis. Par exemple, "le pouvoir caché de la potion de vie de la sorcière" : on est sur un thème très niche. On est sur la sorcière, sur sa potion de vie, sur son pouvoir caché. Et sur la vidéo, je n'ai pas parlé de comment utiliser son pouvoir caché, j'ai juste parlé du fait que son pouvoir existe. Donc on peut parler de comment l'utiliser, comment on l'utilise mal, euh... comment contrer ce pouvoir caché quand on est loup garou. Tu vois, il y a plein de petits sujets issus de cet élément de niche et si on remonte un cran plus haut, la potion de vie qui sauve des gens : comment l'utiliser, comment mal l'utiliser. Il y a plein de situations différentes, donc en fait c'est pas trop dur de trouver des sujets de vidéo, le plus dur c'est de trouver lesquels. Euh... On s'aide des questions qu'on nous pose... Parfois, on regarde aussi lesquelles ont marché. On essaie de comprendre en fait qu'est ce qui plait, qu'est-ce qui intéresse les gens, aussi. Parce que parfois... On a parlé de plein de choses différentes. Puis aussi essayer de voir qu'est-ce qui nous apporte du bénéfice. On a commencé à parler

		des origines du jeu. On a commencé à proposer des jeux alternatifs au Loup Garou. On s'est rendu compte qu'en fait, ça nous desservait, parce qu'on veut vraiment se focaliser sur notre niche, qui est les Loups Garous. Lorsqu'apparaissent d'autres jeux régulièrement, on sort de notre niche et on est pas encore assez gros pour que ça intéresse vraiment des gens et du coup bah on fait moins de vues, ce qui prouve que ça intéresse moins de gens, donc en plus ça nous porte défaut parce qu'on sort de notre domaine vraiment d'expertise. Donc on essaie de rester dans notre domaine d'expertise... Et plus récemment, on essaie de s'amuser aussi un peu... parfois de proposer des sujets... parfois on trolle un peu. On trolle un peu le sujet, parce que on pense aussi que le sujet est parfois un peu lourd, entre guillemets, qu'il demande beaucoup de réflexion et que régulièrement des vidéos un peu plus light, détente, c'est bien aussi.
1:06:48	Iniz	Et là récemment vous avez fait une partie filmée du coup ?
1:06:50	Gabriel	Ouais
1:06:51	Iniz	Ca a été compliqué à organiser ?
1:06:55	Gabriel	Alors à organiser, alors oui et non, parce que <b>les parties filmées on veut en faire depuis le début</b> . D'ailleurs au début de la chaîne, on imaginait juste prendre des vidéos de parties filmées. On imaginait pas ça en... en... en facecam et autre. On imaginait vraiment des parties filmées. <b>Le problème d'une partie filmée, c'est qu'il faut du matos. Il faut un lieu et pas n'importe quel lieu</b> . Là, on a fait ça au Player One... C'est limite trop petit. <b>On a pas de liberté dans l'angle, dans la prise de vues. C'est hyper compliqué</b> . En extérieur, il y a le bruit extérieur, il y a les gens. A moins de privatiser un espace, intérieur ou extérieur, mais là ça demande des sous... donc il y a des contraintes hyper fortes, mais vraiment hyper fortes. On a eu la chance de pouvoir proposer au Player One de faire des parties dans leur bar, en contrepartie de pouvoir avoir du soutien, notamment la salle. Là ça fait depuis juillet. Le montage a été très compliqué. On a constaté qu'il y avait des problématiques qui étaient encore plus importantes... C'est très très dur de faire des parties filmées, très très dur.
1:07:56	Iniz	Comment vous avez choisi les joueurs ?
1:08:00	Gabriel	Euh... Des joueurs qui savent jouer au Loup Garou, qui savent à peu près parler sans trop s'emporter, en gros qui savent comprendre qu'ils sont devant une caméra, qu'il y aura deux parties pour faire deux émissions et qu'il y aura pas de troisième essai, quoi. (pause) Des personnes... On a essayé de prendre des personnes... <b>On a essayé tout notre possible pour prendre des personnes un peu représentatives aussi</b> (pause) <b>d'un public qui a visiblement l'air d'être le notre</b> . Je regrette par exemple nous qui vivons en région parisienne, c'est vrai que dans nos joueurs de Loup Garou, on a



		<p>beaucoup de personnes caucasiennes et je regrette par exemple de pas pouvoir mettre plus de femmes et plus de personnes un peu plus mixtes dans les cultures et dans les origines, parce qu'en fait en réalité quand on joue à des parties de Loup Garou, ça arrive qu'on voit de tout, en fait, on voit tout le monde. Ca je trouve ça cool. A cette partie de Loup Garou là, le problème c'est que ça a été pendant les vacances donc qui était présent, qui était pas présent, qui est capable de maîtriser assez ce jeu ou pas... J'ai vraiment hâte d'avoir des joueurs qui commencent à nous découvrir, qui viennent de plus en plus régulièrement et qui s'améliorent dans les parties, de façon à pouvoir leur proposer des parties filmées. Je pense que c'est... Je pense que dans les futures parties, aussi, proposer aussi différentes têtes, c'est pas mal. Là, on a surtout pris des personnes qu'on connaissait aussi, des personnes un minimum de confiance, avec pas de préoccupations sur les droits à l'image ou autre : ils savent qu'ils sont devant une caméra. Ils nous connaissent, ils nous font confiance. Ils savent que c'est OK. Ils vont pas demander un droit de regard sur la vidéo montée pour dire oui ou non ou quoi que ce soit. Là au moins c'est clair, on a pas eu à faire signer un papier ou quoi. On savait qu'on était avec des gens qui savaient qu'on faisait des vidéos depuis longtemps. Des personnes qui ont l'habitude... Certains d'entre eux d'être devant nos propres caméras, donc... Voilà on a pris un peu les facilités aussi.</p>
1:10:03	Iniz	D'accord. Est-ce que tu as déjà rencontré des gens parce qu'ils t'avaient vu sur ta chaîne YouTube ?
1:10:08	Gabriel	<p>Alors "parce que"... Je crois qu'il y a... Il y a un ado qui est venu au Player One l'été dernier avec ses parents pour jouer au Loup Garou avec nous parce qu'il nous a découvert sur YouTube. Il avait l'air super content d'ailleurs, c'était super mignon à voir. Il y a une poignée de personnes qui m'ont déjà vu sur les vidéos avant de me voir en vrai. C'est pas forcément pour autant que c'est à cause de ça qu'ils sont venus aux parties. Et de toute façon, on cherche pas à transformer nos viewers en personnes qui viennent à nos événements. C'est pas notre objectif... parce que sinon il faudrait faire des événements pour 700 personnes aujourd'hui (rires) Et éventuellement, on aimerait bien un jour avoir suffisamment de spectateurs pour proposer des parties de Loup Garou dans différents endroits de la France, tu vois, faire une tournée de parties de Loup Garou. Ca, ca nous intéresserait. Mais c'est pas le but de notre truc. Ce serait plus un gros kiff qu'on se ferait et un cadeau envers nos viewers, tu vois, possibilité de venir jouer avec nous. Mais aujourd'hui on a pas assez de personnes aux quatre coins de la France et en région parisienne, on a de tout, quoi. Dans les personnes qui regardent notre chaîne mais qui ont déjà leur groupe de potes et qui viennent pas jouer avec nous, par exemple. C'est pas notre but. Notre but c'est de réunir une communauté de gens qui aime bien les profondeurs des mécaniques... et éventuellement plus tard proposer les nôtres... et ça nous suffit déjà largement.</p>

1:11:27	Iniz	Est-ce que l'un de vos objectifs seraient de monétiser vos vidéos ou est-ce que c'est déjà le cas ?
1:11:34	Gabriel	Non. Euh... On a ouvert un Tipeee, mais c'est vraiment (pause) un Tipeee de contributions. Mais vraiment de contributions. Il y a beaucoup de YouTubers aujourd'hui, ils ont beaucoup de viewers et leur Tipeee c'est un Tipeee de rémunération, c'est à dire qu'en gros leur Tipeee fait leur salaire, leur permet de vivre et du coup de se donner à fond sur la vidéo. Euh... C'est pas notre objectif. On sait qu'on y arrivera pas avec cette thématique, avec le ton de notre chaîne... On sait qu'on y arrivera pas. C'est pas le but. Après, il y a deux façons de voir YouTube et monétiser son audience c'est être YouTuber : c'est pas ce qu'on veut faire. <b>Nous ce qu'on veut faire, c'est proposer à une audience des créations (pause) ce qui est un truc sensiblement différent.</b> Donc forcément plus t'as de personnes qui te regardent plus t'as de clients potentiels... donc notre but c'est en quelque sorte de développer une clientèle.
1:12:22	Iniz	D'accord
1:12:23	Gabriel	Et aussi de gens... et ça c'est vraiment le plus important... de gens qui s'intéressent vraiment à ce qu'on fait. D'avoir une représentation des gens qui s'intéressent à ce qu'on fait, en fait.
1:12:35	Iniz	Vous avez fait aussi un F.A.Q. Est-ce que c'était l'occasion vraiment de communiquer avec votre public ?
1:12:45	Gabriel	<b>Bah en fait on le fait souvent, communiquer avec le public.</b> La F.A.Q. permet d'être un peu plus solennel et d'exprimer des choses à vraiment tout le monde. C'est-à-dire qu'à partir du moment où on fait une vidéo F.A.Q. on répond pas à une question sur un Discord pendant qu'il y a dix personnes qui regardent, sur laquelle vont tomber vingt personnes. On répond à tout le monde, c'est-à-dire que tous les gens qui nous suivent, qui regardent nos vidéos, vont tomber dessus à un moment ou à un autre, si ils s'intéressent à ça. S'ils s'intéressent pas et qu'ils s'intéressent juste au contenu qu'on propose, c'est bien aussi. Mais les personnes qui veulent des réponses de notre part, tout le monde y a accès par la vidéo. C'est pour ça aussi qu'on fait des remerciements dans les vidéos... Là on a tourné deux autres vidéos euh... où on remercie les gens. (pause) j'ai pensé à un autre truc (rires). Mais oui voilà, fin bref.
1:13:30	Iniz	Ok... Mmh... Combien de temps du coup ça prend dans ta semaine ou dans ton mois le fait de faire des vidéos comme ça ?
1:13:42	Gabriel	Ca prend du temps... Ca prend entre 20 et 40 heures par semaine, ça dépend.
1:13:48	Iniz	D'accord
1:13:49	Gabriel	Ouais

1:13:50	Iniz	Du coup tu t'organises vraiment pour ça ?
1:13:52	Gabriel	Oui. J'ai même... D'ailleurs le format de vidéo qu'on fait actuellement est d'ailleurs fonction du temps que ça nous prend. Si j'avais plus de temps pour faire des vidéos, il y aurait plus de montage, le format serait peut-être pas le même... Ce serait peut-être plus casu-friendly. Il pourrait peut-être plus facilement accueillir les néophytes, mais c'est compliqué.
1:14:15	Iniz	Tu avais déjà des compétences en montage vidéo avant ?
1:14:17	Gabriel	Ouais. Ouais la vidéo j'en fait de façon très amatrice depuis que j'ai 13 ans.
1:14:22	Iniz	D'accord. Ok. Je vais passer juste à une autre partie des questions que j'avais à te poser, sur la communauté. On en parlait déjà un peu tout à l'heure. Comment tu définirais la communauté du Loup Garou ?
1:14:37	Gabriel	Bah en fait il y a... (pause) Il y a des (insiste) communautés de Loup Garou donc c'est un peu dur à dire. Il y a des groupes... des groupes de gens... J'ai bien constaté que avec le groupe de personnes avec lequel on joue régulièrement, notamment à l'Extra Life Café... On a crée une communauté, un groupe. Notamment... Je l'ai remarqué notamment pour les choses dont je te parlais tout à l'heure, l'agressivité envers des joueurs néophytes, qui sont des réactions un peu de rejet de l'étranger classiques dans des communautés qui se forment, en fait... qui finissent par se former autour d'une identité et qui finissent par avoir du mal avec des personnes qui n'ont pas cette même culture, tu vois. On retrouve des comportements sociétaux identiques à la création de communauté. Donc les communautés de Loup Garou... C'est dur du coup de donner un avis général. Parce que dans les autres communautés de Loup Garou, je peux par exemple reprocher d'avoir moins d'intérêt pour les mécaniques... ou moins de compréhension des mécaniques, de... de pas voir... de pas... comment dire... Il y a certains usages qu'on développé certaines communautés, quand tu regardes la mécanique de jeu que ça engendre, ça n'engendre pas pour moi un jeu équilibré qui permet aux gens de donner le meilleur d'eux-mêmes. Ca crée un jeu récréatif, où les gens ont l'impression de donner, de faire les choses par skills, mais au final quand tu regardes mécaniquement c'est beaucoup de la chance, uniquement basé sur de la chance... Il y en a d'autres qui proposent des choses sympas, d'autres façons de jouer qui sont intéressantes, qui sont pas les miennes. Et là où ça commence à devenir compliqué c'est quand tu vois les communautés de masse, notamment Wolfy, qui on peut dire à sa communauté aussi de joueurs, avec leurs habitudes, leurs usages, leurs traditions en quelque sorte et... et là c'est un peu plus délicat, parce que s'ils prennent pas forcément les bonnes habitudes de jeu, ça crée un jeu... 'Fin Wolfy je trouve que les habitudes des joueurs a engendré un jeu pauvre, mais c'est le jeu qui est comme ça et qui

		engendre et qui provoque ces réactions.
1:16:43	Iniz	Et si tu devais dresser une espèce de profil type des joueurs, est-ce que c'est surtout des hommes, des femmes, leur âge moyen...?
1:16:53	Gabriel	L'avantage avec ce jeu c'est qu'il y a de tout. Il y a vraiment de tout. Tout le monde. Tout et tout le monde. C'est un peu comme <i>Pokémon Go</i> , il accueille tout le monde ce jeu. Donc c'est difficile de donner un âge moyen. Si, les enfants qui peuvent très bien s'amuser dans ce jeu, mais c'est pas un jeu qui leur est destiné. Je pense le jeu est trop dur, vraiment. Ça demande beaucoup de concentration. Ça demande une compréhension de l'être humain, quand même. Et ça commence à devenir intéressant pour un enfant à partir du moment où je sais pas... je dirais 10 ans, tu vois. Avant ça, ça a pas trop de sens de faire un Loup Garou. A 10 ans, c'est un peu limite. Donc je pense que le profil type du joueur de Loup Garou va naturellement s'orienter plutôt vers des personnes un peu plus matures. Je connais pas l'âge moyen. J'ai pas de chiffres, hein. Je sais qu'il y a beaucoup d'adolescents qui aiment bien y jouer, qui ont pas forcément l'occasion d'y jouer parce qu'ils ont pas les groupes de joueurs pour, mais qui aiment bien. Il y a beaucoup de joueurs très adultes, très vieux, qui jouent encore au Loup Garou, aussi. Des gens qui sont rôlistes, par exemple, de la génération avant la mienne et qui aiment bien jouer au Loup Garou, qui ont leur propre mouture aussi de Loup Garou, leurs propres habitudes de jeu, leurs propres remises en question du Loup Garou que tout le monde connaît. Après, bon, c'est un jeu qui a été créé en 2001 donc il y a pas de personnes qui ont 90 ans qui jouent au Loup Garou, ou très peu, très peu de personnes qui sont très vieilles jouent au Loup Garou. Mais c'est un jeu qui accueille vraiment tout le monde.
1:18:11	Iniz	Est-ce que pour toi ce sont, particulièrement pour les adultes en tout cas, des geeks ?
1:18:19	Gabriel	Je pense pas. Je pense que dans les joueurs hard core entre guillemets, vu que c'est une tendance qui se développe beaucoup dans le jeu vidéo, on va trouver pas mal de geeks, entre guillemets. Mais au final, dans la plupart des parties de Loup Garou que j'ai vu, j'ai vu des gens qui sont pas du tout geeks ou alors très légèrement... En gros des personnes qui s'intéressent un minimum au jeu, que lorsqu'on leur dit jeux de société, ils pensent pas uniquement Monopoly, tu vois. Aujourd'hui, c'est pas une niche et la plupart des gens qui jouent au Loup Garou de façon casu donc qui rendent la plus grosse masse des gens qui jouent au Loup Garou, c'est des personnes de partout : donc encore une fois, tout âge, tout sexe, tout... tout milieu social.
1:19:01	Iniz	D'accord. Euh... À quel point tu pourrais t'engager dans la communauté ? Parce que là jusqu'à présent tu es déjà très engagé avec toutes tes contributions. Est-ce que tu souhaiterais mettre encore plus d'argent dans le jeu s'il y avait une nouvelle extension,

		ou une nouvelle version officielle, qui sortirait ?
1:19:19	Gabriel	Bah aujourd'hui le coût d'un jeu reste assez anecdotique, donc du coup si un nouveau sort et qu'il me porte de l'intérêt, je vais l'acheter. En terme d'investissement personnel dans ce qu'il va être les vidéos, l'organisation d'événements, etc. il y a déjà des choses qui sont déjà compartimentées. Des événements j'en fais pas souvent. <b>Les événements que je fais... (pause) je les fais... en partie... notamment je fais les événements au Player One... notamment parce que j'ai l'opportunité de potentiellement y faire des vidéos...</b> que la personne qui tient cet endroit est quelqu'un de vraiment sympa, qui a pas cherché à discuter trop longtemps, qui était très positive et très ok à l'idée qu'on fasse un événement dans son bar. Le fait que ça soit aussi agréable de faire un événement là-bas, que ça soit aussi peu régulier... enfin qu'il y ait pas un événement tous les 3 semaines, par exemple, qui m'engage pas forcément trop... Ca fait que je fais des événements. Mais par exemple, ce que fait Julie, je pourrais plus le faire aujourd'hui. J'ai pas le temps, les vidéos à mettre en place. Si on veut aller plus loin, faut développer de l'effort qui potentiellement est invisible et sert à rien... donc l'effort je crois bien que je suis déjà à ma dose d'efforts maximale aujourd'hui. Le seul truc que je peux faire, c'est commencer à professionnaliser l'effort, et à ce moment là travailler moins, mais en espérant gagner de l'argent. C'est une question qui est un peu compliquée quand même. Je pense, je peux pas faire plus en terme de temps.
1:20:44	Iniz	Et du coup tu préfères finalement réaliser des vidéos que de jouer, finalement en tant que MJ ou tant que joueur, aujourd'hui ?
1:20:55	Gabriel	Pff c'est compliqué. <b>Disons que si je veux que mes vidéos servent à quelque chose, il faut que je m'investisse beaucoup dessus, donc du coup ça me laisse peu de temps pour le reste. J'adore MJ, j'adore ça. J'adore jouer aussi... et je serais peut-être aujourd'hui moins fatigué si aujourd'hui je participerais à un événement toutes les deux semaines comme la plupart des joueurs de notre communauté, que de faire 3 vidéos par semaine, comme aujourd'hui.</b> Mais si je veux que faire des vidéos me serve à quelque chose, et que Julie et moi on puisse en faire quelque chose justement, donner la possibilité à un projet commun de naître au delà de cette chaîne, bah il faut qu'on se donne à fond sur cette chaîne.
1:21:35	Iniz	Ouais... Et le rythme que vous avez choisi, donc tu disais 3 vidéos par semaine, c'est ça ? correspond bien à ce que votre cible d'audience veut ?
1:21:45	Gabriel	Pas forcément. Je pense que notre cible d'audience y gagnerait aussi d'avoir des vidéos un peu plus travaillées, un peu plus détaillées, un peu mieux montées ou un peu plus drôles, un peu plus agréables à regarder... et moins fréquentes, mais faire ça dès le début ça aurait voulu dire faire ça uniquement pour les autres et pas pour nous, parce qu'il est important pour nous que quelqu'un qui

		<p>arrive sur notre chaîne... Aujourd'hui, grâce à ce rythme, quelqu'un qui arrive sur notre chaîne, il a 100 vidéos à regarder, potentiellement. C'est-à-dire que s'il veut apprendre les mécaniques de jeu, il peut tenir une deux trois semaines de vidéos s'il a envie. Il a plein de choses à découvrir. Ça aurait été pas le cas si on faisait une vidéo toutes les deux semaines. Et aujourd'hui sur YouTube c'est important que les gens s'intéressent à ce que tu fais, en tout cas je sais que là où à une époque c'était juste un divertissement sporadique, aujourd'hui, c'est un divertissement régulier : il y a des gens qui regardent YouTube comme on enchaîne des séries Netflix et que quand ils découvrent un YouTuber, ils aiment bien manger l'intégralité du contenu qu'il propose. Et je voulais offrir aux gens qui aiment bien cette façon de consommer YouTube, leur offrir la possibilité de découvrir la chaîne et d'avoir du contenu à se mettre sous la dent. Donc c'est super important. Là on l'a pas encore annoncé, mais l'année prochaine, on va légèrement réduire la cadence des vidéos. On va passer à deux par semaine. Deux par semaine, c'est bien. C'est-à-dire que sur un même rythme de tournage, on gagne un tiers de l'effort le plus coûteux sur la diffusion des vidéos... et ça va surtout nous permettre non pas de relâcher l'effort, mais de prendre du temps pour justement développer d'autres concepts de vidéo, potentiellement des mises en situation de conseil qu'on donne pendant les parties de Loup Garou, par exemple, peut-être des sketches un peu plus faciles à appréhender... Prendre sur le ton de l'humour une situation sur laquelle on a des choses à apporter en tant que conseil en tant que grand manitou du Loup Garou. On a plein de choses... On a pas encore d'idées fixes, mais en tout cas on va pouvoir développer des choses grâce à ce temps libéré.</p>
1:23:49	Iniz	Tu t'es intéressé vraiment aux techniques de communication sur YouTube ou en ligne en général, sur le référencement, par exemple, ou sur vraiment une technique de com ?
1:24:01	Gabriel	Bah ouais. Je me suis beaucoup intéressé aux usages, qui faisaient qu'une chaîne YouTube pouvait progresser. Et aujourd'hui, ça porte ses fruits, parce que même si on a pas un chiffre vraiment élevé, on a un chiffre qui augmente constamment, qui progresse de façon linéaire. Linéaire, c'est pas l'idéal, mais ça permet de dire "voilà notre chaîne intéresse des gens régulièrement". Des gens nous découvrent, s'abonnent et du coup manifestent leur intérêt pour ce qu'on fait. On a pas encore tout mis en place pour faire une chaîne qui explose entre guillemets, ou encore une chaîne qui se développe bien, parce que le gros de l'effort était à mettre dans la diffusion des vidéos, aussi. Demain, on aura plus de temps pour améliorer notre chaîne.
1:24:51	Iniz	Est-ce que tu as pensé un moment qu'une autre possibilité pour réunir différents groupes et créer une communautés aurait pu aussi être de créer une association de joueurs de Loup Garou dans la région parisienne par exemple ?

