

Bruno Cathala, créateur de jeux

ENTRETIEN RÉALISÉ PAR ANNE CLERC

Bruno Cathala a toujours été passionné par les jeux, mais avant de vivre de sa passion, il a d'abord travaillé dans l'industrie et la recherche en sciences des matériaux. Il revient pour nous sur son parcours et dresse un panorama du monde des jeux de société, en pleine expansion. Une bonne façon de réaliser que les jeux, eux aussi, ont des auteurs...

↙
7 Wonders Duel, un jeu de Bruno Cathala et Antoine Bauza, illustré par Miguel Coimbra, édité par Repos Prod en 2015.



Anne Clerc: Pourriez-vous nous dire comment vous êtes passé du monde de l'industrie à celui des jeux de société?

Bruno Cathala : J'étais un élève avec des facilités en sciences et mathématiques, tout en étant passionné de jeux et de bande dessinée. C'est d'ailleurs le secteur dans lequel j'aurais aimé travailler. Mais quand on est un « bon » élève, on nous recommande d'abord de faire des études sérieuses et de réserver son temps libre aux autres activités. Étudiant, j'ai découvert la revue *Jeux et Stratégies*, ouvrant mes yeux sur l'univers des jeux de société moderne, dont je ne soupçonnais pas l'existence. C'est là que j'ai pris conscience qu'il y avait des auteurs de jeux. Je me suis promis, un jour, de créer « mon » jeu. Mais je n'avais aucune idée à ce moment. C'est aussi à cette époque que j'ai découvert un jeu singulier, *Gygès* de Claude Leroy. Un jeu aux règles simples mais avec une grande profondeur stratégique. Dans le même temps, je suivais un parcours « classique » et je suis devenu ingénieur.

À quel âge avez-vous eu envie de créer votre premier jeu?

En 1999, tout en étant salarié, j'ai travaillé sur mon premier jeu, qui sera édité en 2003, *Sans Foi ni Loi*. J'y suis particulièrement attaché et le voir en boutique a été une grande fierté. C'est un jeu mêlant l'humour et l'univers des westerns qui me rappellent mon enfance. En 2004, suite à un licenciement économique, j'ai fait le choix d'essayer d'évoluer dans ce domaine, à temps plein. Pendant dix ans, cela a été assez difficile financièrement. J'ai dû exercer en parallèle plein de jobs complémentaires, notamment comme vendeur dans une boutique spécialisée. Il faut garder à l'esprit que sur une boîte de jeu qui se vend 30 euros, je ne touche que 50 centimes. Aujourd'hui, j'ai une place dans ce secteur et j'en vis convenablement.

À quel moment avez-vous pu vivre de votre métier?

En 2014, avec la sortie de *Five Tribes* et *Abyss*. Mais surtout en 2015, *7 Wonders Duel*, qui s'est vendu à plus de 400 000 exemplaires. À partir de ce moment, j'ai pu vivre plus confortablement de mon activité.

Quelle est la journée type d'un auteur de jeu?

À 7h 30-8h je suis à mon bureau et je consacre tous les jours ma première heure de travail à la veille. Sur Internet, je me renseigne sur les jeux qui sortent, en France et à l'étranger. Pour moi, il est primordial de rester imprégné par l'air du temps. Ensuite, je m'attaque à mes propres projets. Cela peut être de travailler sur l'aspect « marketing », mais aussi développer mes idées en cours, ou encore fabriquer des prototypes et les tester ensuite. Je peux travailler sur 10 projets en parallèle.

Et comment se déroule la création à proprement parler?

Pour moi cela signifie créer une expérience ludique entre des individus. Je réfléchis au scénario, à la mécanique du jeu, au matériel, nécessaires à créer les interactions que je souhaite entre les joueurs.

Comment se poursuit la réalisation? Vous transmettez vos idées à une société de jeux, qui ensuite le conçoit?

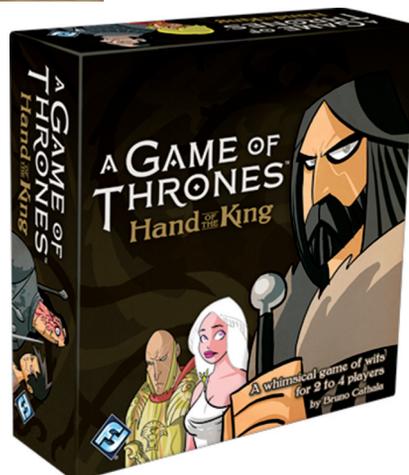
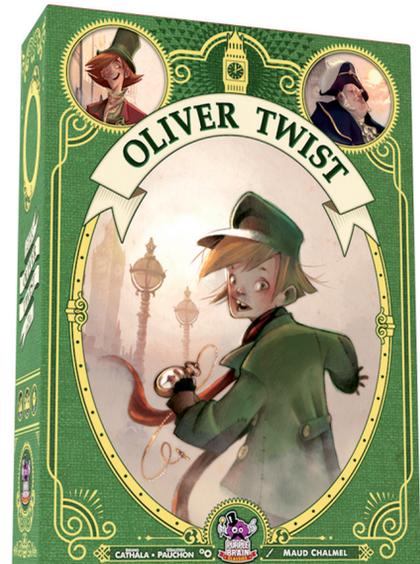