1:25:09	Gabriel	<p>Alors... Il y a plusieurs points là dessus. La difficulté d'une association... Il y a plusieurs choses. <b>Premièrement, une association n'aurait pas forcément regroupé...</b> Beaucoup d'efforts administratifs pour regrouper beaucoup de joueurs. C'est-à-dire soit tu en fais une association, pour regrouper un groupe de joueurs sans statut particulier, c'est-à-dire qui fait partie de l'asso, qui en fait pas partie... Si tu mets rien en place pour le définir, ça reste quelque chose de flou. <b>Aujourd'hui, ce qu'on a avec notamment le Discord et notre groupe de joueurs, ça peut représenter une association donc on a pas le statut officiel d'association. Et donc qui est un membre ou qui ne l'est pas, on a quelques petites règles de base, mais c'est un peu à la bonne franquette, si tu veux.</b> Si tu veux commencer à avoir des personnes, des représentants de ton association et des personnes qui adhèrent à ton association, c'est beaucoup plus formel, ça demande une organisation administrative donc beaucoup d'efforts, uniquement basés sur ce côté associatif et <b>ça exclut quasiment de facto l'aspect entrepreneurial de la chose.</b> C'est-à-dire que dans une association, souvent qui dit association dit bureau, dit vote, dit démocratie... Euh... Tu peux faire une association un peu pyramidale, si tu veux, mais ça perd un peu de son intérêt et ça perd... Enfin, l'intérêt d'une association dans le sens où tu parlais toi, c'est de créer de l'engagement via l'association. Et créer l'engagement via l'association, ça ne se fait pas dans une organisation pyramidale, ça se fait dans une organisation démocratique. C'est-à-dire qu'on aurait pu définir Julie et moi comme fondateurs qui ont toujours un certain pouvoir, mais pas sans avoir un conseil d'administration ou des gens qui peuvent adhérer, devenir important, s'engager, etc. Le problème c'est que c'est des problèmes d'égo qui sont coûteux en temps et en énergie et qui nécessitent <b>plus de 20 heures par semaine pour les gérer,</b> enfin moi je trouve que ça demande plus de 20 heures par semaine. Et ça demande beaucoup de démocratie, sachant que déjà à deux c'est pas toujours facile d'être d'accord sur tous les trucs. Je pense qu'être à plus que ça, ça aurait été une galère, dont l'association c'est... C'est une façon de faire qui est... qui est je trouve pas très moderne dont l'intérêt reste relatif et potentiellement dangereux. Par exemple si on monte une société, est-ce qu'un moment il y en a pas un qui peut considérer avoir travaillé gratuitement pour cette société, tu vois... Ok bah ça, si on a pas anticipé et qu'on se le prend dans les dents, la boîte est même pas créée qu'on doit déjà des indemnités à des gens alors que jamais ils ont bossé pour nous, tu vois... Voilà. A quel moment des personnes qu'on rassemble autour d'une asso lorsqu'on crée notre boîte ils se sentent pas trahis, tu vois. Nous on veut pas être... On veut être clair, tu vois. On veut proposer une façon de voir le jeu et potentiellement plus tard créer notre jeu.</p>
1:28:06	Iniz	<p>Ok. Euh bah pour moi c'est fini. Je vais juste te demander un truc à la fin. Est-ce que toi tu as quelque chose à rajouter de ce qu'on a dit ?</p>
1:28:13	Gabriel	<p>Non c'est bon (rires)</p>

1:28:15	Iniz	Alors du coup, je sais pas si tu connais le jeu des <i>Mécanicartes</i> . C'est un jeu qui te permet de créer des jeux, justement, ça peut t'intéresser ! Et du coup ce sont des cartes, où dessus tu as des concepts de jeu, par exemple là tu vois "négociation", voilà. Du coup je te demande de sélectionner toutes les cartes qui te font penser au Loup Garou, déjà. Que tu tries pas pour l'instant... Tu sélectionnes juste ça. (pause) Tu peux lire a priori que le mot central.
1:31:27	Gabriel	Allez... Hop là, on y va. Logique... mmh logique qui est très importante pour ce que j'appelle l'axe mécanique du Loup Garou donc si tu comprends pas l'axe mécanique, tu fais forcément de grosses erreurs et tu te fais avoir par tes adversaires donc pour moi c'est une composante qui est super importante dans le jeu du Loup Garou.
1:31:47	Iniz	Du coup tu mettrais combien d'étoiles sur cinq ?
1:31:50	Gabriel	Cinq. Bluff mensonge dissimulation, cinq aussi. Majorité, quatre. Tout joue sur le fait d'avoir une majorité dans le Loup Garou. C'est vraiment très important aussi, même si c'est pas quelque chose qui est très... c'est assez opaque la majorité dans le Loup Garou, mais c'est quelque chose qui a beaucoup d'importance. Le but c'est de rassembler une majorité autour de toi pour gagner. Alors, calcul, un. Fin si on compte les probas dedans, le calcul de proba, je pourrais dire deux ou trois même. Mais si on met le calcul pur c'est un, c'est-à-dire en fin de partie, quand il y a plus que cinq personnes qui sont en vie, est-ce que... Parfois ça peut être plus intéressant de ne pas tuer quelqu'un la journée pour que la journée suivante on ne soit plus que quatre et que le Loup Garou restant... Ca donne une information, c'est-à-dire que la personne qu'on pourrait suspecter loup garou aura été dévorée par le loup garou, donc ça fera un suspect de moins et numériquement parlant ça peut être avantageux d'être quatre dont un loup garou, plutôt que cinq dont un loup garou... donc ça demande quand même une certaine facilité on va dire sur les mathématiques, mais c'est pas primordial, donc voilà. Donc cartes... cartes je vais mettre trois, parce que... carte je mets trois parce que <b>ça se visualise via des cartes, mais tu pourrais très bien donner le rôle des gens dans le creu de l'oreille au début de la partie, voir même dans certains cas les cartes sont handicapantes, donc euh...</b> Chronomètre, il y a pas de chronomètre de base dans le jeu du Loup Garou, mais je pense qu'une bonne partie de Loup Garou a besoin d'un chronomètre, donc je le mets à quatre. Coopération, pareil, quatre.
1:33:35	Iniz	Euh le chronomètre vous l'avez utilisé et l'avez inventé ou vous l'avez repris ?
1:33:44	Gabriel	Euh moitié on l'a inventé, moitié <i>Ultimate Werewolf</i> nous l'a mis dans le creu de l'oreille, quoi. Coopération "mettre en commun les ressources pour atteindre un objectif mutuel", oui c'est complètement ça. C'est malheureusement pas le truc qui va dominer, enfin on est



	<p>obligé de coopérer, mais à partir d'éléments de bluff et de logique, donc je le laisse à quatre, mais c'est un élément clé du Loup Garou. Bon identité secrète, cinq, pas besoin d'expliquer pourquoi je pense. Narration je vais mettre trois, parce que on peut très bien faire une bonne partie de Loup Garou avec une compo pas originale, pas forcément très riche en terme de gameplay, mais qui prend les gens aux tripes par la façon dont c'est raconté ou par les petites originalités que ça apporte sur le plan de la narration. C'est un jeu qui invite la narration aussi, qui laisse la place au MJ au niveau du narratif, donc je lui mets trois, parce que je pense que c'est bien. Je crois que je vais rien mettre en deux, en fait (rires) Pioche, bah si, ben tiens... On va dire calcul je le mets à deux et pioche je le mets à un. Parce que pioche, pour le coup c'est vraiment juste au début de la partie, ce qui fait que aléatoirement tu vas chopper ta carte parmi le pull de cartes. C'est ni un draft, ni véritablement une pioche, mais c'est un peu la pioche quand même parce que t'as un nombre de cartes... donc c'est un tirage aléatoire, quoi. Il peut potentiellement y avoir des mécaniques avec des cartes qui ramènent l'aléatoire et en quelque sorte une pioche, notamment les tirades du sale gamin, on peut les rendre aléatoires et dire qu'il en tire une au pif, par exemple. Le savant fou tire une de ses potions au hasard aussi, donc en quelque sorte tu as une pioche. Placement de matériel pareil je vais le mettre sur deux. C'est pas... C'est pas... Certains rôles proposent en quelque sorte de placer des marqueurs pour créer des effets. C'est un peu placer sa stratégie sur le plateau en avance. C'est assez rare dans le Loup Garou, mais c'est des choses qui existent, donc euh voilà. Négociation, pas vraiment dans le sens où tu échanges entre les joueurs, mais tu te mets d'accord sur des choses. Tu peux avoir des situations de négociation, même de personnes qui sont explicitement dans des camps opposés, parce qu'il y a trois camps, par exemple, ça peut arriver. Je le mets sur quatre, parce qu'il y a toujours des moments où on se retrouve dans des situations de négociation avec d'autres. Par exemple : "vous pensez que je suis coupable, mais je vous assure que si vraiment je suis pas coupable, avec tel schéma de jeu, dans les deux tours prochains on tue deux loups garous, donc me tuez pas"... Voilà on est plus dans la négociation que dans le bluff. Stop ou encore... Certains rôles sont vraiment stop ou encore donc deux. Le chasseur typiquement c'est... enfin c'est stop ou encore une seule fois, mais... C'est est-ce que tu utilises ton pouvoir ou est-ce que tu le claques pas, quoi. Combo, là je mettrais trois. Combo des actions bien synchronisées entre elles et les pouvoirs peuvent mener à des combos, par exemple quelqu'un qui se révèle dans une partie... Une voyante qui se révèle dans une partie floue ou obscure, elle peut se faire protéger trois nuits d'affilée. S'il y a les bons rôles et qu'il y a les bons combos, ça peut être possible. C'est aussi le MJ qui propose différents rôles dans le même paquet pour proposer des dynamiques entre rôles, des synergies. Pierre Feuille Ciseaux pour moi il y a du pierre feuille ciseaux dans le Loup Garou. Pour moi c'est hyper important aussi. Parce que certaines stratégies vont se faire écraser</p>
--	---

		<p>par d'autres et qu'on est peut-être dans un truc plus complexe ou plus flou de pierre feuille ciseaux, mais qui reste assez présente. Par moment justement, beaucoup parler, ça peut être négatif. Parfois, moi qui suis une grande pipelette, je suis ok pour qu'on me tue même si je suis innocent, parce que je sais que ça va aider la partie à bien se passer... Et que ma stratégie est pas la bonne ou que ma façon d'apporter la stratégie est pas la bonne. Et j'accepte de me faire zigouiller, parce que justement, je suis la pierre et les loups garous sont la feuille... j'ai envie que le village soit les ciseaux, quoi. Programmation, 100% des plans de jeu. Être capable de prévoir le futur des actions des joueurs, quelles actions faire en fonction de ce qu'il se passe... Très très important. Et mémorisation... C'est pas un jeu de mémorisation, mais c'est un jeu... je mets quand même 4/5 parce qu'il faut retenir pas mal d'actions, ce qui s'est dit pendant la partie, qui a dit quoi, qui a voté quoi. C'est impossible de tout retenir ...et il faut en retenir des choses. Et plus tu retiens de choses, et plus tu es capable de montrer que tu les as retenu et que t'es pas en train d'inventer, bah plus tu prends du skill dans le Loup Garou, quoi. Pour ça... Ca fait partie des composantes qui sont un peu sous-estimées. Voilààà !</p>
1:38:04	Iniz	Merci ! Et... C'est quoi ton rôle préféré ?
1:38:07	Gabriel	Dur ! Euh... Sorcière ou Comédien, ça dépend.
1:38:12	Iniz	Comédien c'est quoi déjà ?
1:38:14	Gabriel	Le MJ propose trois rôles en début de partie. Le Comédien va pouvoir chaque nuit endosser un de ces rôles. C'est consommable, c'est à dire qu'une fois que c'est utilisé il a le rôle pendant 24 heures, mais c'est tout. C'est-à-dire qu'en gros trois nuits pendant la partie, si il a utilisé son pouvoir à fond, il aura un rôle différent. J'aime beaucoup parce que ça rajoute beaucoup de saveurs et de couleurs à une partie. Tu peux mettre trois rôles utilisés uniquement une nuit du coup ça change aussi la façon dont le rôle va être utilisé
1:38:44	Iniz	Oui du coup tu ne mets pas ces rôles forcément autrement que pour lui quoi ?
1:38:48	Gabriel	Bah par exemple, la Sorcière, tu peux le proposer au Comédien, c'est-à-dire que tu l'as pas dans la partie. Mais il est cool !
1:38:57	Iniz	Ouais ! Je pense que j'ai pas fait de partie avec
1:38:58	Gabriel	Ouais parce que c'est difficile à équilibrer. C'est un rôle qui est assez particulier et c'est un rôle Thiercelieux aussi. La Sorcière est beaucoup plus stable, beaucoup plus équilibrée et je pense que la Sorcière est un pilier du jeu du Loup Garou. C'est difficile d'imaginer le jeu du Loup Garou sans Sorcière. Le Comédien c'est vraiment pour ajouter un élément fun et intéressant, quoi... de la saveur et du goût à la partie.

1:39:20	Iniz	D'accord. Mais tu n'aimes pas jouer des rôles méchants, enfin moins ?
1:39:23	Gabriel	Bah j'aime bien être loup garou (rires) L'infect père des loups je l'aime bien, même si il est très discutable... Je l'aime beaucoup. J'aime beaucoup ce qui est cheaté un peu, donc bon (rires). J'aime bien les loup garous aussi de façon générale... J'aime bien les loups garous.
1:39:39	Iniz	Ok bah merci !
1:39:40	Gabriel	Bah de rien !

## Retranscription entretien avec Victor du 02/02/2020

0:00:00	Iniz	Si tu veux te présenter, me dire pourquoi tu penses être là ?
0:12	Victor	Donc moi je m'appelle Victor. Je suis étudiant en L1 Histoire de l'art du coup à Sorbonne Universités, euh j'habite à Paris depuis septembre et je suis originaire de Sarthe.
0:21	Iniz	D'accord
0:22	Victor	Donc voilà j'ai 18 ans
0:24	Iniz	Et euh... Du coup quel est ton rapport au jeu du Loup Garou ? Est-ce que t'y joues régulièrement ?
0:31	Victor	Bah maintenant un peu moins. C'était surtout... J'étais interne au lycée et on avait l'habitude de jouer, il y avait des ateliers jeux, et notamment ils proposaient de faire le Loup Garou. Après il y a un lien affectif, mais c'est pas un lien qui est très fort : moi je ne suis pas un très grand joueur ou un très grand fan particulier mais c'est juste un lien affectif du coup...
0:53	Iniz	Est-ce que tu jouais au jeu du Loup Garou de Thiercelieux ou à d'autres versions aussi ?
1:00	Victor	J'ai joué qu'à Thiercelieux. J'ai pas vu les nouvelles versions et j'ai jamais vraiment fait ça.
1:03	Iniz	D'accord. Comment as-tu découvert ce jeu ? C'était vraiment directement au lycée ou c'était avant ?
1:04	Victor	Non je trouve que c'était quand même assez tardif, ça devait être au collège... On a commencé dans ces années là, les années de collège
1:18	Iniz	Et du coup c'était sur Thiercelieux aussi ?
1:20	Victor	Oui
1:21	Iniz	D'accord... Eum... Quel est ton personnage préféré ?
1:25	Victor	A jouer ou la particularité ?
1:31	Iniz	Comme tu veux
1:32	Victor	C'est difficile... (pause) Le voleur c'est très jouissif, c'est très drôle à jouer le voleur je trouve
1:40	Iniz	Ouais ? Pourquoi ?
1:41	Victor	C'est déstabilisant. Ça déstabilise un peu le jeu, la vision des personnages et parce qu'on voit après très bien les réactions des gens et leur manière de jouer après. C'est très stratégique et c'est assez drôle à voir

1:53	Iniz	Est-ce que tu as déjà MJ des parties, enfin donc mené... en faisant le meneur de jeu ?
2:00	Victor	Euh... oui.
2:03	Iniz	Et tu aimais bien ?
2:04	Victor	Oui, ça va... mais je préfère jouer personnellement.
2:07	Iniz	D'accord. Pourquoi ?
2:10	Victor	Parce que... je pense que ça dépend de la personnalité de la personne mais moi j'aime plutôt être vraiment dans le coup, essayer de m'immiscer vraiment dans l'ambiance et d'aller le plus loin possible : être dans la compétition, quoi. C'est un peu ça, cet esprit là.
2:25	Iniz	D'accord
2:26	Victor	Et... euh... Et voilà, je trouve que c'est assez plaisant à faire euh l'animateur... je sais pas comment on appelle ça...
2:34	Iniz	Mmh
2:35	Victor	Mais faut être patient et tout... C'est pas trop mon truc
2:40	Iniz	Mmh faut se souvenir de tous les rôles
2:41	Victor	Ouais aussi
2:44	Iniz	Et euh... est-ce que tu as une partie en tête qui pour toi est la plus mémorable, la plus intéressante que tu aies jouée ?
2:55	Victor	Euh oui. C'est justement à l'internat. C'était une partie assez complexe et ça s'est fini avec les loups garous gagnants. Un type avait réussi à tuer genre cinq six joueurs à lui seul. Il avait réussi à se faire élire maire et il a changé de personnage : enfin c'était un truc assez fou.
3:16	Iniz	D'accord... Est-ce que du coup... tu disais que tu n'avais joué qu'à Thiercelieux, est-ce que tu as déjà entendu parler de gens qui jouaient avec d'autres versions ?
3:32	Victor	Oui j'ai vu... Non j'ai jamais vu d'autres jeux matériels chez un ami ou quoi que ce soit mais j'en ai entendu parler. Il y a les créateurs du jeu justement qui ont fait une vidéo Konbini je sais plus il y a combien de temps qui en parlaient, mais non j'ai jamais vu ces versions là.
3:46	Iniz	D'accord... et des versions avec des univers complètement différents... Star Wars... des choses comme ça ?
3:55	Victor	Non je connaissais pas du tout
3:57	Iniz	D'accord... Euh... Est-ce que tu connaissais avant la vidéo Konbini les créateurs ?

4:10	Victor	Euh... Oui parce que j'avais... J'ai fait un tweet il y a un peu de temps dessus parce que ça fait longtemps que je voulais faire une adaptation filmée du jeu. Une sorte de partie qui prend vie. Et du coup je m'étais renseigné un peu pour les droits d'auteur et j'ai vite su que ça aurait été un peu compliqué comme projet
4:29	Iniz	Comment ça s'est passé ? Raconte moi comment tu as fais ton enquête pour les droits d'auteur
4:36	Victor	Ah ça s'est passé très vite. C'était il y a au moins quatre ans. C'était juste regarder les créateurs, comment... les adaptations aussi. Quels sont les droits... Ca a été repris aussi dans d'autres pays, sous d'autres versions... Et euh... et voilà. Rien de particulier, quoi.
4:55	Iniz	D'accord
4:56	Victor	C'est un projet un peu dur à mener donc
5:00	Iniz	Ouais... et c'était quoi le projet du coup ?
5:02	Victor	C'était de faire un film entre amis, avec vraiment une sorte de film d'horreur, un peu ado quoi, et avec justement une partie de loup garou, un peu comme le Jumanji, l'esprit du Jumanji : une partie de Loup Garou qui prend vie, quoi.
5:15	Iniz	D'accord
5:16	Victor	Un peu mystérieux et sait pas nous même qui est quoi... Ca aurait fait un... un bon scénario je pense.
5:23	Iniz	Mmh ouais ouais. D'accord.
5:24	Victor	Ambigu, mais...
5:27	Iniz	Et euh... Est-ce que tu as déjà euh entendu parler du jeu Loup Garou en ligne ?
5:34	Victor	Oui.
5:35	Iniz	Tu y as déjà joué ?
5:36	Victor	Oui j'y ai déjà joué avec des amis, sur l'application téléphone... ouais j'en ai entendu parler, déjà. Il y avait des... je sais pas si c'était le jeu officiel, mais il y avait des jeux comme ça qui se développaient avec les mêmes idées quoi
5:47	Iniz	Oui... Oui il y a Loup Garou en ligne, il y a aussi depuis peu un site qui s'appelle Wolfy et qui va devenir une application aussi
5:56	Victor	Ah ok d'accord
5:57	Iniz	Et effectivement il y a d'autres choses comme WereWolf Online... Fin c'est sur les stores.

6:05	Victor	Ouais... 'Fin c'est... Ouais. C'est intéressant, mais ça... Ça enlève l'esprit du Loup Garou même, justement. De voir les réactions et de bluffer quoi. ...C'est intéressant mais bah c'est du numérique, du coup ! Ce qui est drôle c'est de voir les réactions, vraiment donner des arguments audibles quoi, voir quand les gens mentent, non c'est ça le principe !
6:22	Iniz	Et du coup tu jouais surtout avec des amis ou tu jouais aussi avec des gens que tu ne connaissais pas ?
6:26	Victor	Non qu'avec des amis
6:27	Iniz	D'accord... Et euh du coup tu as déjà entendu parler du fait qu'on peut jouer en mode "vocal" ou pas du tout ?
06:38	Victor	Pas du tout
06:39	Iniz	D'accord... Euh... Du coup tu préfères les parties en présentiel ?
06:44	Victor	(rapide) Oui. Très clairement oui.
06:47	Iniz	D'accord. Euh du coup on va parler du tweet que moi j'ai vu sur Twitter... Euh... Pourquoi tu as voulu tweeter ça déjà ?
06:57	Victor	C'était... Dans le contexte, c'était une période où il y avait beaucoup d'images qui sortaient avec marqué "Bomboclaat". Les gens mettaient ce qu'ils pensent... bah c'est le principe de Twitter, quoi. Et quand j'ai vu le Loup Garou, moi j'ai pensé à l'idée de film que j'avais eu déjà deux trois ans avant et j'ai mis "voilà ça serait drôle un film sur ça, sur une partie qui prendrait vie"... Je m'attendais pas à une telle euh... 'fin que tout le monde adhère à l'idée quoi. C'est un peu farfelu quand même. Tout le monde y avait pensé déjà, avait fait des petits courts métrages et tout... donc c'était super cool.
07:33	Iniz	Ouais... T'étais surpris par l'engouement que ça a pris ?
07:36	Victor	Oh ouais ! Oh ouais de fou ! Euh... Au début j'avais quelques RT... je crois que en un soir ou quelques heures j'ai eu 100 RT. Je me réveille le matin, j'en avais 10.000, un truc comme ça, donc j'ai pas compris du tout... mais oui je pense que c'est intéressant parce que c'est universel le Loup Garou. Tout le monde y joue, tout le monde y a joué et ça crée une sorte d'imaginaire collectif qui est génial ...une ambiance qui est inimitable dans les autres jeux de société
08:08	Iniz	Oui... Quand tu jouais tes parties en général vous étiez combien de joueurs ?
08:12	Victor	Ca dépend tellement... Faut être une bonne euh... Faut être minimum douze je crois pour une bonne partie, pour que ce soit drôle, qu'il y ait assez de cartes, que ça dure assez longtemps aussi... si ça va trop vite ça sert à rien. Ouais... Je sais pas du tout la partie idéale combien ça fait, la moyenne en générale... mais je pense qu'une douzaine,

		douze treize quinze, c'est parfait quoi. Il y a des grosses parties et ça c'est assez dur aussi. Un jeu à vingt personnes... fin faut vraiment avoir le temps quoi.
8:50	Iniz	Oui c'est vrai qu'il y a vraiment la question du temps. Vous faisiez ça le soir, surtout ?
08:54	Victor	Euh oui... Euh à l'internat même des fois en soirée, quand on était un petit peu on peut faire ça aussi. Et même en fin d'année au lycée aussi on jouait au Loup Garou et on jouait tous ensemble, c'était fédérateur.
09:13	Iniz	Et du coup le fait d'avoir eu autant de retweets et de likes, comment tu l'expliques finalement ?
09:18	Victor	Parce que je pense que... alors... l'idée d'un film justement ça rassemble les gens autour d'une vision qu'ils ont du Loup Garou. Une vision justement quand on est dans le jeu, parce que ça nous inspire, ça nous touche vraiment aussi et le fait d'être dans un film et de vraiment avoir l'univers autour et de vraiment ne plus pouvoir l'imaginer mais à le voir, à le comprendre et de réussir à le concevoir, c'est quelque chose qui euh... je pense que c'est un certain fantasme justement de la réalisation du jeu au film quoi. Une sorte de création finale.
10:02	Iniz	Une sorte de... d'une forme à l'autre tu veux dire ?
10:03	Victor	Ouais c'est ça. Donc voilà je pense que les gens ont tous aimé l'idée mais n'ont pas vu de la même manière. Voilà, c'est ça qui est intéressant aussi forcément.
10:17	Iniz	D'accord. Comment tu décrirais les joueurs de Loup Garou d'une manière générale ?
10:23	Victor	Euh... Oula... Bah chacun est différent mais quelles qualités il faut pour jouer au Loup Garou ? (pause) la manipulation peut être, être manipulateur un peu. Euh... (pause) patient peut être. Patient et manipulateur.
10:49	Iniz	Mmh... D'accord... Eum... Est-ce que pour toi ça serait des geeks ?
10:50	Victor	Comment ?
10:51	Iniz	Est-ce que pour toi... est-ce que tu caractériserais les joueurs de Loup Garou comme des geeks ?
11:03	Victor	Non... Non pas du tout. Peut-être ceux qui jouent en ligne oui... mais non parce que je sais très bien qu'on y joue en famille, que ça se transmet entre potes et que... non c'est pas un jeu de geeks parce que sinon tous les jeux seraient des geeks quoi, ce qui est un peu bête de réduire à ça. Je pense qu'il y a peut-être un côté un peu... il y a des gens plus fanatiques peut-être de ce jeu là, qui l'adorent par dessus tout mais je pense pas que geek serait un adjectif qui qualifierait des



		millions de personnes qui y jouent quoi, qui jouent quotidiennement... enfin je sais pas s'il y a des personnes qui y jouent tous les jours
11:42	Iniz	D'accord... mmh... est-ce que pour toi le jeu peut modifier les comportements qu'on peut avoir en dehors du jeu ?
11:50	Victor	Oh oui. Oh oui clairement ! Il y a des amitiés qui se brisent, c'est sur... Euh... Alors justement parce que c'est un jeu qui demande tellement une forme d'imagination et un univers qui est tellement spécifique que forcément on s'abstrait de toutes les relations qu'il y a autour au bout d'un moment. Même si on essaie de jouer sur... qu'on essaie de mentir... qu'on essaie de faire dire la vérité à quelqu'un. Non c'est euh... Je trouve qu'on est vraiment pas la même personne, c'est sur. Enfin la personnalité change à mon avis.
12:28	Iniz	Ca fait partie du jeu, enfin plus dans le vocabulaire du théâtre finalement ?
12:32	Victor	Ouais mais à la fois aussi il y a aussi des gens qui jouent sur leur personnalité pour euh... pour mentir sur leurs rôles aussi. Ouais ça serait rigolo de voir sociologiquement les réactions des gens sur ça. Je me souviens d'une vidéo de Fabien Olicard qui avait réussi à voir un peu la réaction des gens, comment ils mentaient, sur une partie de Loup Garou, c'était super intéressant, c'était vraiment bien comme vidéo : voir comment ils mentent, comment ils essaient de se défendre : il y a vraiment des mimiques, il y a des gestes qui trompent la pensée. Et c'était super intéressant de voir ça aussi.
13:22	Iniz	Ouais d'accord... Eum... Est-ce que tu serais prêt à participer financièrement à un projet crowdfunding... quelque chose... autour de projets de création, de recréation de Loup Garou ?
13:38	Victor	de recréation de Loup Garou ?... Pour financer un nouveau jeu ?
13:42	Iniz	Oui par exemple
13:43	Victor	Ca dépendrait... Ca dépendrait tellement de la forme. Si c'est quelque chose qui change totalement du jeu habituel, pourquoi pas. Après je sais que le Loup Garou de Thiercelieux il est tellement universel et toutes les versions, elles changent peut-être mais je pense que c'est pas fondamentalement ce qui change les cartes que ça va changer. C'est peut-être plus intéressant de voir une autre forme de jeu ou une autre interaction en tout cas.
14:10	Iniz	Mmh... ou alors un projet comme celui dont tu parlais où on change de forme et on passe en série ou au cinéma ? La tu serais prêt du coup à t'engager ?
13:24	Victor	Oui totalement... Ouais... Oui... À moindres mesures, mais oui ça serait... Ça aurait été des ados oui bien sur.
14:35	Iniz	Euh... Voilà, je crois que moi j'ai fait à peu près le tour. Euh juste pour

		revenir du coup sur Twitter, euh... Est-ce que tu penses que le fait d'être passé sur Twitter plus que sur une autre plateforme, un autre réseau social, ça a eu une incidence ?
14:53	Victor	Oui. Oui parce que Twitter ça va tellement vite par rapport à d'autres réseaux sociaux. Il suffit d'un RT pour que 300 personnes le voit en plus. Et c'est allé oui tellement vite que bien sur ça a amplifié le phénomène. Il y a des gens qui se plaignaient à moi en disant "supprime ton tweet je reçois trop de notifications" ...c'était super drôle.
15:17	Iniz	T'as senti une différence dans l'engagement des gens sur ta propre page ?
15:21	Victor	Euh non pas moi personnellement, mais en tout cas pour Netflix surtout. J'ai eu énormément... J'ai du avoir plusieurs milliers, ouais plusieurs centaines on va dire, de commentaires juste marqué "Netflix" "Netflix" "Netflix"... et c'était super intéressant de voir justement aussi il y a des gens qui montraient leur propre court métrage aussi et c'était génial quoi... Donc il y avait des courts métrages comme ça, et tout, non c'était vraiment rigolo.
15:56	Iniz	Et ca t'a permis de découvrir de nouveaux trucs ?
15:59	Victor	Oui j'ai regardé deux trois courts métrages qui étaient pas si mal et c'était super intéressant. Il y a aussi des gens qui ont proposé des mangas. Il y a un manga qui apparemment reprend aussi cette idée là, un jeu qui est le Loup Garou qui prend vie.
16:12	Iniz	Et du coup tu as envie d'aller le lire ?
16:14	Victor	Je suis pas du tout manga moi... mais oui pourquoi pas si un jour j'en trouve dans une librairie, pas de soucis...
16:24	Iniz	D'accord, ok, bah du coup je vais te demander un dernier truc... Ça... voilà ce sont des Mécanicartes, c'est un jeu de cartes qui aide à créer des jeux, normalement.
16:37	Victor	D'accord ok
16:38	Iniz	En fait c'est une liste de concepts qu'on retrouve dans tous les jeux, ou dans certains jeux, comme par exemple les "échanges", "déplacements", euh le "plateau", etc. Euh du coup l'idée c'est que je vais te demander de sélectionner toutes les cartes qui te font penser au Loup Garou dans un premier temps.
17:00	Victor	D'accord
17:01	Iniz	Alors il y a différents types de cartes mais... fin voilà juste prends selon les mots (pause) donc dans un premier temps prends les et puis dans un second temps tu m'expliqueras enfin je t'expliquerai
18:52	Victor	Ok...

18:53	Iniz	Du coup c'est celles-là ?
18:54	Victor	Et celles-là je sais pas trop vraiment... je sais pas ce que c'est le "pooling".
19:00	Iniz	Bah du coup c'est euh... Ouais en fait tu modifies, bah tu dis "pour trois jetons je prends un autre jeton mais qui représente trois". Bon du coup je te demande de m'expliquer pourquoi t'as choisi chaque mot et de me dire entre un et cinq étoiles à quel point ça représente le Loup Garou, cinq étant le plus gros, ce qui est au dessus.
19:27	Victor	Ok d'accord. On va essayer... Euh donc j'ai pris la "programmation"... faut que j'explique à chaque fois ce que c'est ou pas ?
19:37	Iniz	Euh non pas forcément
19:39	Victor	Euh la "programmation" parce qu'il faut essayer de voir quelles stratégies pour essayer de gagner... Et donc... je dirais... peut-être un quatre. C'est super important pour les loups garous. Les "cartes", bah les cartes c'est pour chaque joueur donc cinq sur cinq. La "narration" c'est super important du coup avec le narrateur donc pareil cinq étoiles. Euh les "échanges" euh pareil pour le voleur justement les échanges de cartes, donc ça c'est pas spécifique mais voilà... C'est quand même une partie du jeu donc un sur cinq. Le "bluff" bah pour mentir, je dirais cinq sur cinq : c'est la base du jeu. "Identité secrète", bah c'est tout l'enjeu justement d'une partie, donc pareil, cinq. La "confrontation" souvent dans les jeux... dans une partie de Loup Garou il y a une confrontation forcément entre des individualités donc euh... un quatre on va dire. "Mémorisation" bah faut essayer de mémoriser les réactions, les ententes entre les joueurs, c'est super important, donc pareil un... un quatre. Euh la "majorité" parce qu'une majorité se forme très très vite au Loup Garou en général et euh... je vais dire un trois. "L'observation" bah c'est l'observation des mouvements, des réactions, des gestes euh je vais mettre trois pareil. La "coopération", bah c'est les ententes entre les différents personnages, donc allez quatre. Euh "placement de matériel" ça c'est simple c'est juste les cartes, en fonction du narrateur, qui va le prendre et tout, c'est aussi important et les gestes... justement là où va le narrateur et quelles cartes il prend... Ca permet d'établir des hypothèses donc allez, deux. Et la "logique" bah... du coup je dirais cinq. C'est super important quoi. Il y a aucun... Il y a que des cartes vertes et bleues.
21:55	Iniz	Ah oui c'est vrai. Et il n'y a pas une orange là ? Ah si, ok... Ouais c'est euh... Je ne sais plus comment ils disent ça. Mmh... Mais oui c'est pas très important. Bah merci en tout cas.
22:15	Victor	Bah il y a pas de soucis.
22:16	Iniz	Du coup c'est allé un peu plus vite que je pensais, mais parfait.

# Enquête sur le jeu du Loup Garou

Étant actuellement en M2 'Médias et Numérique' au Celsa, mon mémoire interroge les pratiques des joueurs de jeux de société à rôles cachés (Social Deduction Games), dont le Loup Garou est le plus fameux exemple.

En utilisant les Mécanicartes éditées par Prismatic, j'ai créé ce questionnaire me permettant d'évaluer quelles notions sont les plus fondamentales pour le Loup Garou.

En remplissant ce questionnaire, vous m'aidez à récolter des données nécessaires à mon analyse !  
Je vous remercie

1. Classez sur une échelle de 0 à 5 l'importance de ces concepts pour le Loup Garou :

	0	1	2	3	4	5
Confrontation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Déplacement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Echanges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Correspondance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Majorité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pioche	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Coopération	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Draft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Enchères	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gestion de ressources	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identité secrète	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Placement de matériel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Stop ou encore	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Combo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pierre Feuille Ciseaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pooling	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programmation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mémorisation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Observation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rapidité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bluff	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calcul	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Négociation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connaissances	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dextérité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Narration	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jetons	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Plateau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chronomètre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contenant	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Figurines	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Matériel créatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Matériel exotique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Qui êtes-vous ?

2. Vous êtes :

homme

femme

Autre : \_\_\_\_\_

3. Vous avez :

10-25 ans

25-30 ans

30-45 ans

45 ans et plus

4. Vous êtes :

- Etudiant
- Ouvrier
- Agriculteur
- Employé
- de profession intermédiaire
- Cadre
- Artisan commerçant ou chef d'entreprise
- Sans profession
- Retraité
- Autre : \_\_\_\_\_

5. Quand et comment jouez-vous au Loup Garou :

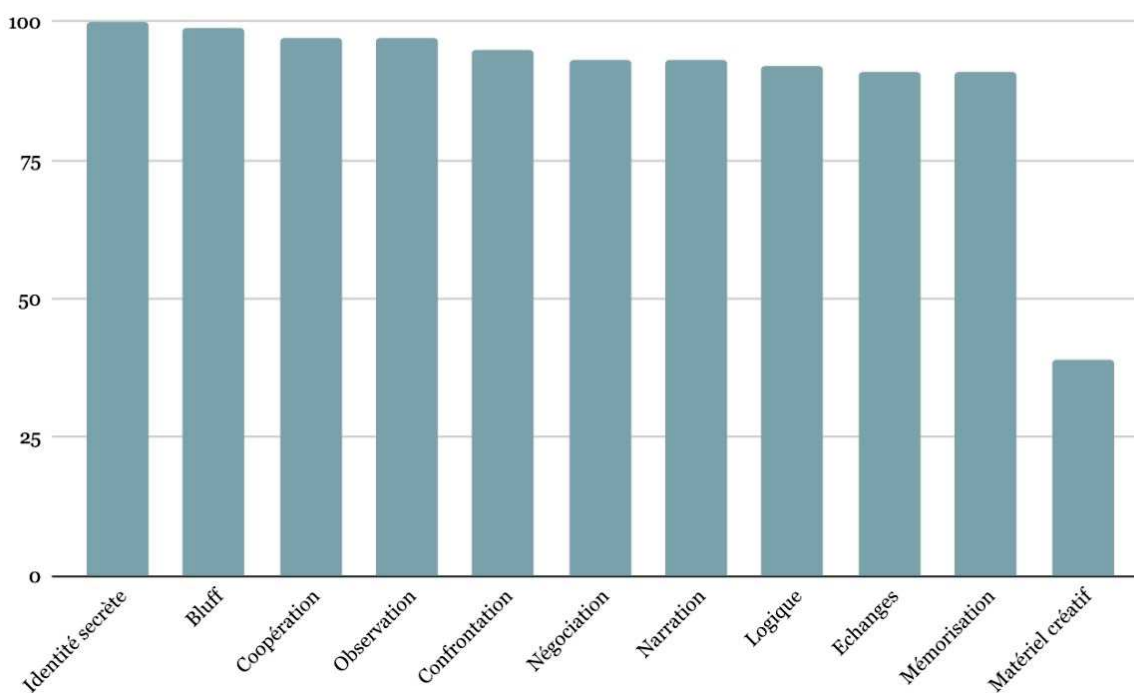
	jamais	moins de 5 fois par an	5 à 10 fois par an	1 à 2 fois par mois	au moins 1 fois par semaine
Parties en présentiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Parties en ligne (LGEL, Wolfy, ou autre)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sur forum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
sur Discord	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google.



## Annexe n°12a : les attributs de jeu les plus choisis par l'ensemble de la population étudiée

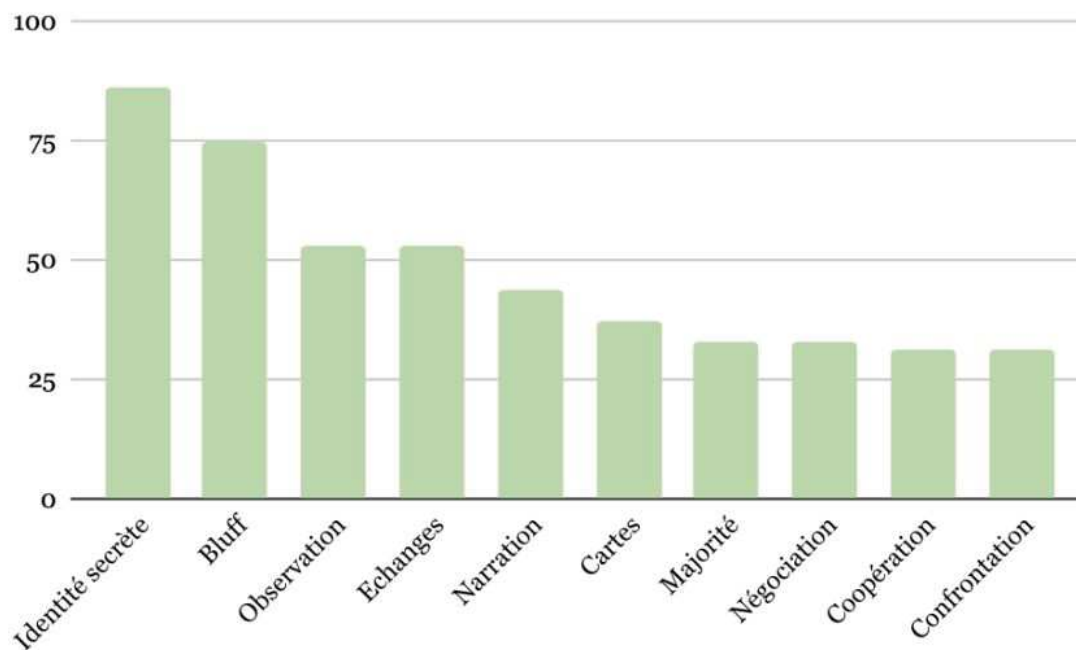
Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
1 Identité secrète	0	1	1	7	13	131	153	153	100
2 Bluff	2	1	2	10	24	114	151	153	99
3 Coopération	4	7	24	33	37	48	149	153	97
4 Observation	4	2	6	14	46	81	149	153	97
5 Confrontation	7	8	8	35	48	47	146	153	95
6 Négociation	10	6	15	21	51	50	143	153	93
7 Narration	10	12	11	20	33	67	143	153	93
8 Logique	12	6	23	30	44	38	141	153	92
9 Echanges	14	10	6	10	32	81	139	153	91
10 Mémorisation	14	13	18	24	43	41	139	153	91
11 Majorité	20	5	8	23	46	51	133	153	87
12 Cartes	22	24	11	20	19	57	131	153	86
13 Connaissances	43	21	29	27	18	15	110	153	72
14 Calcul	44	19	19	14	25	32	109	153	71
15 Correspondance	50	18	16	36	22	11	103	153	67
16 Rapidité	56	30	25	25	11	6	97	153	63
17 Chronomètre	84	21	16	18	7	7	69	153	45
18 Placement de matériel	87	28	16	17	2	3	66	153	43
19 Déplacement	90	32	13	10	1	7	63	153	41
20 Pioche	92	18	15	18	6	4	61	153	40
21 Matériel créatif	94	23	14	11	7	4	59	153	39
22 Draft	96	13	22	16	3	3	57	153	37
23 Programmation	96	11	18	13	11	4	57	153	37
24 Dextérité	97	18	12	14	6	6	56	153	37
25 Combo	100	14	20	9	6	4	53	153	35
26 Stop ou encore	102	15	11	12	6	7	51	153	33
27 Enchères	103	17	12	15	3	3	50	153	33
28 Gestion de ressources	104	17	11	14	5	2	49	153	32
29 Pooling	111	9	18	10	3	2	42	153	27
30 Contenant	113	12	12	6	4	6	40	153	26
31 Pierre Feuille Ciseaux	116	10	14	12	1	0	37	153	24
32 Matériel exotique	124	10	6	11	1	1	29	153	19
33 Figurines	127	14	3	7	1	1	26	153	17
34 Jetons	131	13	2	5	2	0	22	153	14
35 Dés	133	13	5	2	0	0	20	153	13
36 Plateau	135	12	2	4	0	0	18	153	12





## Annexe n°12b : Les attributs du jeu les mieux notés par la population totale

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
1 Identité secrète	0	1	1	7	13	131	153	153	86
2 Bluff	2	1	2	10	24	114	151	153	75
3 Observation	4	2	6	14	46	81	149	153	53
4 Echanges	14	10	6	10	32	81	139	153	53
5 Narration	10	12	11	20	33	67	143	153	44
6 Cartes	22	24	11	20	19	57	131	153	37
7 Majorité	20	5	8	23	46	51	133	153	33
8 Négociation	10	6	15	21	51	50	143	153	33
9 Coopération	4	7	24	33	37	48	149	153	31
10 Confrontation	7	8	8	35	48	47	146	153	31
11 Mémorisation	14	13	18	24	43	41	139	153	27
12 Logique	12	6	23	30	44	38	141	153	25
13 Calcul	44	19	19	14	25	32	109	153	21
14 Connaissances	43	21	29	27	18	15	110	153	10
15 Correspondance	50	18	16	36	22	11	103	153	7
16 Chronomètre	84	21	16	18	7	7	69	153	5
17 Déplacement	90	32	13	10	1	7	63	153	5
18 Stop ou encore	102	15	11	12	6	7	51	153	5
19 Rapidité	56	30	25	25	11	6	97	153	4
20 Dextérité	97	18	12	14	6	6	56	153	4
21 Contenant	113	12	12	6	4	6	40	153	4
22 Pioche	92	18	15	18	6	4	61	153	3
23 Matériel créatif	94	23	14	11	7	4	59	153	3
24 Programmation	96	11	18	13	11	4	57	153	3
25 Combo	100	14	20	9	6	4	53	153	3
26 Placement de matériel	87	28	16	17	2	3	66	153	2
27 Draft	96	13	22	16	3	3	57	153	2
28 Enchères	103	17	12	15	3	3	50	153	2
29 Gestion de ressources	104	17	11	14	5	2	49	153	1
30 Pooling	111	9	18	10	3	2	42	153	1
31 Matériel exotique	124	10	6	11	1	1	29	153	1
32 Figurines	127	14	3	7	1	1	26	153	1
33 Pierre Feuille Ciseaux	116	10	14	12	1	0	37	153	0
34 Jetons	131	13	2	5	2	0	22	153	0
35 Dés	133	13	5	2	0	0	20	153	0
36 Plateau	135	12	2	4	0	0	18	153	0



## Annexe n°12c : résultats joueurs expérimentés en présentiel

Les attributs de jeu les plus choisis par les joueurs expérimentés en présentiel :

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Identité secrète	0	0	0	3	5	26	34	34	100
Observation	0	0	3	1	11	19	34	34	100
Coopération	1	1	5	11	4	12	33	34	97
Bluff	1	0	0	5	6	22	33	34	97
Confrontation	2	0	1	10	10	11	32	34	94
Logique	2	0	3	3	12	14	32	34	94
Mémorisation	2	5	3	5	8	11	32	34	94
Narration	2	5	4	7	5	11	32	34	94
Echanges	3	2	1	0	7	21	31	34	91
Négociation	3	1	4	5	10	11	31	34	91
Majorité	4	1	1	4	14	10	30	34	88
Cartes	6	6	3	4	3	12	28	34	82
Calcul	7	4	1	4	6	12	27	34	79
Connaissances	9	2	7	6	5	5	25	34	74
Chronomètre	11	3	7	6	4	3	23	34	68
Correspondance	12	1	3	9	4	5	22	34	65
Rapidité	15	5	4	4	4	2	19	34	56
Dextérité	18	5	1	6	2	2	16	34	47
Combo	19	5	5	3	2	0	15	34	44
Draft	20	3	5	5	1	0	14	34	41
Placement de m	20	7	3	3	0	1	14	34	41
Déplacement	21	9	0	2	0	2	13	34	38
Programmation	21	2	1	3	4	3	13	34	38
Enchères	22	5	3	1	1	2	12	34	35
Matériel créatif	22	5	2	3	1	1	12	34	35
Pioche	24	4	0	4	1	1	10	34	29
Gestion de resso	24	3	2	3	1	1	10	34	29
Stop ou encore	20	2	3	5	0	0	10	30	33
Pierre Feuille Cis	25	3	3	3	0	0	9	34	26
Pooling	26	1	3	2	1	1	8	34	24
Contenant	26	4	2	0	1	1	8	34	24
Dés	29	3	2	0	0	0	5	34	15
Jetons	30	3	0	1	0	0	4	34	12
Figurines	30	3	0	1	0	0	4	34	12
Matériel exotique	31	1	0	1	0	1	3	34	9
Plateau	33	1	0	0	0	0	1	34	3

Les attributs du jeu les mieux notés par les joueurs expérimentés en présentiel :

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Identité secrète	0	0	0	3	5	26	34	34	76
Bluff	1	0	0	5	6	22	33	34	65
Echanges	3	2	1	0	7	21	31	34	62
Observation	0	0	3	1	11	19	34	34	56
Logique	2	0	3	3	12	14	32	34	41
Coopération	1	1	5	11	4	12	33	34	35
Cartes	6	6	3	4	3	12	28	34	35
Calcul	7	4	1	4	6	12	27	34	35
Confrontation	2	0	1	10	10	11	32	34	32
Mémorisation	2	5	3	5	8	11	32	34	32
Narration	2	5	4	7	5	11	32	34	32
Négociation	3	1	4	5	10	11	31	34	32
Majorité	4	1	1	4	14	10	30	34	29
Connaissances	9	2	7	6	5	5	25	34	15
Correspondance	12	1	3	9	4	5	22	34	15
Chronomètre	11	3	7	6	4	3	23	34	9
Programmation	21	2	1	3	4	3	13	34	9
Rapidité	15	5	4	4	4	2	19	34	6
Dextérité	18	5	1	6	2	2	16	34	6
Déplacement	21	9	0	2	0	2	13	34	6
Enchères	22	5	3	1	1	2	12	34	6
Placement de m	20	7	3	3	0	1	14	34	3
Matériel créatif	22	5	2	3	1	1	12	34	3
Pioche	24	4	0	4	1	1	10	34	3
Gestion de resso	24	3	2	3	1	1	10	34	3
Pooling	26	1	3	2	1	1	8	34	3
Contenant	26	4	2	0	1	1	8	34	3
Matériel exotique	31	1	0	1	0	1	3	34	3
Combo	19	5	5	3	2	0	15	34	0
Draft	20	3	5	5	1	0	14	34	0
Stop ou encore	20	2	3	5	0	0	10	30	0
Pierre Feuille Cis	25	3	3	3	0	0	9	34	0
Dés	29	3	2	0	0	0	5	34	0
Jetons	30	3	0	1	0	0	4	34	0
Figurines	30	3	0	1	0	0	4	34	0
Plateau	33	1	0	0	0	0	1	34	0

## Annexe n°12d : résultats joueurs expérimentés en ligne

Les attributs de jeu les plus choisis par les joueurs expérimentés en ligne :

Notation	Ø	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Coopération	0	0	4	7	8	17	36	36	100
Identité secrète	0	0	0	2	4	30	36	36	100
Logique	0	0	4	6	12	14	36	36	100
Bluff	0	0	0	3	6	27	36	36	100
Narration	0	4	3	3	9	17	36	36	100
Confrontation	1	1	2	7	13	12	35	36	97
Observation	2	0	1	3	11	19	34	36	94
Cartes	2	1	1	5	9	18	34	36	94
Majorité	3	0	5	3	10	15	33	36	92
Mémorisation	3	1	4	9	8	11	33	36	92
Négociation	3	1	4	6	5	17	33	36	92
Echanges	4	1	3	1	10	17	32	36	89
Connaissances	5	3	9	11	2	6	31	36	86
Correspondance	8	5	4	11	5	3	28	36	78
Calcul	9	4	4	4	6	9	27	36	75
Chronomètre	9	3	6	11	5	2	27	36	75
Rapidité	10	9	6	4	5	2	26	36	72
Placement de m	14	8	2	5	5	2	22	36	61
Pioche	15	3	7	7	2	2	21	36	58
Dextérité	17	2	4	7	3	3	19	36	53
Déplacement	19	8	4	3	1	1	17	36	47
Programmation	19	7	3	1	4	2	17	36	47
Stop ou encore	20	2	4	6	3	1	16	36	44
Draft	21	3	7	3	2	0	15	36	42
Gestion de resso	22	6	2	5	0	1	14	36	39
Combo	22	4	6	2	2	0	14	36	39
Matériel créatif	20	4	5	1	4	0	14	34	39
Pooling	23	2	6	3	1	1	13	36	36
Enchères	25	5	6	0	0	0	11	36	31
Contenant	26	2	6	0	2	0	10	36	28
Pierre Feuille Cis	27	3	4	2	0	0	9	36	25
Dés	28	5	2	1	0	0	8	36	22
Jetons	28	4	3	1	0	0	8	36	22
Matériel exotique	28	3	1	3	1	0	8	36	22
Figurines	30	2	1	1	1	1	6	36	17
Plateau	31	3	0	2	0	0	5	36	14

Les attributs du jeu les mieux notés par les joueurs expérimentés en ligne :

Notation	Ø	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Identité secrète	0	0	0	2	4	30	36	36	83
Bluff	0	0	0	3	6	27	36	36	75
Observation	2	0	1	3	11	19	34	36	53
Cartes	2	1	1	5	9	18	34	36	50
Coopération	0	0	4	7	8	17	36	36	47
Narration	0	4	3	3	9	17	36	36	47
Négociation	3	1	4	6	5	17	33	36	47
Echanges	4	1	3	1	10	17	32	36	47
Majorité	3	0	5	3	10	15	33	36	42
Logique	0	0	4	6	12	14	36	36	39
Confrontation	1	1	2	7	13	12	35	36	33
Mémorisation	3	1	4	9	8	11	33	36	31
Calcul	9	4	4	4	6	9	27	36	25
Connaissances	5	3	9	11	2	6	31	36	17
Correspondance	8	5	4	11	5	3	28	36	8
Dextérité	17	2	4	7	3	3	19	36	8
Chronomètre	9	3	6	11	5	2	27	36	6
Rapidité	10	9	6	4	5	2	26	36	6
Placement de m	14	8	2	5	5	2	22	36	6
Pioche	15	3	7	7	2	2	21	36	6
Programmation	19	7	3	1	4	2	17	36	6
Déplacement	19	8	4	3	1	1	17	36	3
Stop ou encore	20	2	4	6	3	1	16	36	3
Gestion de resso	22	6	2	5	0	1	14	36	3
Pooling	23	2	6	3	1	1	13	36	3
Figurines	30	2	1	1	1	1	6	36	3
Draft	21	3	7	3	2	0	15	36	0
Combo	22	4	6	2	2	0	14	36	0
Matériel créatif	20	4	5	1	4	0	14	34	0
Enchères	25	5	6	0	0	0	11	36	0
Contenant	26	2	6	0	2	0	10	36	0
Pierre Feuille Cis	27	3	4	2	0	0	9	36	0
Dés	28	5	2	1	0	0	8	36	0
Jetons	28	4	3	1	0	0	8	36	0
Matériel exotique	26	3	1	3	1	0	8	34	0
Plateau	31	3	0	2	0	0	5	36	0

## Annexe n°12e : résultats joueurs occasionnels

Les attributs de jeu les plus choisis par les joueurs occasionnels :

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Identité secrète	0	1	1	1	2	46	51	51	100
Bluff	0	1	2	3	7	38	51	51	100
Observation	1	2	1	6	16	25	50	51	98
Confrontation	2	5	2	12	15	15	49	51	96
Coopération	2	4	11	10	9	15	49	51	96
Narration	3	3	4	7	10	24	48	51	94
Négociation	4	3	3	6	18	17	47	51	92
Echanges	5	2	2	6	13	23	46	51	90
Mémorisation	5	4	8	7	15	12	46	51	90
Cartes	5	11	2	9	6	18	46	51	90
Majorité	6	4	0	8	11	22	45	51	88
Logique	6	2	12	15	10	6	45	51	88
Connaissances	19	11	7	6	5	3	32	51	63
Calcul	20	6	4	1	10	10	31	51	61
Correspondance	22	6	7	7	6	3	29	51	57
Rapidité	23	12	7	6	2	1	28	51	55
Matériel créatif	29	11	4	3	2	2	22	51	43
Pioche	30	6	5	6	2	2	21	51	41
Placement de matériel	30	11	6	3	1	0	21	51	41
Enchères	31	6	4	9	1	0	20	51	39
Programmation	31	3	8	6	2	1	20	51	39
Déplacement	33	7	6	3	0	2	18	51	35
Combo	33	3	8	3	2	2	18	51	35
Draft	34	6	6	3	0	2	17	51	33
Gestion de ressources	35	7	3	4	2	0	16	51	31
Stop ou encore	36	6	3	2	2	2	15	51	29
Pooling	37	4	6	3	1	0	14	51	27
Dextérité	37	6	4	2	1	1	14	51	27
Chronomètre	37	8	1	3	1	1	14	51	27
Contenant	37	4	2	4	2	2	14	51	27
Pierre Feuille Ciseaux	40	2	4	4	1	0	11	51	22
Matériel exotique	40	4	3	4	0	0	11	51	22
Figurines	42	5	1	3	0	0	9	51	18
Plateau	43	6	0	2	0	0	8	51	16
Jetons	44	5	0	1	1	0	7	51	14
Dés	46	4	0	1	0	0	5	51	10

Les attributs du jeu les mieux notés par les joueurs occasionnels :

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Identité secrète	0	1	1	1	2	46	51	51	90
Bluff	0	1	2	3	7	38	51	51	75
Observation	1	2	1	6	16	25	50	51	49
Narration	3	3	4	7	10	24	48	51	47
Echanges	5	2	2	6	13	23	46	51	45
Majorité	6	4	0	8	11	22	45	51	43
Cartes	5	11	2	9	6	18	46	51	35
Négociation	4	3	3	6	18	17	47	51	33
Confrontation	2	5	2	12	15	15	49	51	29
Coopération	2	4	11	10	9	15	49	51	29
Mémorisation	5	4	8	7	15	12	46	51	24
Calcul	20	6	4	1	10	10	31	51	20
Logique	6	2	12	15	10	6	45	51	12
Connaissances	19	11	7	6	5	3	32	51	6
Correspondance	22	6	7	7	6	3	29	51	6
Matériel créatif	29	11	4	3	2	2	22	51	4
Pioche	30	6	5	6	2	2	21	51	4
Déplacement	33	7	6	3	0	2	18	51	4
Combo	33	3	8	3	2	2	18	51	4
Draft	34	6	6	3	0	2	17	51	4
Stop ou encore	36	6	3	2	2	2	15	51	4
Contenant	37	4	2	4	2	2	14	51	4
Rapidité	23	12	7	6	2	1	28	51	2
Programmation	31	3	8	6	2	1	20	51	2
Dextérité	37	6	4	2	1	1	14	51	2
Chronomètre	37	8	1	3	1	1	14	51	2
Placement de matériel	30	11	6	3	1	0	21	51	0
Enchères	31	6	4	9	1	0	20	51	0
Gestion de ressources	35	7	3	4	2	0	16	51	0
Pooling	37	4	6	3	1	0	14	51	0
Pierre Feuille Ciseaux	40	2	4	4	1	0	11	51	0
Matériel exotique	40	4	3	4	0	0	11	51	0
Figurines	42	5	1	3	0	0	9	51	0
Plateau	43	6	0	2	0	0	8	51	0
Jetons	44	5	0	1	1	0	7	51	0
Dés	46	4	0	1	0	0	5	51	0

## Annexe n°12f : résultats joueurs ayant développé des pratiques transmédiateur

Les attributs de jeu les plus choisis par les joueurs ayant développé des pratiques

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Confrontation	0	0	0	4	2	2	8	8	100
Coopération	0	0	0	2	1	5	8	8	100
Identité secrète	0	0	0	0	0	8	8	8	100
Logique	0	0	1	1	1	5	8	8	100
Mémorisation	0	0	1	1	1	5	8	8	100
Observation	0	0	1	0	2	5	8	8	100
Bluff	0	0	0	3	1	4	8	8	100
Narration	0	0	0	2	2	4	8	8	100
Cartes	0	0	0	2	2	4	8	8	100
Chronomètre	0	0	2	2	4	0	8	8	100
Echanges	1	0	1	0	3	3	7	8	88
Majorité	1	0	0	0	3	4	7	8	88
Connaissances	1	0	2	1	1	3	7	8	88
Correspondance	2	1	0	3	0	2	6	8	75
Programmation	2	0	1	0	3	2	6	8	75
Calcul	2	0	0	0	2	4	6	8	75
Négociation	2	0	1	1	0	4	6	8	75
Pioche	3	1	2	0	1	1	5	8	63
Enchères	3	3	2	0	0	0	5	8	63
Placement de m	3	3	1	0	0	1	5	8	63
Combo	3	1	2	1	1	0	5	8	63
Rapidité	3	3	0	1	1	0	5	8	63
Dextérité	3	0	0	3	0	2	5	8	63
Stop ou encore	4	0	1	3	0	0	4	8	50
Déplacement	5	1	0	1	0	1	3	8	38
Draft	5	1	0	2	0	0	3	8	38
Gestion de resso	5	1	1	0	0	1	3	8	38
Pooling	5	0	1	1	1	0	3	8	38
Dés	5	2	1	0	0	0	3	8	38
Contenant	5	1	1	0	1	0	3	8	38
Matériel créatif	5	1	1	1	0	0	3	8	38
Pierre Feuille Cis	6	1	0	1	0	0	2	8	25
Jetons	6	1	0	1	0	0	2	8	25
Matériel exotique	6	1	0	1	0	0	2	8	25
Plateau	7	1	0	0	0	0	1	8	13
Figurines	8	0	0	0	0	0	0	8	0

Les attributs du jeu les mieux notés par les joueurs ayant développé des pratiques transmédiateur

:

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participants	%
Identité secrète	0	0	0	0	0	8	8	8	100
Coopération	0	0	0	2	1	5	8	8	63
Logique	0	0	1	1	1	5	8	8	63
Mémorisation	0	0	1	1	1	5	8	8	63
Observation	0	0	1	0	2	5	8	8	63
Bluff	0	0	0	3	1	4	8	8	50
Narration	0	0	0	2	2	4	8	8	50
Cartes	0	0	0	2	2	4	8	8	50
Majorité	1	0	0	0	3	4	7	8	50
Calcul	2	0	0	0	2	4	6	8	50
Négociation	2	0	1	1	0	4	6	8	50
Echanges	1	0	1	0	3	3	7	8	38
Connaissances	1	0	2	1	1	3	7	8	38
Confrontation	0	0	0	4	2	2	8	8	25
Correspondance	2	1	0	3	0	2	6	8	25
Programmation	2	0	1	0	3	2	6	8	25
Dextérité	3	0	0	3	0	2	5	8	25
Pioche	3	1	2	0	1	1	5	8	13
Placement de m	3	3	1	0	0	1	5	8	13
Déplacement	5	1	0	1	0	1	3	8	13
Gestion de resso	5	1	1	0	0	1	3	8	13
Chronomètre	0	0	2	2	4	0	8	8	0
Enchères	3	3	2	0	0	0	5	8	0
Combo	3	1	2	1	1	0	5	8	0
Rapidité	3	3	0	1	1	0	5	8	0
Stop ou encore	4	0	1	3	0	0	4	8	0
Draft	5	1	0	2	0	0	3	8	0
Pooling	5	0	1	1	1	0	3	8	0
Dés	5	2	1	0	0	0	3	8	0
Contenant	5	1	1	0	1	0	3	8	0
Matériel créatif	5	1	1	1	0	0	3	8	0
Pierre Feuille Cis	6	1	0	1	0	0	2	8	0
Jetons	6	1	0	1	0	0	2	8	0
Matériel exotique	6	1	0	1	0	0	2	8	0
Plateau	7	1	0	0	0	0	1	8	0
Figurines	8	0	0	0	0	0	0	8	0

## Annexe n°12g : résultats joueuses

Les attributs de jeu les plus choisis par les joueuses :

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participantes	%
Confrontation	0	2	3	9	21	17	52	52	100
Identité secrète	0	1	1	1	4	45	52	52	100
Observation	0	2	0	5	12	33	52	52	100
Bluff	0	1	0	1	6	44	52	52	100
Narration	0	5	1	6	10	30	52	52	100
Echanges	1	3	2	3	13	30	51	52	98
Coopération	2	3	9	12	12	14	50	52	96
Logique	2	0	14	10	13	13	50	52	96
Majorité	3	3	1	11	13	21	49	52	94
Mémorisation	3	8	6	5	16	14	49	52	94
Négociation	3	3	4	8	15	19	49	52	94
Cartes	6	5	3	9	6	23	46	52	88
Calcul	11	7	5	5	11	13	41	52	79
Correspondance	13	6	7	12	9	5	39	52	75
Connaissances	14	8	11	9	7	3	38	52	73
Rapidité	16	8	8	14	5	1	36	52	69
Déplacement	26	10	10	5	0	1	26	52	50
Programmation	28	2	6	9	6	1	24	52	46
Matériel créatif	29	11	4	3	2	3	23	52	44
Enchères	30	3	4	9	3	3	22	52	42
Gestion de ressources	30	7	6	4	5	0	22	52	42
Dextérité	30	8	6	3	3	2	22	52	42
Pioche	31	5	6	7	3	0	21	52	40
Placement de matériel	31	6	4	10	1	0	21	52	40
Draft	32	3	7	9	0	1	20	52	38
Combo	32	4	7	5	3	1	20	52	38
Chronomètre	34	7	6	2	1	2	18	52	35
Stop ou encore	36	4	3	5	2	2	16	52	31
Pierre Feuille Ciseaux	37	2	7	5	1	0	15	52	29
Pooling	37	3	6	4	1	1	15	52	29
Contenant	37	4	4	1	1	5	15	52	29
Figurines	41	6	2	3	0	0	11	52	21
Matériel exotique	43	3	1	4	1	0	9	52	17
Jetons	45	4	1	1	1	0	7	52	13
Dés	47	2	2	1	0	0	5	52	10
Plateau	47	3	1	1	0	0	5	52	10

Les attributs du jeu les mieux notés par les joueuses :

Notation	∅	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	Total	Total participantes	%
Identité secrète	0	1	1	1	4	45	52	52	87
Bluff	0	1	0	1	6	44	52	52	85
Observation	0	2	0	5	12	33	52	52	63
Narration	0	5	1	6	10	30	52	52	58
Echanges	1	3	2	3	13	30	51	52	58
Cartes	6	5	3	9	6	23	46	52	44
Majorité	3	3	1	11	13	21	49	52	40
Négociation	3	3	4	8	15	19	49	52	37
Confrontation	0	2	3	9	21	17	52	52	33
Coopération	2	3	9	12	12	14	50	52	27
Mémorisation	3	8	6	5	16	14	49	52	27
Logique	2	0	14	10	13	13	50	52	25
Calcul	11	7	5	5	11	13	41	52	25
Correspondance	13	6	7	12	9	5	39	52	10
Contenant	37	4	4	1	1	5	15	52	10
Connaissances	14	8	11	9	7	3	38	52	6
Matériel créatif	29	11	4	3	2	3	23	52	6
Enchères	30	3	4	9	3	3	22	52	6
Dextérité	30	8	6	3	3	2	22	52	4
Chronomètre	34	7	6	2	1	2	18	52	4
Stop ou encore	36	4	3	5	2	2	16	52	4
Rapidité	16	8	8	14	5	1	36	52	2
Déplacement	26	10	10	5	0	1	26	52	2
Programmation	28	2	6	9	6	1	24	52	2
Draft	32	3	7	9	0	1	20	52	2
Combo	32	4	7	5	3	1	20	52	2
Pooling	37	3	6	4	1	1	15	52	2
Gestion de ressources	30	7	6	4	5	0	22	52	0
Pioche	31	5	6	7	3	0	21	52	0
Placement de matériel	31	6	4	10	1	0	21	52	0
Pierre Feuille Ciseaux	37	2	7	5	1	0	15	52	0
Figurines	41	6	2	3	0	0	11	52	0
Matériel exotique	43	3	1	4	1	0	9	52	0
Jetons	45	4	1	1	1	0	7	52	0
Dés	47	2	2	1	0	0	5	52	0
Plateau	47	3	1	1	0	0	5	52	0

**Annexe n°13 : liste des tweets observés entre janvier et octobre 2019  
(analyse de *Social Data Listening*)**

1	<a href="https://twitter.com/RomanovDGR/status/1104828858749071365">https://twitter.com/RomanovDGR/status/1104828858749071365</a> Après 11h de loups-garous de Thiercelieux en un week-end et vu notre capacité à manipuler et mentir, je pense qu'on est vraiment tous faits pour les sciences politiques.
2	<a href="https://twitter.com/soleilcoucoupe/status/1138492319735406592">https://twitter.com/soleilcoucoupe/status/1138492319735406592</a> Quand des L se demandent comment occuper leur fin d'année scolaire, ça donne... le jeu des Loups-Garous de Thiercelieux en version littéraire ! (poke <a href="#">@GPoPesie</a> <a href="#">@gabitouz</a> )
3	<a href="https://twitter.com/Riley_Blo/status/1142438727999991808">https://twitter.com/Riley_Blo/status/1142438727999991808</a> On a combiné Émile Zola et Proust mais voilà
4	<a href="https://twitter.com/Hynowser/status/1106307569939873793">https://twitter.com/Hynowser/status/1106307569939873793</a> Tout est dit ! Grâce à la collaboration de nombreux artistes, nous pouvons vous présenter cette version Splatoon du Loup-Garou de Thiercelieux ! Pour découvrir ces artistes et jouer avec nous, ça se passe ici : <a href="http://discord.gg/vmGDJ6m">http://discord.gg/vmGDJ6m</a> (version physique prévue pour bientôt !)
5	<a href="https://twitter.com/Hynowser/status/1106518016995573760">https://twitter.com/Hynowser/status/1106518016995573760</a> On va pas mal utiliser les MP pour les nuits. Quant aux votes en journée, ça sera en vocal, mais je placerais des règles pour que chacun puisse parler autant que les autres sans que ce soit le bordel XD
6	<a href="https://twitter.com/Ulysse_/status/1167057641216053249">https://twitter.com/Ulysse_/status/1167057641216053249</a> Je suis en train de réfléchir à l'Inktober, et je pense que je vais faire les cartes du Loup-garou de Thiercelieux, les 24 cartes de base (avec des variations pour les loups et les villageois), couverture, dos des cartes, règles, illustrations...
7	<a href="https://twitter.com/MadKosmic/status/1167234125436207105">https://twitter.com/MadKosmic/status/1167234125436207105</a> Si tu as des questions, je me permets de te dire que je connais très bien Philippe des Pallieres et Hervé Marly qui sont des amis et que je suis l'illustratrice de "Personnages" et du "Pacte" des Loups Garous de Thiercelieux édités chez Lui-même ;)
8	<a href="https://twitter.com/ShinaStorm/status/1167093575190011905">https://twitter.com/ShinaStorm/status/1167093575190011905</a> Mais tu vas pas avoir de problème si tu le commercialises ? J'adorerais t'en acheter un paquet mais ce jeu doit probablement être copyright... J'y connais pas grand chose en la matière
9	<a href="https://twitter.com/antoinebooyo/status/1144666897193021442">https://twitter.com/antoinebooyo/status/1144666897193021442</a> THIERCELIEUX EST ENFIN DISPONIBLE !!! <a href="https://youtu.be/AAy1voAcXmY">https://youtu.be/AAy1voAcXmY</a> Dites-moi ce que vous en avez pensé, c'était beaucoup de travail mais ça en valait la peine !
10	<a href="https://twitter.com/excalibouille/status/1098278846145748993">https://twitter.com/excalibouille/status/1098278846145748993</a> Je suis dans une collab où nous projetons de faire les cartes du Loup Garou de Thiercelieux, devinez sur quelle carte je suis tombé...
11	<a href="https://twitter.com/AntoninLaMontre/status/1121495470474502144">https://twitter.com/AntoninLaMontre/status/1121495470474502144</a> J'ai envie d'écrire un roman qui retrace une partie de loup garou de thiercelieux mais en version vraiment romancée, où on est à la place d'un des personnages, vraiment

	un truc intéressant, avec des relations entre les persos et tout, dans un village Mais j'ai trop de projets
12	<a href="https://twitter.com/EndoBlue/status/1125122137642156034">https://twitter.com/EndoBlue/status/1125122137642156034</a> J'adore @HarryPotterFilm et j'adore Les Loups-Garous de Thiercelieux (@LGenligne) 🧙♀️🐾 Du coup il y a 3 ans bientôt, j'avais créé l'édition LG Harry Potter, ça rappelle des souvenirs ☺ Il y a 24 cartes pour 24 personnages que j'aime !
13	<a href="https://twitter.com/EndoBlue/status/1131993630040875008">https://twitter.com/EndoBlue/status/1131993630040875008</a> Cette version est parfaite car c'est du Harry Potter 😊😄 Nan en vrai je pense que c'est parfaitement équilibré car une grosse partie des rôles sont ceux du @LGenligne et quelques uns ont été pensé ou inspiré de rôles existants (Peter c'est un peu comme l'enfant sauvage du LG)
14	<a href="https://twitter.com/PGeraudie/status/1175121058518786049">https://twitter.com/PGeraudie/status/1175121058518786049</a> Pres de 400 personnes participent ce vendredi soir dans l'Opera de #Vichy à une partie géante de "loups-garous de Thiercelieux". Cet evenement marque le lancement du Festival des Jeux de Vichy qui se tiendra ce week-end.
15	<a href="https://twitter.com/TigrouLandFR/status/1167811774386757632">https://twitter.com/TigrouLandFR/status/1167811774386757632</a> Et voici le jeu derrière le projet secret : le Loup-Garou ! Il s'agit d'une version Minecraft des Loups-Garous de Thiercelieux !
16	<a href="https://twitter.com/PaulBeorn/status/1113778156970835969">https://twitter.com/PaulBeorn/status/1113778156970835969</a> Toutes mes excuses pour l'auto-promo, mais c'est tellement dans le sujet : le roman tiré du jeu des loups garous de Thiercelieux, qui vient de sortir, est rempli de femmes
17	<a href="https://twitter.com/KhaleeLef/status/1111613365229666313">https://twitter.com/KhaleeLef/status/1111613365229666313</a> #LEFA c'est la partie Animation de #LEF #LEFAVillage C'est notre version revisitée du Loup Garou de Thiercelieux Alors Gogogo !! Rdv à 21h30 ce soir
18	<a href="https://twitter.com/pauloopchc/status/1154917703502766080">https://twitter.com/pauloopchc/status/1154917703502766080</a> Imaginez un film sur une partie qui deviendrait réel ça serait tellement lourd
19	<a href="https://twitter.com/_Firepho/status/1155581940499701760">https://twitter.com/_Firepho/status/1155581940499701760</a> Il y a un film russe "mafia War" ou un truc dans le genre et en fait c'est une partie de lg mais avec des innocents et des mafieux
20	<a href="https://twitter.com/AbbyWilly_/status/1155870647052111872">https://twitter.com/AbbyWilly_/status/1155870647052111872</a> Je bosses sur le projet avec une amie à moi @EliseBchz ça devrait normalement plus trop tarder à sortir sur ma chaine 😊
21	<a href="https://twitter.com/bannimoncompte/status/1155794742191566850">https://twitter.com/bannimoncompte/status/1155794742191566850</a> C'est littéralement l'histoire de ce manga
22	<a href="https://twitter.com/Tiffanydvv/status/1155787908412039168">https://twitter.com/Tiffanydvv/status/1155787908412039168</a> Je suis justement entrain d'écrire un livre sur ça!
23	<a href="https://twitter.com/Gollumiti/status/1155613965818499072">https://twitter.com/Gollumiti/status/1155613965818499072</a> Y'a déjà des mangas (le



	jeu du loup-garou hunt) et aussi doubt qui fait un peu référence au jeu
24	<a href="https://twitter.com/ilonaaa_k/status/1155813890690863104">https://twitter.com/ilonaaa_k/status/1155813890690863104</a> J'y avais pensé y'a hyper longtemps, j'écris actuellement une histoire dessus mdr
25	<a href="https://twitter.com/June_2703/status/1155782322505076736">https://twitter.com/June_2703/status/1155782322505076736</a> Il y'a eu un film avec Amanda Seyfried dont l'histoire s'inspirait du jeu, et du conte du petit chaperon rouge. Il est pas exceptionnel, mais il se regarde bien dans le genre, ça passe ! :)
26	<a href="https://twitter.com/LayKny/status/1100836457965588480">https://twitter.com/LayKny/status/1100836457965588480</a> J voulais vous parler de mon amour pour la licence de <a href="#">@jk_rowling</a> , tellement que j'en ai créé un jeu de rôle / murder party / LG de Thiercelieux !
27	<a href="https://twitter.com/hayden_ever/status/1137105357422190593">https://twitter.com/hayden_ever/status/1137105357422190593</a> Les loups-garous de Thiercelieux vous manquent ? Vous aimez le MCU ? Ce serveur est fait pour vous !
28	<a href="https://twitter.com/InTheStratus/status/1158777403533090817">https://twitter.com/InTheStratus/status/1158777403533090817</a> Dans la version metal des loups-garous de Thiercelieux on appelle pas la sorcière mais plutôt Bobby Liebling
29	<a href="https://twitter.com/HiddenMov1es/status/1144681582202109953">https://twitter.com/HiddenMov1es/status/1144681582202109953</a> THIERCELIEUX : LE FILM (a thread)
30	<a href="https://twitter.com/Mafired_Marv/status/1165673202145746946">https://twitter.com/Mafired_Marv/status/1165673202145746946</a> T'as testé le jeu en ligne du Loup Garous (de Thiercelieux) et son mode vocal ? J'ai pas dépassé le lobby pour les games avec mes potes, j'avais envie de tuer ces putains de connards de forceurs "t'as pas snap/insta ? Tu nues ? T'as un mec ? T'as testé la sodo ?
31	<a href="https://twitter.com/MartinVien/status/1109219838839480320">https://twitter.com/MartinVien/status/1109219838839480320</a> Y'a pas moyen Djadja ? Et bien si ! Vous pouvez télécharger gratuitement « Les Djadjas d'Aulnay-sous-Bois », le jeu Les Loups-Garous de Thiercelieux façon <a href="#">@AyaNakamura</a> créé par une amie talentueuse
32	<a href="https://twitter.com/VilleDeVichy/status/1171687219079319552">https://twitter.com/VilleDeVichy/status/1171687219079319552</a> Spectacle interactif : Les Loups-Garous de Thiercelieux : Dans le cadre de la deuxième édition du Festival des jeux à #Vichy, participez à une grande soirée dans le somptueux cadre de l' <a href="#">@OperaDeVichy</a>
33	<a href="https://twitter.com/SiriusBlackrpz/status/1156530878174117888">https://twitter.com/SiriusBlackrpz/status/1156530878174117888</a> Je parle bien sûr du jeu des loups garous de thiercelieux que je vais arranger à la sauce Harry Potter, il y a eu un petit soucis mais mes dm sont bien ouvert désormais
34	<a href="https://twitter.com/FeedyHS/status/1095711154402480134">https://twitter.com/FeedyHS/status/1095711154402480134</a> J'avais absolument rien à faire. J'aime bien Miraculous, j'aime bien les LGs de thiercelieux...
35	<a href="https://twitter.com/PinkGermy/status/1088904958290903041">https://twitter.com/PinkGermy/status/1088904958290903041</a> My kickstarter is now online, some of you guessed right it's a "werewolf" game Pokémon edition! Every share is appreciated

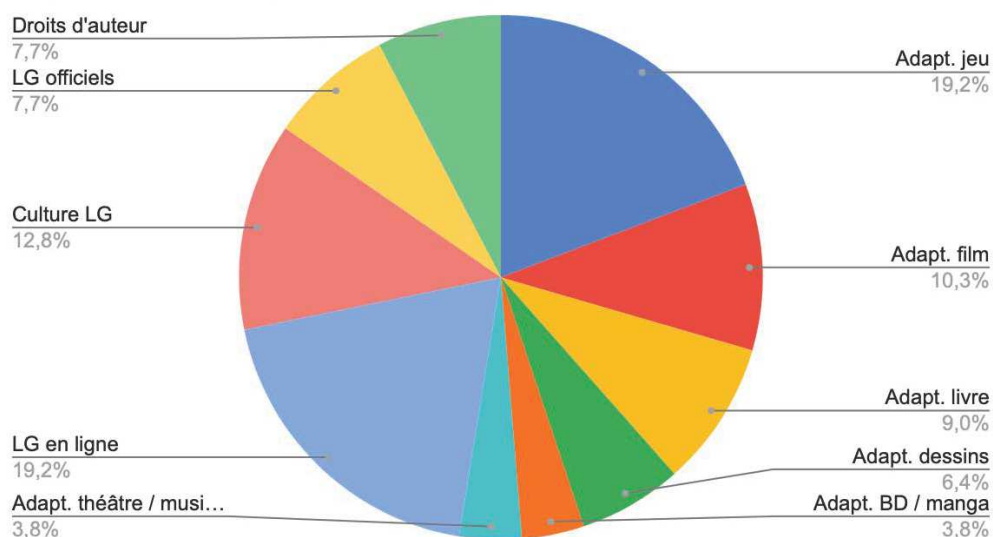
	Thank you everyone
36	<p><a href="https://twitter.com/UmbreoNoctie/status/1092355342309171200">https://twitter.com/UmbreoNoctie/status/1092355342309171200</a> Punaise c'est tellement beau.</p> <p>Mais on est carrément d'accord que ce que tu fais c'est du plagiat ?...</p> <p>Genre c'est beau mais... Mais non. Tu as demandé l'accord aux auteurs originaux de LGdT ? Tu reprends toutes leur règles et leur carte de ce que je lis.</p>
37	<p><a href="https://twitter.com/JaxMakesThingz/status/1089258810445889537">https://twitter.com/JaxMakesThingz/status/1089258810445889537</a> Are you sure you should kickstart a game using other people's copyright? Kickstarter donations are considered profit</p>
38	<p><a href="https://twitter.com/MadKosmic/status/1168116903547682817">https://twitter.com/MadKosmic/status/1168116903547682817</a></p> <p>Coucou ! Je pense que tu peux réaliser des "fanart" ou des illustrations sur le thème des versions libres du jeu. Par contre pour La version propre des Loups Garous de Thiercelieux, les personnages ont été designé pour cette version. Dans Mafia, il n'y avait pas le chasseur... &gt;&gt;</p>
39	<p><a href="https://twitter.com/AlleeDConteurs/status/1174567552380547072">https://twitter.com/AlleeDConteurs/status/1174567552380547072</a></p> <p>Dans le cadre du Festival, les vampires de l'Allée seront de retour à partir du 21 septembre ! Serez-vous dévoré ou assoiffé ? Les Vampires de l'Allée est une reprise et adaptation du célèbre jeu Les Loups-garous de Thiercelieux.</p>
40	<p><a href="https://twitter.com/AntoninLaMontre/status/1139878217068797952">https://twitter.com/AntoninLaMontre/status/1139878217068797952</a></p> <p>Mon roman sur les loups garou de Thiercelieux est terminé, et les gens qui l'ont lu ont beaucoup aimé ! Hésitez pas, c'est très court et je me suis bien amusé</p>
41	<p><a href="https://twitter.com/Zachatweet/status/1167294462432808965">https://twitter.com/Zachatweet/status/1167294462432808965</a></p> <p>Coucou. Je recherche des personnes Queer ou friendly qui jouent à Wolfy ou qui veulent s'y mettre, jeu inspiré du Loup Garou de thiercelieux, pour se faire des parties sérieuses, en privé.</p>
42	<p><a href="https://twitter.com/Beriasouss/status/1176777894716162048">https://twitter.com/Beriasouss/status/1176777894716162048</a></p> <p>Actuellement en train de créer un nouveau JDR se passant dans l'univers des loups-garous de Thiercelieux ça va être sympa je pense :3</p>
43	<p><a href="https://twitter.com/ClemPostis/status/1172501556341682178">https://twitter.com/ClemPostis/status/1172501556341682178</a></p> <p>C'est un podcast sur le transmédia, et le premier épisode parle de Lune Rousse, le roman de @So_Silene et @PaulBeorn à partir du Loup Garou de Thiercelieux paru chez @CastelmoreFR :)</p>
44	<p><a href="https://twitter.com/drloser_nofrag/status/1168891709952077827">https://twitter.com/drloser_nofrag/status/1168891709952077827</a></p> <p>Je cherche des gens pour tester mon proto de jeu de diplomatie sur la guerre froide C'est un jeu qui se base sur mes nombreuses lectures sur la dissuasion et la théorie des jeux (dilemme du prisonnier, etc.)</p> <p>On pourrait comparer ça à un croisement entre Diplomatie et Les Loups Garous de Thierceli</p>
45	<p><a href="https://twitter.com/MrTomTwain/status/1168784080776900608">https://twitter.com/MrTomTwain/status/1168784080776900608</a></p>

	Précision : les loups garous de Thiercelieux, certes, c'est inspiré du jeu russe Mafia, mais ils ont tout de même inventé et développé les pouvoirs de personnage qui n'existaient pas dans la version de base. Hors, c'est cela qui structure le jeu, il y a donc une part de création.
46	<a href="https://twitter.com/Bouletcorp/status/983778131201814528">https://twitter.com/Bouletcorp/status/983778131201814528</a> <b>2018</b> J'ai décidé de me faire mon propre jeu de Loup-Garou pour cet été
47	<a href="https://twitter.com/Laurier_the_Fox/status/1167200607788290052">https://twitter.com/Laurier_the_Fox/status/1167200607788290052</a> La réf historique du jeu Loup Garou de Thiercelieux et QUI à vraiment inventé le jeu...
48	<a href="https://twitter.com/GeminiMohamed/status/1164962724020985856">https://twitter.com/GeminiMohamed/status/1164962724020985856</a> Jinrou Game et Jinrou Game : Beast Side. Lisez-les. Vraiment.
49	<a href="https://twitter.com/naomi_mchd16/status/1160604310255878144">https://twitter.com/naomi_mchd16/status/1160604310255878144</a> <a href="#">@NetflixFR</a> y'a moyen de faire un film sur les loups garous de thiercelieux s'il vous plait
50	<a href="https://twitter.com/le_apolitique/status/1155627178551365632">https://twitter.com/le_apolitique/status/1155627178551365632</a> On est en cours d'écriture d'une murder party / JDR grandeur nature, sur un week end, scénarisé, basé sur le jeu, avec une vingtaine de personnes, chacun son perso, thiercelieux pour tous...
51	<a href="https://twitter.com/sanadup/status/1154725356118654976">https://twitter.com/sanadup/status/1154725356118654976</a> les deux meilleurs jeux de société sont: le jeu de 54 cartes, les loups garous de thiercelieux, rieeeeen d'autre
52	<a href="https://twitter.com/ShanCelecia/status/1152938119018229760">https://twitter.com/ShanCelecia/status/1152938119018229760</a> Du coup voici comment le projet va se dérouler le projet. Je vais d'abord vous présenter toutes les cartes des Loups Garous de Thiercelieux que j'ai redessiné tout en vous expliquant leur rôle. Puis je vais sûrement vendre ce jeu à ceux qui veulent bien l'acheter.
53	<a href="https://twitter.com/Kinzel_V/status/1151270393979842560">https://twitter.com/Kinzel_V/status/1151270393979842560</a> J'ai passé ma journée à travailler sur un double jeu de piste et ma soirée à bosser les mécaniques (complexes as f*ck) de ma map Loups-garous de Thiercelieux avec <a href="#">@YU7A</a> Ne me donnez plus aucune information supplémentaire svp
54	<a href="https://twitter.com/Matoux_irl/status/1145319604438360064">https://twitter.com/Matoux_irl/status/1145319604438360064</a> Je me réveille ce matin j'ai un gros mal de crâne. Gueule de bois ? Non non... Loup garou de thiercelieux en ligne jusqu'à 2h avec ma coloc.
55	<a href="https://twitter.com/DzZiel/status/1144904822283526149">https://twitter.com/DzZiel/status/1144904822283526149</a> Ban JVC Ban Wolfy Ban Loup-Garou de Thiercelieux en ligne Tout ça en 3 jours J'suis fier de moi
56	<a href="https://twitter.com/LULU_OUAT/status/1139679141706514433">https://twitter.com/LULU_OUAT/status/1139679141706514433</a> Un Loup-Garou de Thiercelieux (jeu) sur le plateau en before ou vous seriez Maître du Jeu serait génial, <a href="#">@Cyrilhanouna</a> . On rigolerait bien surtout si vous connaissez les cartes !

57	<a href="https://twitter.com/tweetingaddress/status/1139050245105639424">https://twitter.com/tweetingaddress/status/1139050245105639424</a> Grâce à @AurelienSalan je croise le post de @soleilcoucoupe exposant son habile adaptation littéraire du #jeu des Loups-Garous de Thiercelieux. 💡 Idées... d'une autre variante à faire créer aux élèves, et de cadeau !
58	<a href="https://twitter.com/per0vskia/status/1138424262648303618">https://twitter.com/per0vskia/status/1138424262648303618</a> Des fois je me dis que je déteste la France et puis je me rappelle qu'on a inventé Les Loups-Garous de Thiercelieux
59	<a href="https://twitter.com/squarecup/status/1137472364495740928">https://twitter.com/squarecup/status/1137472364495740928</a> Jinrou Game c'est une pépite psychologique
60	<a href="https://twitter.com/loutrinell/status/1133364420246200320">https://twitter.com/loutrinell/status/1133364420246200320</a> Azy j'ai trop envie de faire une bd sur le loup garou de thiercelieux
61	<a href="https://twitter.com/justesublime/status/1129747971602567179">https://twitter.com/justesublime/status/1129747971602567179</a> Amis joueurs, vous en avez rêvé, ils l'ont fait: Les Loups-Garous de Thiercelieux en Live Action : <a href="https://youtu.be/KqmPg0JpXto">https://youtu.be/KqmPg0JpXto</a> merci @andyrowski
62	<a href="https://twitter.com/IAmUppsala/status/1128274341429379072">https://twitter.com/IAmUppsala/status/1128274341429379072</a> Bon, je pense qu'il est temps qu'on se l'avoue tous. Personne n'aime le jeu "les loups garous de thiercelieux". C'est chiant, y a 350 rôles qui servent à rien (la petite fille, le chasseur... bientôt le boucher, la coiffeuse ou encore le postier) et ça fout la brouille.
63	<a href="https://twitter.com/benammarnejde/status/1120234252463935488">https://twitter.com/benammarnejde/status/1120234252463935488</a> MUSIQUE AMBIANCE LOUP GAROU DE THIERCELIEUX <a href="https://youtu.be/fiiWimz-Q6g">https://youtu.be/fiiWimz-Q6g</a> via @YouTube
64	<a href="https://twitter.com/spaartag/status/1118441613414604800">https://twitter.com/spaartag/status/1118441613414604800</a> je peut te conseiller le jeu en ligne "Loup Garou de Thiercelieux" un très bon loup garou
65	<a href="https://twitter.com/hugovibritannia/status/1114599233980653568">https://twitter.com/hugovibritannia/status/1114599233980653568</a> Rejoignez ma partie "LG Thiercelieux" sur #LoupsGarousEnLigne ! <a href="https://loups-garous-en-ligne.com/jeu/index.php">https://loups-garous-en-ligne.com/jeu/index.php</a> via @LGenligne
66	<a href="https://twitter.com/DM_LEM/status/1113096134950555651">https://twitter.com/DM_LEM/status/1113096134950555651</a> Pour être bien, il faut qu'il soit un challenge à la hauteur du temps passé par partie : 5 sec pour ChiFuMi, ok. 2h pour Terraforming, ok. 6h pour TTA, ok. 4h pour monopoly, non. un critère plus subjectif est celui de l'élimination qui s'oppose au désir de jouer (thiercelieux).
67	<a href="https://twitter.com/GrenierLudique/status/1108654932759064577">https://twitter.com/GrenierLudique/status/1108654932759064577</a> WHEN I DREAM   Un soupçon de #Dixit avec ses cartes magnifiques, et une pincée de Loups-garous de Thiercelieux.
68	<a href="https://twitter.com/Souffledevapeur/status/1106235076839387137">https://twitter.com/Souffledevapeur/status/1106235076839387137</a> Il y a cette histoire que je vais continuer :)

	C'est une "" fanfiction"" du jeu les loups-garous de thiercelieux. Les premiers chapitres sont en cours de correction... Désolée d'avance pour les fautes catastrophique <a href="https://my.w.tt/i4N6lu1s3U">https://my.w.tt/i4N6lu1s3U</a>
69	<a href="https://twitter.com/beamerminsk/status/1103841921078910976">https://twitter.com/beamerminsk/status/1103841921078910976</a> dsl mais pour moi il n'y a qu'une seule version du lg de thiercelieux et aucune autre
70	<a href="https://twitter.com/BesOpere/status/1097226559201656836">https://twitter.com/BesOpere/status/1097226559201656836</a> J'attends toujours la version appli du site loup garou de thiercelieux
71	<a href="https://twitter.com/Mangatore/status/1096071760863203330">https://twitter.com/Mangatore/status/1096071760863203330</a> Du jeu au roman : Times Stories et Les Loups-Garous de Thiercelieux
72	<a href="https://twitter.com/michi_mocho/status/1094720845388369920">https://twitter.com/michi_mocho/status/1094720845388369920</a> Il y a site de loup garou en ligne si tu veux, C'est le village de Thiercelieux le nom je crois
73	<a href="https://twitter.com/Immeuble_XeWuP/status/1093969535747739650">https://twitter.com/Immeuble_XeWuP/status/1093969535747739650</a> RT @XeWuP_ : Venez jouer avec moi à 21h30 le jeu des 🐾 LOUPS GAROUS DE THIERCELIEUX, spécialement adapté pour Discord !
74	<a href="https://twitter.com/SoltOfficiel/status/1092154347515985920">https://twitter.com/SoltOfficiel/status/1092154347515985920</a> Loup Garou de Thiercelieux adapté sur #Fortnite après énormément de boulot, enfin là ! Et tellement encore à faire, l'episode 02 n'en serait que meilleur !
75	<a href="https://twitter.com/himeija/status/1092404878650032133">https://twitter.com/himeija/status/1092404878650032133</a> En ce qui concerne le loup garou de thiercelieux je suis pas sure que tu voles quoi que se soit par contre fait gaffe avec Nintendo... Tu n'as pas le droit de vendre des produits dérivés de Pokemon ;) (Même si je trouve ça dommage, ton jeu est superbe au passage)
76	<a href="https://twitter.com/Lasciva_peluche/status/1092425442525618178">https://twitter.com/Lasciva_peluche/status/1092425442525618178</a> Si leur plainte est contre le jeu "Loup-Garou", tu peux leur dire d'aller se faire voir. Comme l'ont dit plusieurs personnes en réponse à ton tweet, le jeu de base Mafia est libre de droit. De toute façon s'ils n'ont pas les droits eux-même ils n'ont absolument rien à dire.
77	<a href="https://twitter.com/Gallifan/status/1090693413647908865">https://twitter.com/Gallifan/status/1090693413647908865</a> Un rp autour du loup garou de thiercelieux, ça vous tente ?

### Sujet des tweets publiés entre janvier et octobre 2019



## Annexe n°14 : captures d'écran du channel « Présentation » Discord *La Meute*

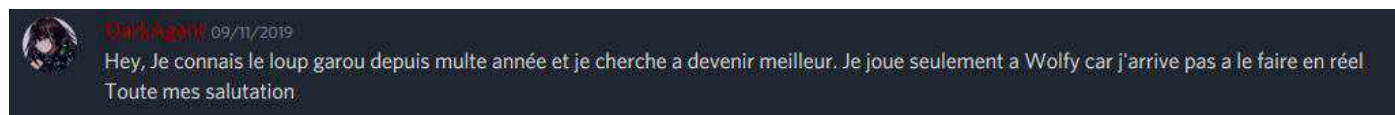


Figure 1 : présentation de DarkAgent

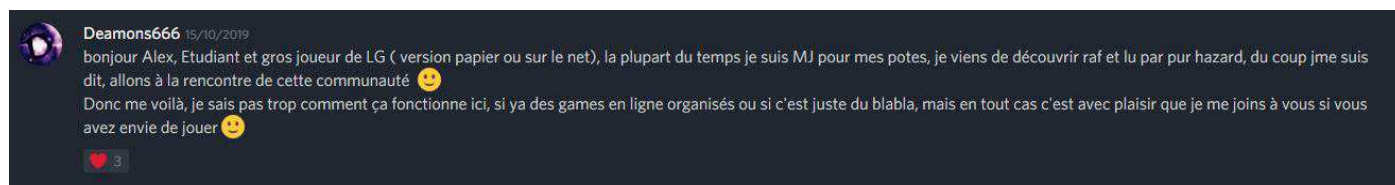


Figure 2 : présentation de Deamons666

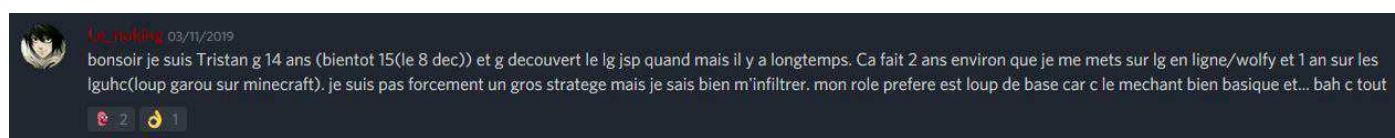


Figure 3 : présentation de Lenoking

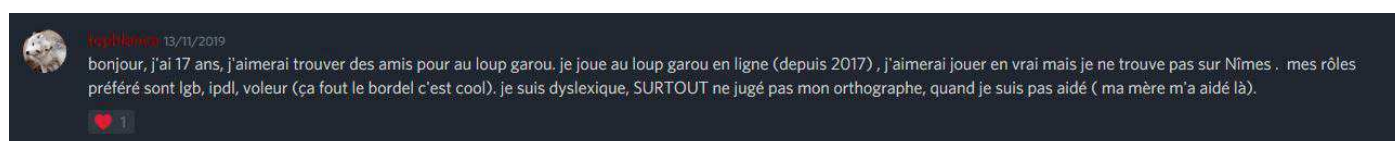


Figure 4 : présentation de Lopblanca

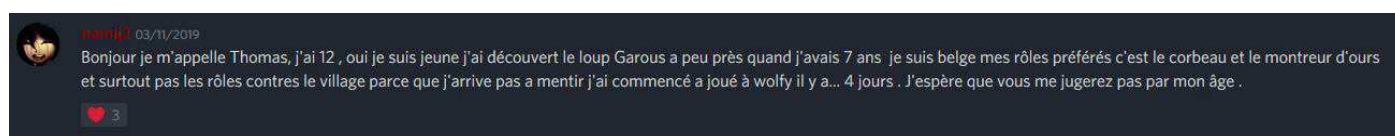


Figure 5 : présentation de Namij2

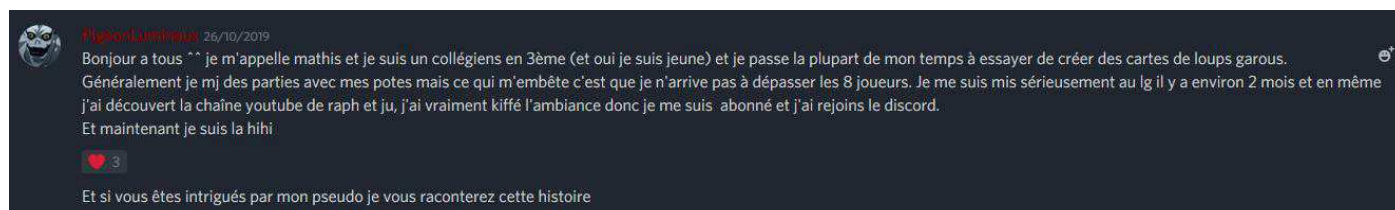


Figure 6 : présentation de PigeonLumineux

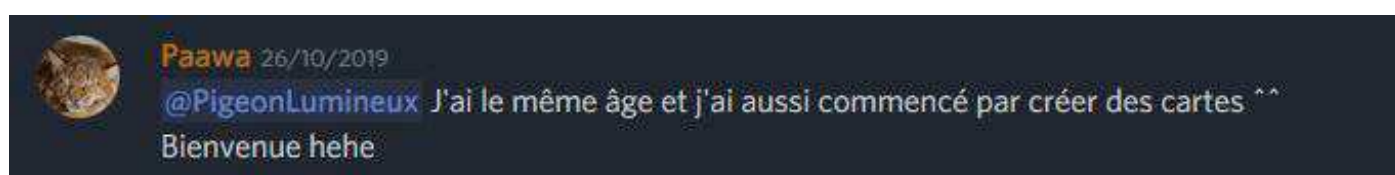


Figure 7 : réponse de Paawa à PigeonLumineux

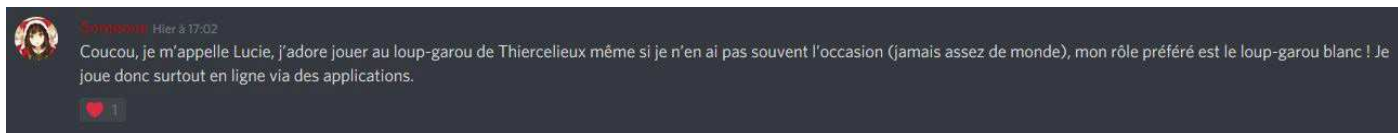


Figure 8 : présentation de Someone

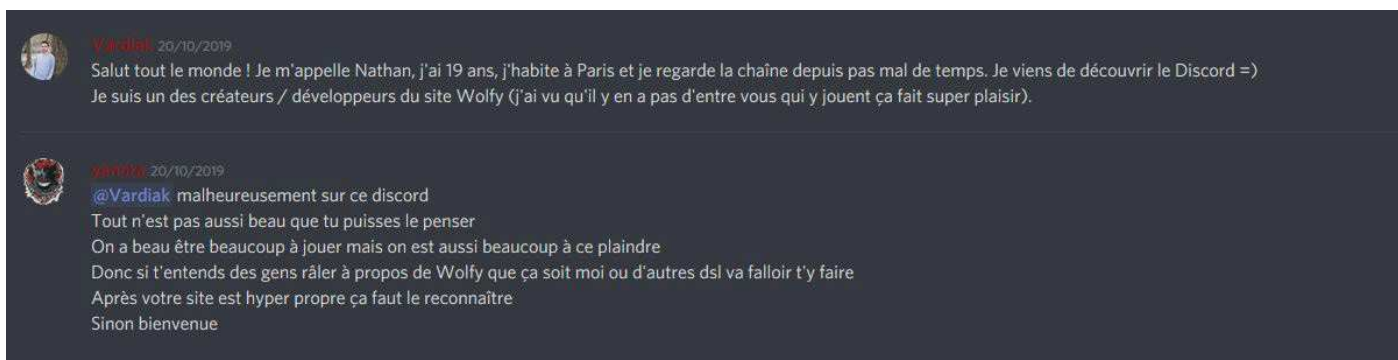


Figure 9 : présentation de Vardiak (co-développeur de *Wolfy*), et réponse d'un membre du Discord

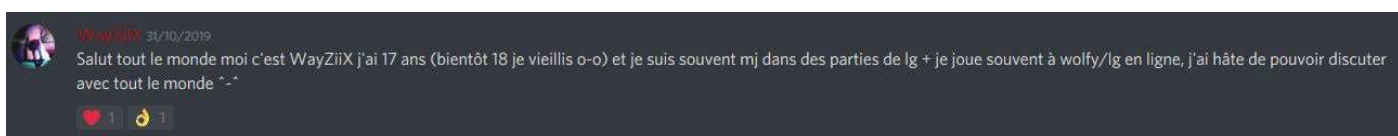


Figure 10 : présentation de WayZiix

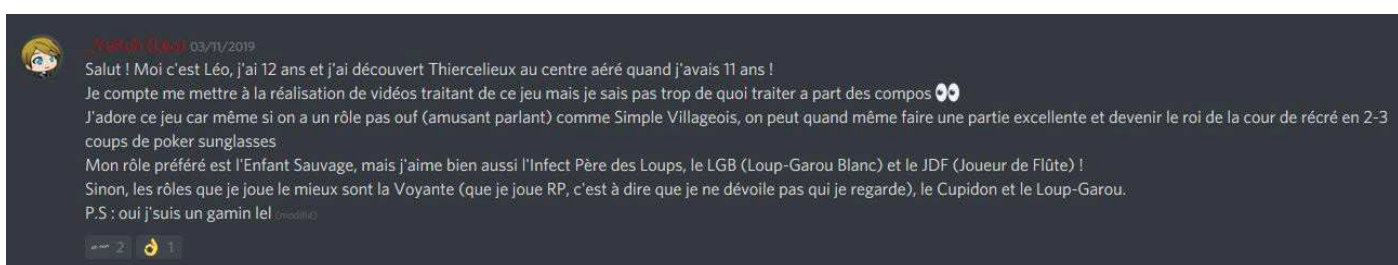


Figure 11 : présentation de Yukoh



Figure 12 : présentation de Charlotte la MJ

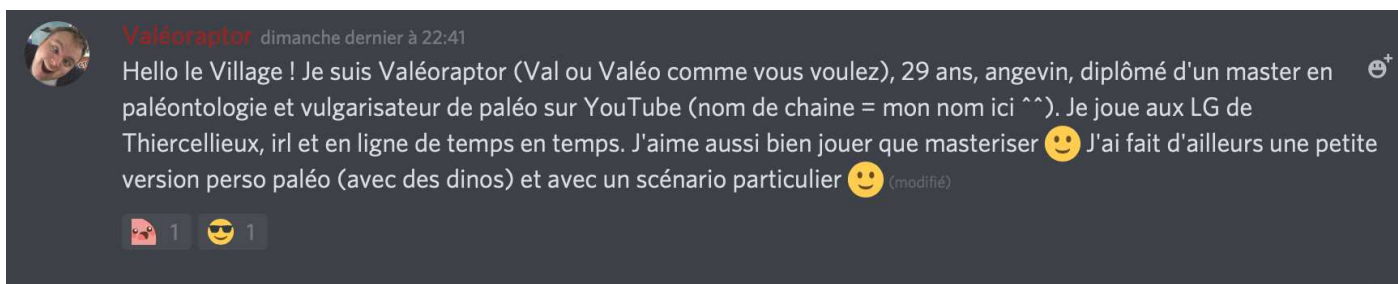


Figure 13 : présentation de Valéoraptor

Annexe n°15: captures d'écran « *Neurchi de Loup Garou* » (ndlg)  
à la date du 28 janvier 2020



Figure 1 : création du groupe Facebook le 13 septembre 2019



Figure 2 : mème « Chasseur » / « Sorcière »



Figure 3 : mème « Loup blanc » / « Voyante »





Figure 4 : même « Normies » Vs. « L'élite » (Cupidon)



Figure 5 : même alcool dans le Loup Garou



Figure 6 : même *template Awkward look monkey puppet / le « dernier loup »*



Figure 7 : mème *template Inb4 meme dies* / « Chasseur se faisant tuer »



Figure 8 : mème Amoureux « Loup Garou » / « Petite Fille »

Quand les loups garous  
découvrent l'identité du loup  
blanc



Figure 9 : même « Loup blanc »

Le seul moment au monde  
où toutes les bonnes  
personnes regretteront ta  
mort



Figure 9 : même *template Loups-Garous de Thiercelieux* / « L'Ancien »

Quand t'es Cupidon et que c'est la  
première partie de ton crush



Figure 10 : même *template Loups-Garous de Thiercelieux* / « Cupidon »

Prendre goût au pouvoir dès le plus jeune âge be like

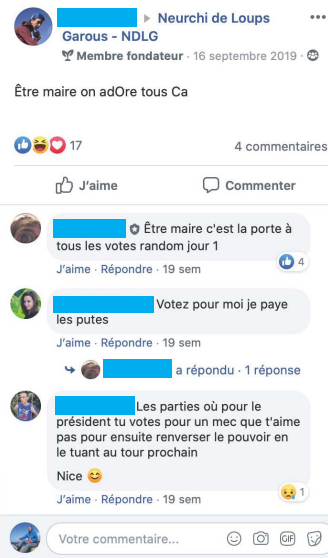


Figure 11 : même *template* Loups-Garous de Thiercelieux / « Le Maire »

Quand tu joues à un jeu de société mais que tu fais quand même la campagne solo



Figure 12 : même *template* Loups-Garous de Thiercelieux / « Le Joueur de Flute »

**Annexe n°16 : Retranscription vidéo Konbini “Comment le Loup Garou a conquis le monde” (diffusée le 22 décembre 2019)**

<https://www.facebook.com/konbinitechno/videos/551529975578483/>

**Les pages 200 à 202 ont été retirées de la version diffusée en ligne.**

## Annexe n°17a : Grille sémiotique d'analyse - Loups-Garous en Ligne (LGEL)

Dimensions	Critères	Dénoté	Connoté
Éléments contextuels	Type de document, objectifs communicationnel dispositif	<b>Jeu en ligne (MMORPG)</b> 4 pages du site sont ici analysées : page d'accueil, déroulement d'une partie, customisation, boutique	Jouer au jeu du "Loup Garou" en ligne : il s'agit d'une adaptation du jeu de société ( <i>Social Deduction Game</i> ). Qui dit "adaptation" dit changements / transformations du jeu pour en faire un nouvel objet
	Lieu de médiatisation, date	L'étude du site internet se base sur l'état du site au 20 décembre 2019	Incitation à créer un compte sur le site
	Destinataire	Joueurs (enfants et adultes)	
Dimension iconique (ce qui est représenté)	Personnages (marqueurs, esthétiques, ornementaux, proxémique, etc.)	<b>Visuels de Thiercelieux</b>  <b>Avatar des joueurs</b> : "ma garde robe". Possibilité de changer sa tenue. Au début seulement "haut" / "bas" / "chaussure" → "en guenille"	L'utilisation des visuels de Thiercelieux nous indique qu'il s'agit d'une adaptation du jeu qui reprend les rôles, mécaniques et grands principes du jeu français : ces visuels confortent les joueurs dans ce qu'ils connaissent.  Les "avatars" sont nouveaux (mise-à-jour du 4 décembre 2019). Le style du dessin s'éloigne de Thiercelieux et rappelle les anciennes cartes à collectionner/habiller. Volonté de personnaliser le jeu. Volonté de rester dans l'univers "médiévalisant".
	Hiérarchisation des éléments formels	<b>Page Boutique</b> : 5 onglets. Nous nous concentrerons sur l' <b>onglet "cristaux"</b> (Monnaie du jeu ; 6 offres différentes, de 250 = 2,99 euros à 14000 = 89,99 euros)  <b>L'onglet Avatar</b> : 13 offres spéciales de Noël / 19 panoplies / 19 chapeaux / 9 hauts / 5 bas / 15 manteaux / 5 chaussures / 28 accessoires / 14 familiers / 18 fonds  <b>Barre (page d'accueil) indiquant nombre de joueurs connectés, inscrits, nombre de parties</b>	Les six offres sont encadrées. Certaines ont un bandeau vert qui incite les joueurs à payer : "la plus populaire", "la plus rentable". On retrouve le visuel de Thiercelieux incitant la confiance.  On voit les "cartes avatars" représentées avec chaque objet mis en valeur. Le nombre d'objets proposés n'est pas indiqué mais je les ai compté pour voir l'amplitude de l'offre. Des points verts indiquent les offres "spéciales" ce qui incite à cliquer.  Cette ligne incite à débiter une partie car on observe un grand nombre de joueurs actifs. Ce n'est pas un site mort. On voit aussi l'historicité du site grâce au nombre total de parties jouées.
	Identification d'une "scène"	<b>Fin de partie : enchaînement avec une prochaine partie</b> (fenêtre pop-up apparaît avec liste des récompenses. Sur le chat : X ont gagné, listes des points marqués par chaque joueurs, puis séparation marquée par un trait et une nouvelle partie commence directement)	Les récompenses permettent aux joueurs de sentir leurs avancements et provoquent le désir de poursuivre le jeu. Le fait d'observer quels autres joueurs ont gagné permet de provoquer un challenge entre les joueurs et de souder la communauté. L'enchaînement instantané des parties alimente le désir des joueurs à poursuivre leur expérience ludique: il faut cliquer pour quitter le jeu (et non l'inverse, cliquer pour continuer à jouer).
Dimension plastique (matières, formes, couleurs, etc) (comment s'est représenté)	Image du texte (typo, couleur, taille, disposition)	<b>Page d'accueil : visuel de Noël animé (flocons)</b>  <b>Disposition des éléments sur l'écran pendant une partie en 4 zones</b> : un historique (visuel, camp, temps et action en cours), un chat (voir l'analyse ci-dessous), la composition de la partie (liste des rôles, actualisée selon les morts) et la liste des joueurs dans la partie (actualisée en fonction des votes et des morts).	Le visuel animé de Noël nous indique que le site est à jour et donc actif car il est aux couleurs de la saison. Cependant ce visuel indique aussi un certain goût et montre une image assez "vieillotte" indiquant donc l'âge du site.  La séparation de l'écran en 4 zones distinctes permet de se repérer facilement dans la partie. Tout est écrit textuellement (ce qui est long mais clair). La composition de la partie est visible, ce qui empêche tout bluff sur les personnages. La liste des joueurs de la partie facilite le jeu car les joueurs sont invités à cliquer sur le pseudo d'un des joueurs pour voter contre lui. La fenêtre du chat est centrale, ce qui permet aux joueurs de communiquer aisément. En fond d'écran, nous observons une illustration (originale) d'un village dans la nuit, ce qui rappelle la thématique du jeu. Page 203

		<b>Chat</b> : couleurs définies en fonction des actions entreprises	Le langage utilisé par le site crée des automatismes chez les joueurs grâce aux systèmes mis en place par les couleurs et les formes choisies. Les actions de “vote” pendant les “journées” sont surlignées en jaune, ce qui est très visible. C’est une information qui doit être vu par l’ensemble des joueurs, car elle est radicalement importante ; contrairement au jeu de société Thiercelieux, un vote peut être lancé par n’importe quel joueur et sur n’importe quel joueur à n’importe quel moment, ce qui n’est pas négligeable. Le pseudo du joueur est écrit en gras avant son intervention, ainsi que l’heure à laquelle il a écrit son message : le temps est une valeur essentielle du jeu car elle permet de comprendre qui peut potentiellement mentir.
Dimension linguistique (ce qui est écrit)	Type de récit	<b>Message indicatif avant-partie</b> : il est “interdit d’insulter, pas d’attitude malsaine, pas d’anti-jeu” (mis sur le même niveau) ; “dévoilement internet et sanctionné, interdit de donner toute forme d’indice sur son rôle” ; “pas d’AFK autorisé”  <b>“L’adaptation officielle en ligne et en temps réel des Loups-Garous de Thiercelieux !”</b>	Cet avertissement permet aux créateurs du site de se dédouaner en cas de conflit. Elle permet en effet de rappeler aux joueurs leurs responsabilités. Pour débiter la partie, il faut nécessairement cliquer sur les trois propositions. L’omniprésence de l’information (à chaque nouvelle partie) indique l’importance légale de son message. Cependant, nous avons remarqué à travers cette étude que la plupart des points ne sont pas respectés : on trouve fréquemment les personnes “AFK” (absents de la partie) et le dévoilement des gros rôles (voyante, sorcière principalement) est presque systématique.  L’aspect “officiel” revendiqué permet de positionner le site et de profiter des “quatre cinq millions” d’exemplaires vendus du jeu de société d’Hervé Marly et de Philippe des Pallières ( <a href="#">chiffres d’après une ITW proposée par Konbini le 22 décembre 2019</a> ).
	Rapport texte/image (ancrage/relais)	<b>Informations transmises aux joueurs pendant une partie</b>	L’image et le texte sont foncièrement liés : lorsqu’un rôle est dévoilé de part la mort d’un joueur, l’information (son rôle) est écrit textuellement conjointement à l’image issue de Thiercelieux, illustrant ce rôle.
Dimension symbolique	Références formelles	<b>Visuels de Thiercelieux et extensions spécifiques au site</b>	La référence au jeu de société français créé par Hervé Marly et Philippe des Pallières est plus qu’assumée sur l’ensemble du site. Les visuels d’Alexios Tjoyas (illustrateur de Thiercelieux) sont utilisés sur chaque page du site pour faire rentrer les joueurs dans l’univers. Il s’agit d’une forme de confort pour les joueurs qui connaissent déjà le dessin représenté pour chaque rôle.
	Références culturelles	<b>Vocabulaire utilisé</b>	Dans la zone “chat” lors d’une partie, on peut cliquer sur quatre émoticônes : un smiley souriant, un smiley triste, “RIP” ou “GG”. Ces deux derniers symboles sont assez significatifs concernant les références des joueurs. “RIP” signifie “Requiescat in pace” ou “rest in peace”. “GG” veut dire “Good Game” ou encore “bravo”. Ces abréviations sont courantes dans le vocabulaire des joueurs.
	“Valeurs”	<b>Bas de page : avertissement licence</b> (voir annexe)	Cet avertissement est assez bien visible, ce qui dénote son importance face aux concurrents (Wolfy en tête, les applications téléchargeables sur les stores ensuite). Le lien avec Thiercelieux est clairement revendiqué pour faire guise de message officiel. Cela connote une possibilité de punition légale/juridique à qui “copie” le concept (mais on peut interroger l’impact d’un tel message).
Autres	Présence d’un logo	<b>Pas de logo spécifique</b> mais reprise visuel de Thiercelieux : <i>Nouvelle Lune</i>	Encore une fois, il s’agit d’une association “officieuse” avec Thiercelieux. Cependant, on peut comprendre qu’il s’agit d’un manque de moyen de la part de la société.
	Modèle économique	<b>SAS à associé unique. En 2014 chiffre d’affaires de 26 300,00 €.</b> <b>Capital social de 1000€.</b> Société radiée le 13 juin 2019.	Énorme chiffre d’affaires (mais les chiffres datent) : 26 x le capital social. La société a été radiée <a href="#">peu avant le rachat de l’éditeur Lui-même (éditeur de Thiercelieux)</a> par Asmodee ce qui pourrait expliquer son arrêt. A noter que le site a été entretenu (mise à jour des avatars et de Noël).

## Annexe n°17b : Grille sémiotique d'analyse - Wolfy

Dimensions	Critères	Dénoté	Connoté
Éléments contextuels	Type de document, objectifs communicationnel dispositif	<b>Jeu en ligne (MMORPG)</b> 4 pages du site sont ici analysées : page d'accueil, déroulement d'une partie, customisation, boutique	Jouer au jeu du "Loup Garou" en ligne : il s'agit d'une adaptation du jeu de société (Social Deduction Game). Qui dit "adaptation" dit changements / transformations du jeu pour en faire un nouvel objet
	Lieu de médiatisation, date	L'étude du site internet se base sur l'état du site au 22 décembre 2019	-
	Instance d'énonciation	Site internet destiné à devenir une application ("L'app Wolfy, bientôt disponible"). Visuel de l'app présent sur la page d'accueil	Le site est en développement et sera amené à grandir. Le projet d'une application montre la volonté des développeurs de s'adapter aux usages des joueurs.
	Destinataire	Joueurs (enfants et adultes)	-
Dimension iconique (ce qui est représenté)	Personnages (marqueurs, esthétiques, ornementaux, proxémique, etc.)	<b>Avatar des joueurs</b> : design original simpliste	Les dessins sont originaux et ne font jamais référence aux jeux édités (Thiercelieux, jeu américain, japonais, ou autres). Les designs sont extrêmement simplistes et permettent à quiconque de s'approprier un avatar pour s'y identifier.
	Hiérarchisation des éléments formels	<b>"Mon skin"</b> : 213 hauts possibles, 66 bas, 70 chaussures, forme de la tête, 119 coupes de cheveux, yeux, accessoires, lunettes, nez  <b>Boutique</b> : offres temporaires de Noël (Bonhomme de neige, Chevalier, Père Noël), grade alpha, coffres (à venir) et packs et lunes (5 packs différents mais seulement 3 visibles à priori : de 240 = 3,90 euros à 26000 = 99,90 euros. Pour voir les deux derniers, il faut cliquer sur une flèche blanche peu visible).  <b>Nombre de joueurs connectés / inscrits</b>	Le nombre de designs n'est jamais explicité. Les longues listes d'éléments proposées aux joueurs indiquent l'impossibilité de s'ennuyer : il y aura toujours un challenge, car toujours de la nouveauté. Le site étant très jeune, on comprend aussi par cette quantité de productions son potentiel.  Les offres temporaires montrent que le site est à jour car il tient compte des événements de la vie réelle (ici, Noël). Les différents types d'offres sont encadrés de différentes couleurs (rouge : offres temporaires ; violet clair : grade alpha ; marron : coffre ; violet foncé : pack de lunes). Les couleurs devraient permettre de comprendre facilement, ce qui n'est pas forcément le cas ici. Les coffres ne sont pas encore disponibles ("à venir"), ce qui montre que le site est amené à se développer. Enfin, concernant les packs de lunes (monnaie du jeu), deux offres (les deux plus grosses) sont habilement cachées aux yeux de tous, ce qui permet de ne proposer ces offres qu'à ceux qui les cherchent et laisser penser aux autres joueurs qu'il ne s'agit pas trop d'un "pay-to-win", c'est-à-dire un jeu dans lequel il est nécessaire de mettre de l'argent pour être au niveau.  Affichage de la puissance du jeu sur le marché, mais aussi de "l'activité" du site
	Identification d'une "scène"	<b>Fin de partie</b> : pop-up avec les stats de la partie indiquées, gains du joueurs, bouton home (dessin maison) pour retour à accueil, bouton partie suivante. Il y a toujours un accès au chat.	L'affichage des statistiques permet aux joueurs d'observer leur avancée dans le jeu. C'est une manière d'engager les joueurs sur le dispositif. Pour poursuivre ou arrêter le jeu, il est nécessaire de cliquer sur un bouton, ce qui est un effort. Le fait d'avoir un accès au chat après la partie permet d'observer la réaction des joueurs avec qui on vient de communiquer. C'est un élément qui peut retenir les joueurs pour poursuivre leur expérience de jeu.
Dimension plastique (matières, formes, couleurs, etc) (comment s'est	Image du texte (typo, couleur, taille, disposition)	<b>Page d'accueil : message instantané d'un bot</b> (mise en situation d'une partie)	Cet élément mime la réception de messages sur des dispositifs dédiés comme Messenger ou Whatsapp et conforte les joueurs dans ce qu'ils connaissent déjà. Le design "notifications push" évoque les applications mobiles.  Page 205



représenté)		<b>Disposition des éléments sur l'écran pendant une partie :</b> séparation de l'écran en deux zones distinctes (chat et fenêtre avec avatar/pseudo des joueurs). Au dessus du chat : bouton compo et bouton accueil. Chat : avatar, pseudo, message	La représentation d'un paysage et des avatars met en scène les joueurs à travers leur avatar. Il devient donc plus facile d'interagir entre les différents joueurs (il suffit de cliquer sur l'avatar pour le désigner). Un bouton "accueil" est présent pour quitter la partie. Il n'y a pas le mot "quitter" qui pourrait être négatif. Un bouton "composition" permet d'avoir un oeil sur les différents rôles présents. Le fait de ne pas l'afficher directement permet de réduire le nombre d'informations. Cela permet aussi à certains joueurs de bluffer sur leur rôle.
	Mise en scène (composition, couleurs, ligne de force, fond, prise de vue)	<b>Chat</b>	La fenêtre de chat permet aux joueurs de communiquer. Les informations présentes dans le chat permettent de mener l'enquête : on observe l'icône du joueur (différente de son avatar), son niveau, son pseudo et son message. L'heure du message n'est pas indiquée, car le design inspirée des messageries instantanées donne déjà un indice sur la temporalité. Le niveau du joueur est indiqué, celui-ci pouvant être interprété (et jugé) par les autres joueurs.
Dimension linguistique (ce qui est écrit)	Type de récit	Attente de joueurs avant une partie : <b>message "Partagez la partie sur les réseaux sociaux ou à vos amis"</b> avec icones Twitter et Facebook + lien URL de la partie	Ce message invite les joueurs à partager en dehors du site le lien de la partie qui va être jouée, ce qui est intéressant. Inviter les joueurs à sortir du jeu peut être un risque (ils pourraient abandonner la partie en trouvant mieux à faire), mais apporte le grand avantage de faire connaître davantage le site par le partage par bouche-à-oreille (et URL).
	Rapport texte/image (ancrage/relais)	<b>Customisation de l'avatar</b>	Pour simplifier au maximum le site internet, les développeurs ont supprimé beaucoup de textes qu'ils ont jugé inutiles. Pour changer l'apparence de l'avatar, on ne voit jamais nommé explicitement les noms des catégories : il suffit de cliquer sur l'image représentant des chaussures, un haut, un bas, un visage, etc. pour modifier l'apparence des ces objets. En cela, le site est déjà pensé comme une application (le moins de texte possible pour enrichir l'expérience utilisateur).
Dimension symbolique	Références formelles	<b>"Wolfy : le jeu de Loups-Garous en ligne" 22 rôles (+/- spécifiques au site)</b>	En se présentant comme "le jeu de Loups-Garous en ligne", Wolfy se dresse directement au rang de principal concurrent des autres loups-garous en ligne (en premier lieux LGEL). Le site prend comme référence tous les autres loup garous édités : d'abord Thiercelieux, mais aussi <i>Werewolf Legacy</i> (le jeu américain) ou <i>Loup-Garou pour une nuit</i> . En créant de nouveaux rôles, Wolfy s'inscrit dans la dynamique des Loups Garous, celle des variantes et de la création de nouveaux personnages.
	Références culturelles	<b>Vocabulaire issu du gaming Classement</b>	Le jeu utilise énormément le vocabulaire issu du gaming. Par exemple, pour changer l'apparence de son avatar, il faut aller dans "mon skin". Les mots "GG" (Good Game) et "RIP" sont communément utilisés par les joueurs, ce qui montre l'ancrage de la culture geek chez la communauté. La présence d'un classement est aussi une référence claire au monde vidéo-ludique car il provoque le challenge chez les joueurs.
Autres	Présence d'un logo	<b>Logo Wolfy</b> : illustration originale	Wolfy s'affiche comme un jeu à part des autres loup garous en ayant choisi des visuels originaux. L'illustration de son logo montre que le site veut se placer à part en proposant une offre différente de ce qui peut par ailleurs déjà exister sur le marché des jeux de loup garous en ligne.
	Modèle économique	<b>société par actions simplifiée est en activité depuis 1 an. Capital social de 550 euros</b>	La société est très jeune et est dynamique. Nous ne pouvons observer son chiffre d'affaires pour l'instant (mais un entretien avec un joueur de la communauté m'a permis d'identifier le fait que la société "serait" rentable). Son faible capital social est à interroger en considérant le budget nécessaire à la création des designs (voire plus haut nombre démesuré de designs par catégorie pour la customisation de l'avatar), de création d'une application, ou même du site.

## Annexe n°18 : captures d'écran *Loups-Garous en ligne* à la date du 29 décembre 2019

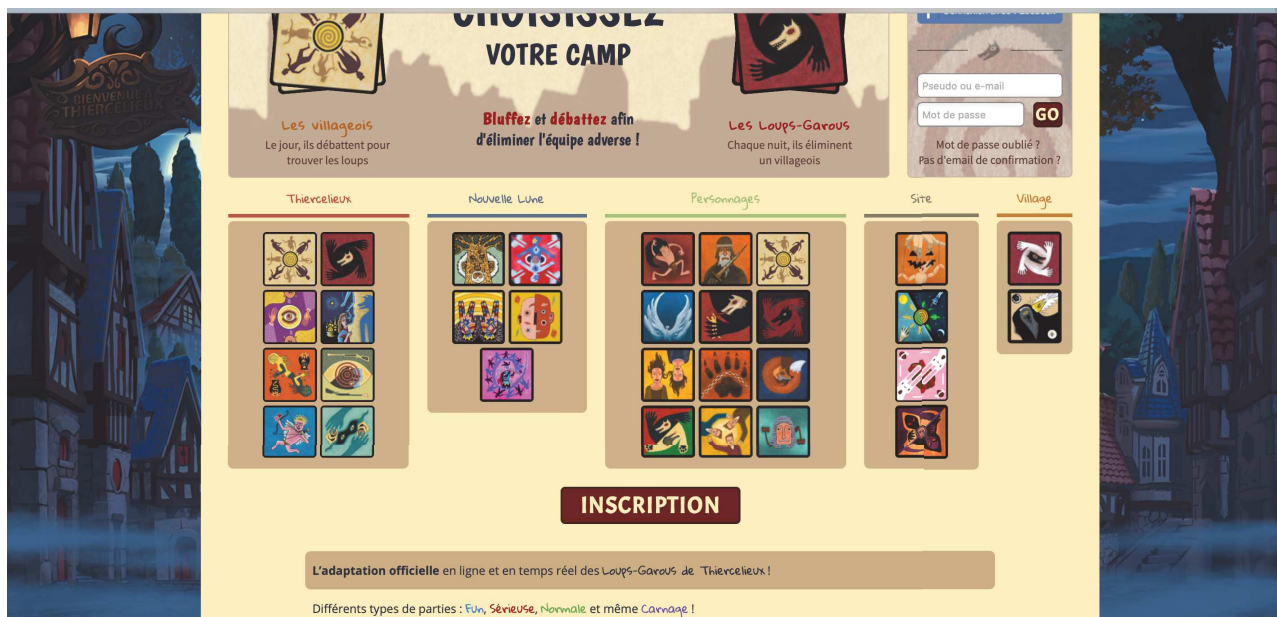


Figure 1 : page d'accueil de *Loups-Garous en ligne*



Figure 2 : illustration en début de partie de *Loups-Garous en ligne*



Figure 3 : statistiques indiquées sur la page d'accueil de *Loups-Garous en ligne*



Figure 4 : début d'une partie *Loups-Garous en ligne* : annonce du rôle (1)

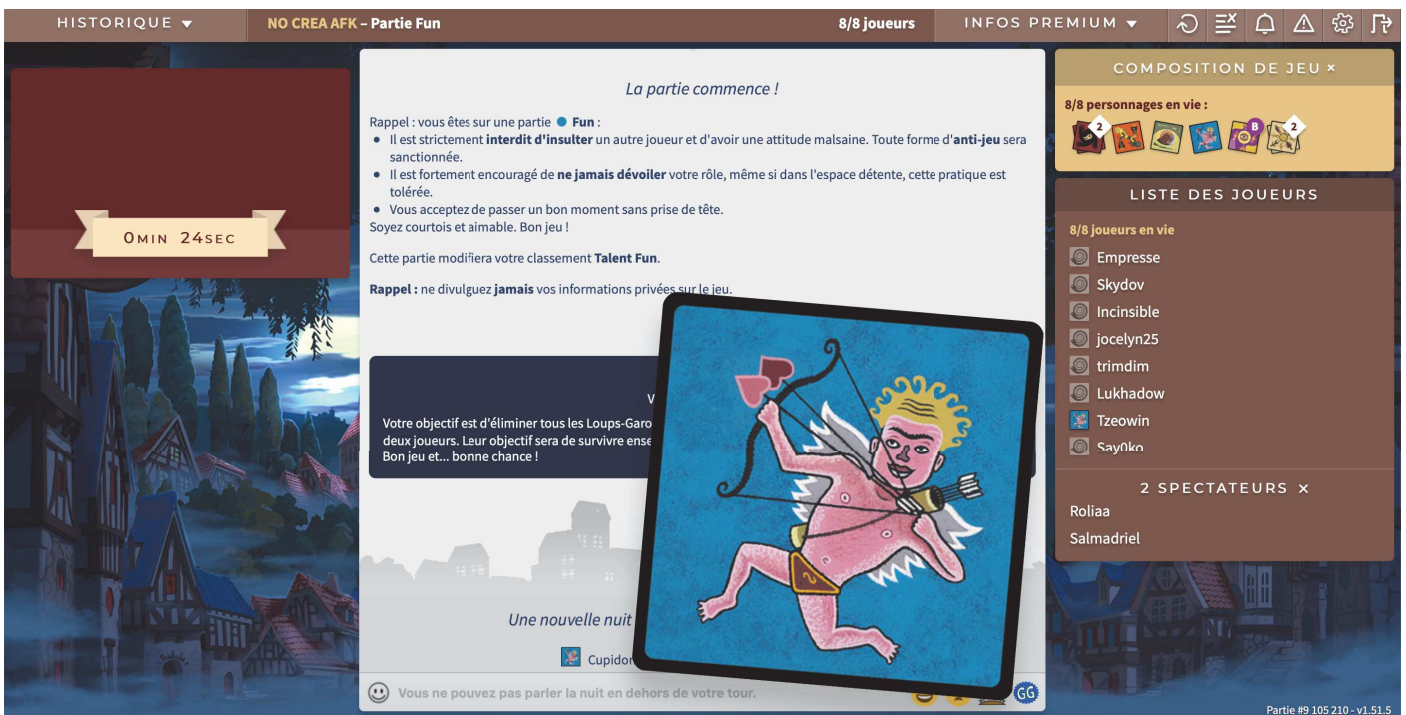


Figure 5 : début d'une partie *Loups-Garous en ligne* : annonce du rôle (2)

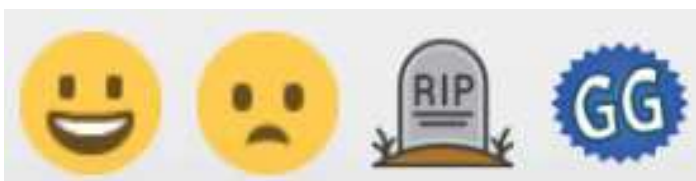


Figure 6 : éléments linguistiques mis en avant sur l'interface du chat de *Loups-Garous en ligne*

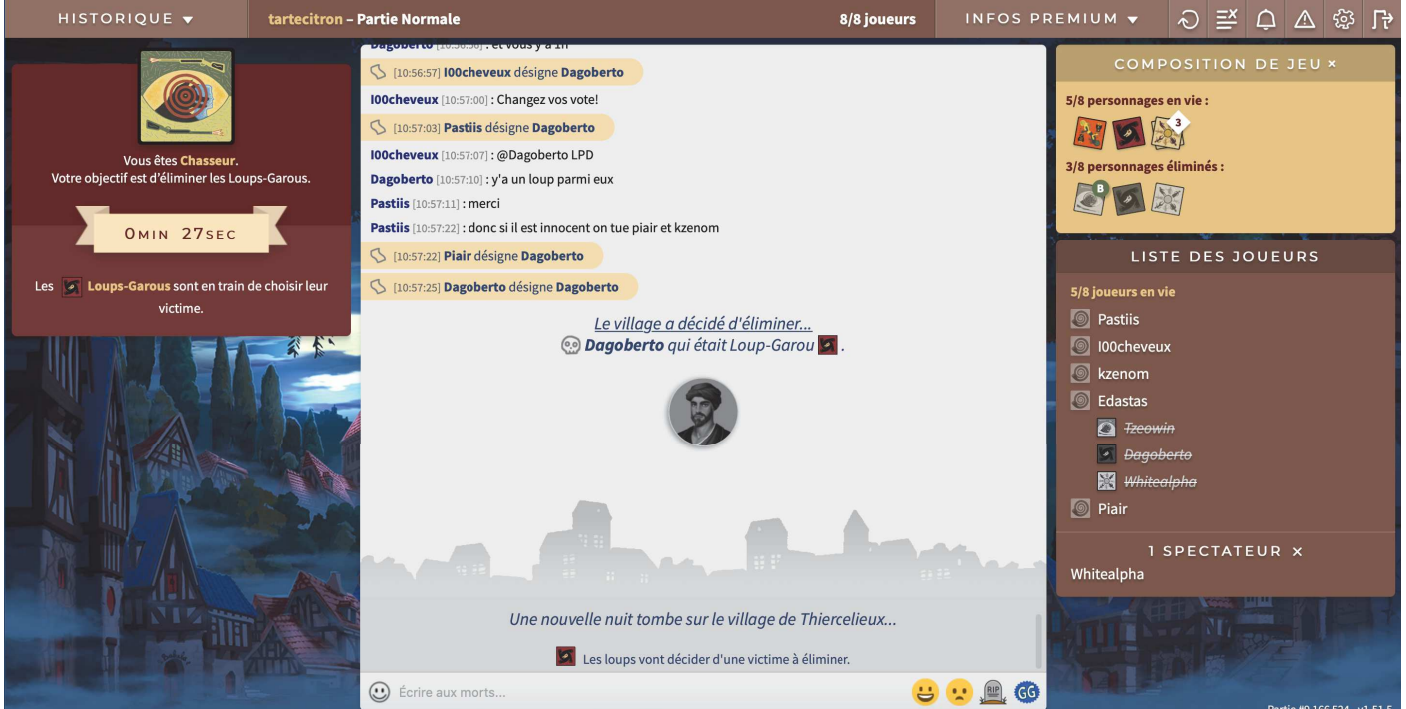


Figure 7 : partie *Loups-Garous en ligne* : la « nuit »

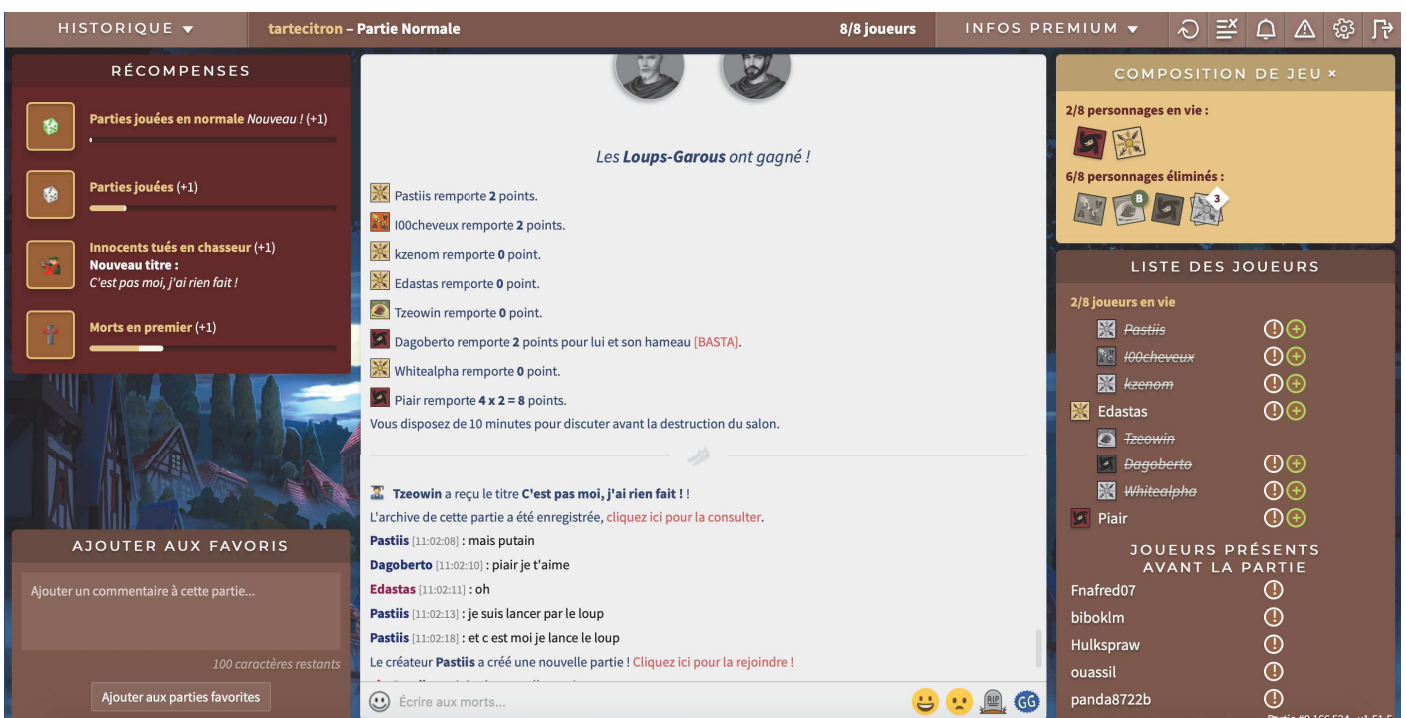


Figure 8 : partie *Loups-Garous en ligne* : résolution d'une partie



Figure 9 : règles de la plateforme *Loups-Garous en ligne* à valider avant chaque partie



Figure 10 : nouveau contenu de customisation sur *Loups-Garous en ligne*

	Membre Basique	Membre Premium
Jouer en illimité	✓	✓
Créer une liste d'amis	✓	✓
Jouer des parties micro	✓	✓
Rejoindre des parties avec options premium	✓	✓
En jeu : Nombre de cartes	8	29*
En jeu : Interface d'aide à la décision	✗	✓
Option de jeu : Capitaine, vote obligatoire	✗	✓
Option de jeu : Composition cachée	✗	✓
Option de jeu : Sélective, anonyme, privée	✗	✓
Option de jeu : Choix du temps de débat	✗	✓
Option de jeu : Incarner le meneur de jeu	✗	✓
Créer et Rejoindre des parties premium	✗	✓
Devenir Maire d'un Hameau	✗	✓
Quotidien du village	Bonus basiques	Tous les bonus**
Badge exclusif	✗	✓
Chat Premium	✗	✓

\*) Hors bonus ou événement, seuls les membres Premium peuvent rejoindre les parties Premium.  
\*\*) Le Quotidien du Village Premium n'inclut pas de bonus "Découverte de cartes".

Figure 11 : la boutique sur *Loups-Garous en ligne* (1)

Figure 12 : la boutique sur *Loups-Garous en ligne* (2)

**Devenir premium**

Il permet cependant d'obtenir le bonus "Inviter un joueur non-Premium dans une partie Premium".

<p><b>L'offre du Villageois</b></p> <p><b>1 mois premium</b></p> <p>+300 gratuits</p> <p><b>5,99€</b></p> <p><small>(soit 72€/an)</small></p>	<p><b>L'offre de la Sorcière</b></p> <p><b>3 mois premium</b></p> <p>+100 gratuits</p> <p><b>14,97€</b></p> <p><small>(soit 60€/an ou 4,99€/mois)</small></p>	<p><b>L'offre de l'Ancien</b></p> <p><b>6 mois premium</b></p> <p>+300 gratuits</p> <p><b>23,94€</b></p> <p><small>(soit 48€/an ou 3,99€/mois)</small></p>	<p><b>L'offre du Chaman</b></p> <p><b>1 an premium</b></p> <p>+800 gratuits</p> <p><b>41,88€</b></p> <p><small>(soit 3,49€/mois)</small></p>
---	---	--	--

Annexe n°19 : captures d'écran *Wolfy*  
à la date du 29 décembre 2019



Figure 1 : annonce *LoupsGarous.fr* devient *Wolfy*



Figure 2 : attente d'un début de partie sur *Wolfy*



Figure 3 : début de partie sur *Wolfy* : annonce du rôle (1)

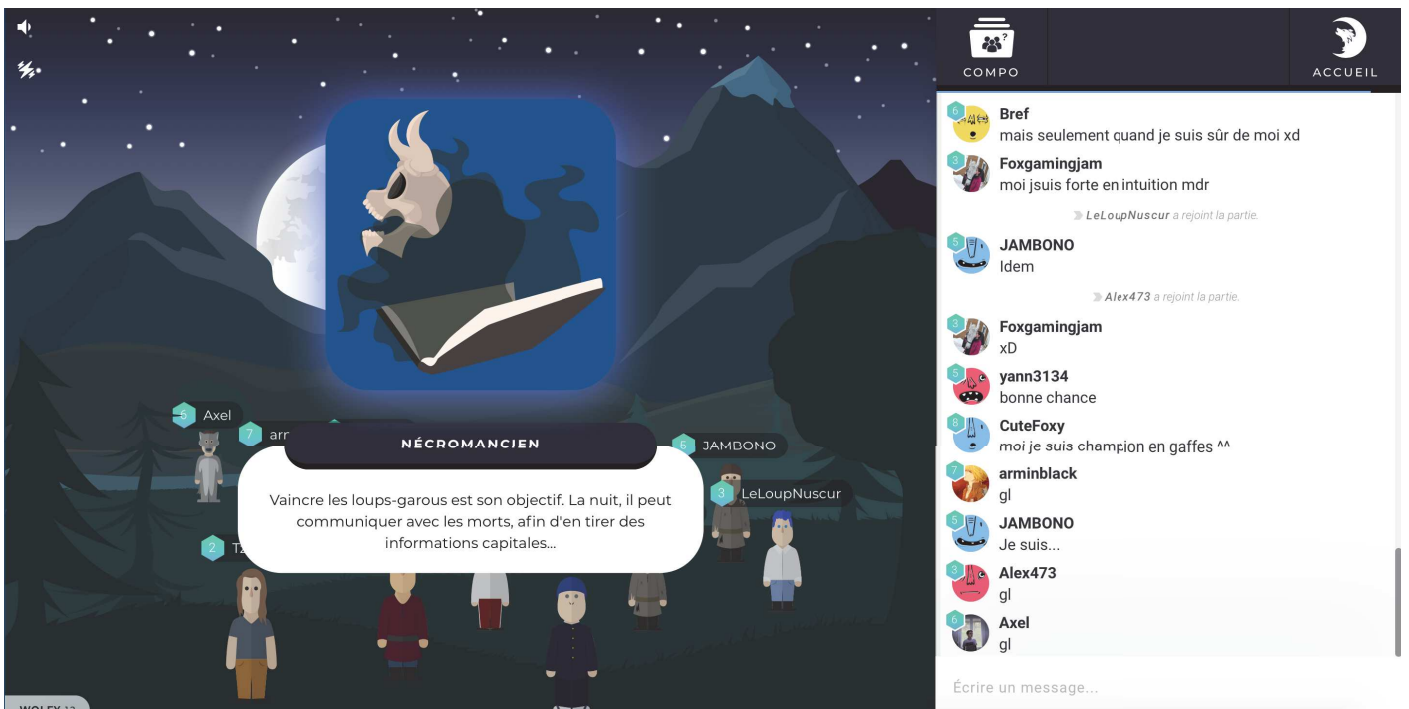


Figure 4 : début de partie sur *Wolfy* : annonce du rôle (2)

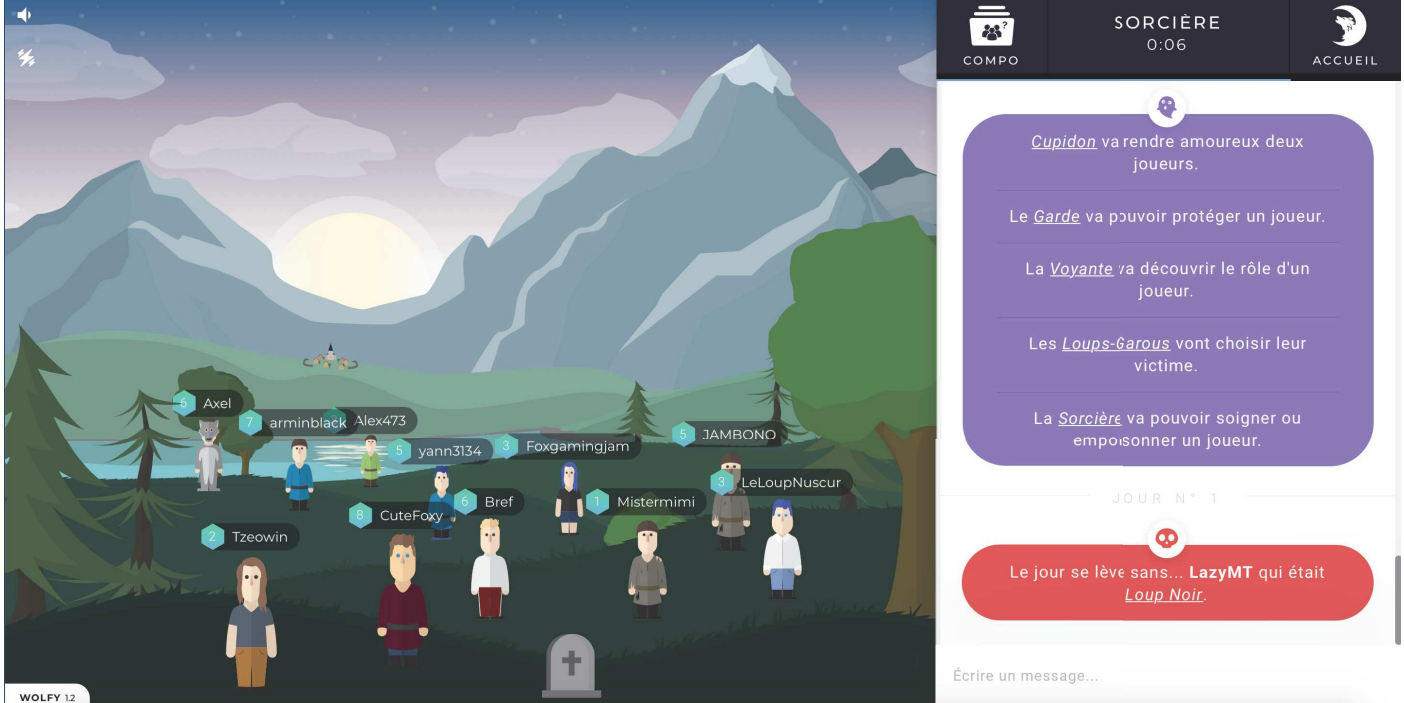


Figure 5 : partie sur *Wolfy* : résolution de la « nuit »

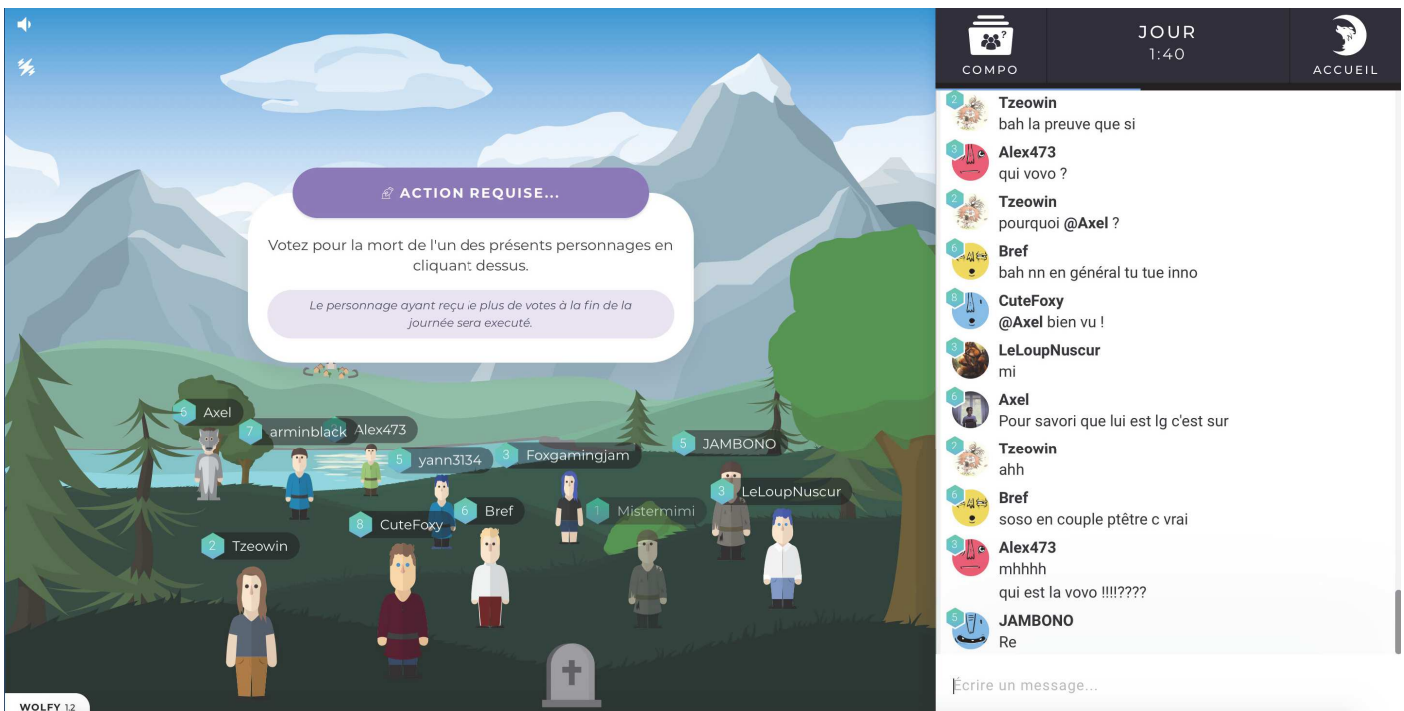


Figure 6 : partie sur *Wolfy* : phase de « jour » (le vote)



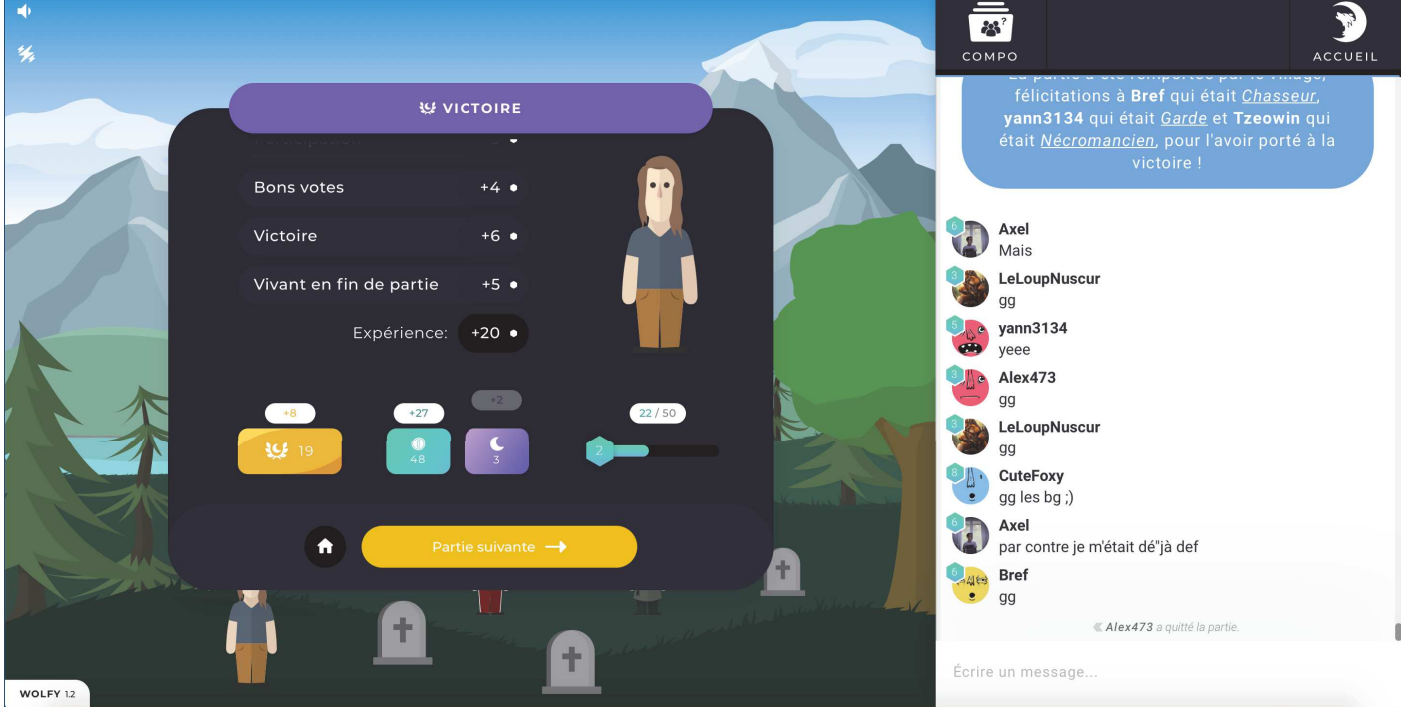


Figure 7 : partie sur *Wolfy* : résolution de la partie

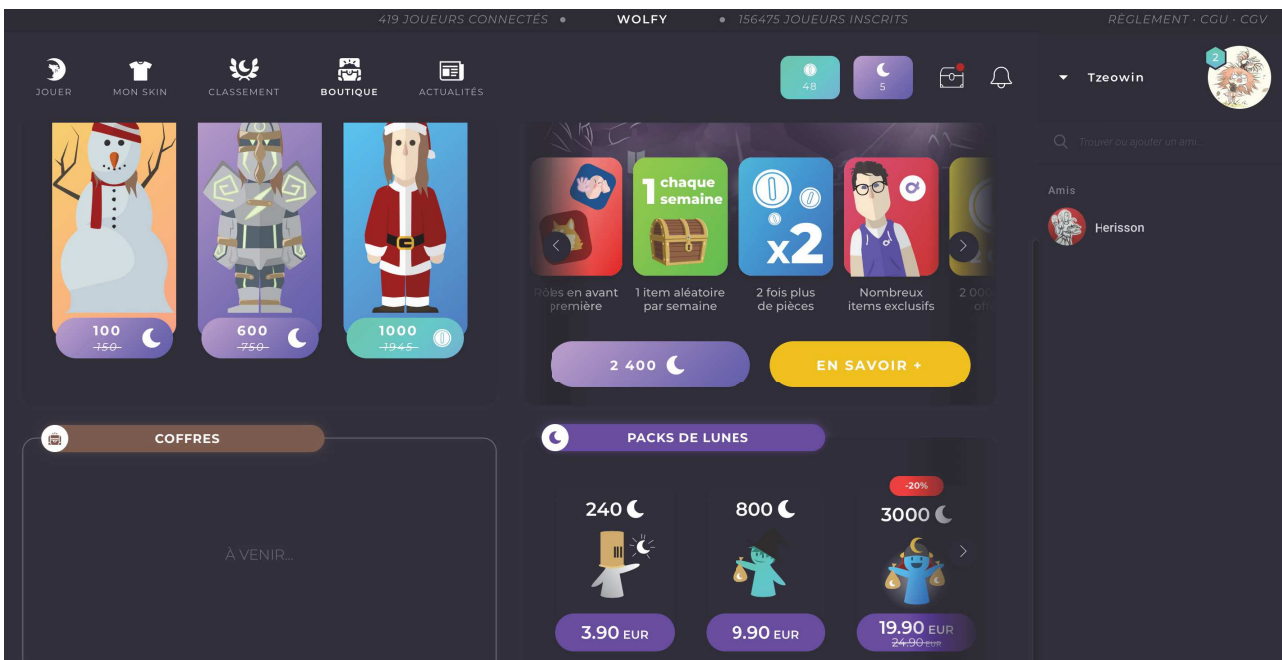


Figure 8 : la boutique sur *Wolfy*

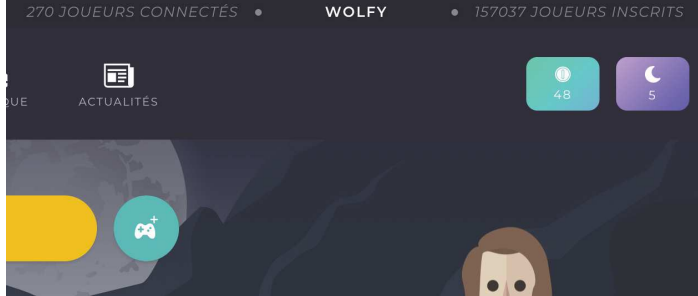


Figure 9 : statistiques sur la page d'accueil de *Wolfy*

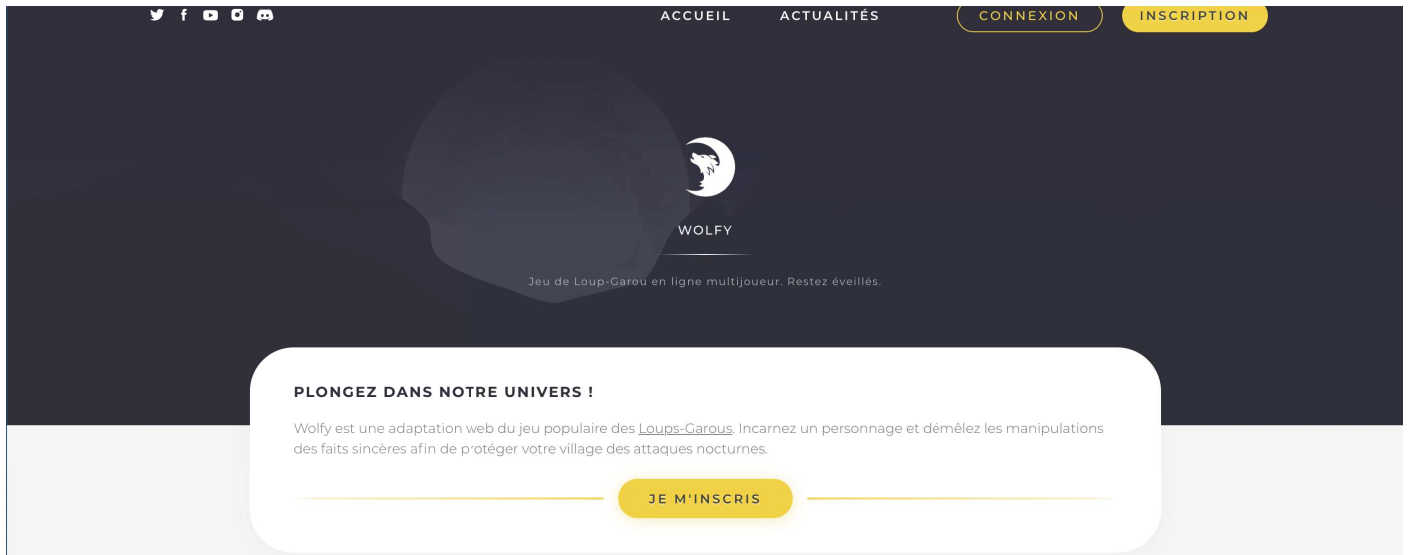


Figure 10 : page d'accueil de *Wolfy* : éléments narratifs

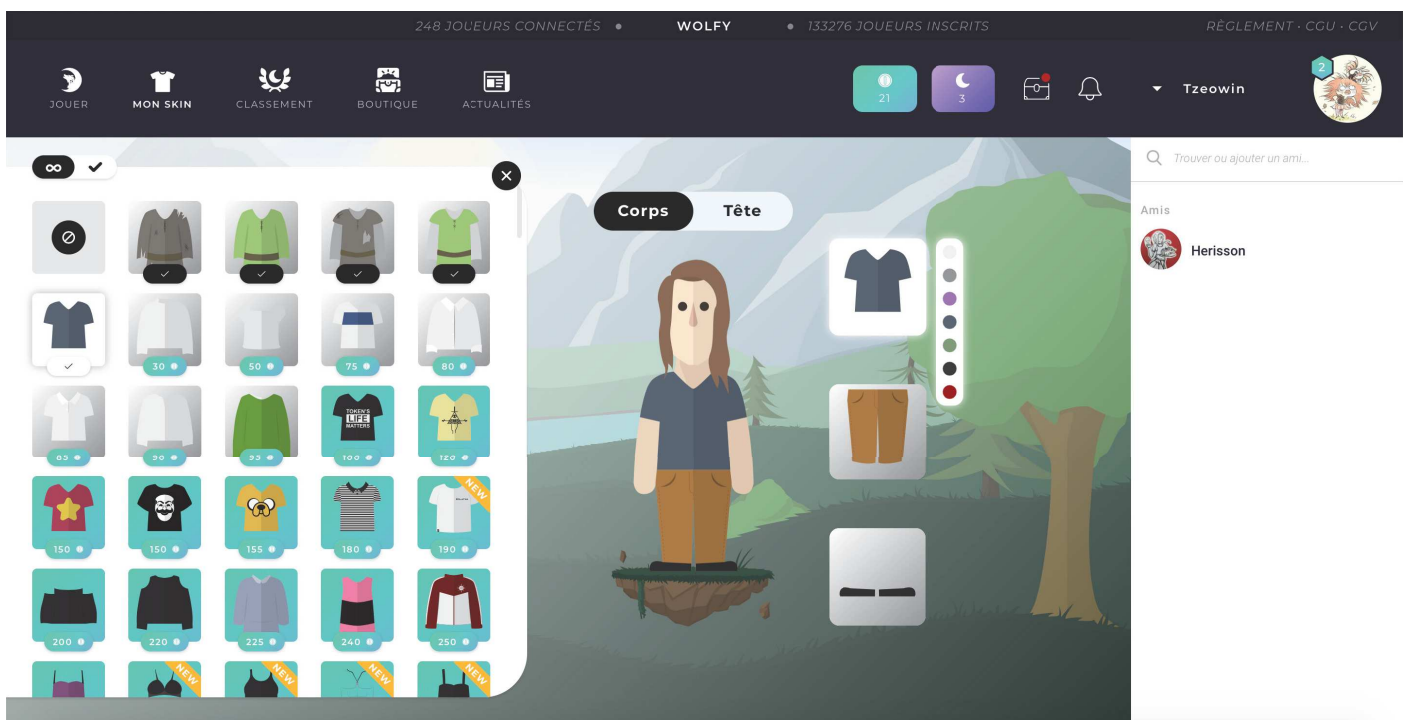


Figure 11 : customisation de l'avatar sur *Wolfy*

## **Les pratiques transmédias et les pratiques d'appropriation des communautés de joueurs de *Social Deduction Games*. Le cas du Loup Garou.**

**Jeu, Loup Garou, Social Deduction Game, Appropriation, Transmedia, Communautés, Bien commun**

Cette recherche, structurée par l'analyse de cinq entretiens, une observation participante en ligne et hors ligne, ainsi que des analyses sémiotiques, décrit différents espaces ludiques et métaludiques permettant d'observer un *Social Deduction Game* en particulier, celui du Loup Garou. L'appréhension des pratiques transmédias permet de rendre compte de l'activité des joueurs dans leur rapport avec le jeu. Cette étude propose une typologie des différentes communautés de joueurs et analyse les différentes pratiques d'appropriation observées dans l'expérience ludique du Loup Garou. Elle met en évidence le lien structurel entre pratiques transmédias et pratiques d'appropriation, lien qui engendre une culture ludique propre au Loup Garou.

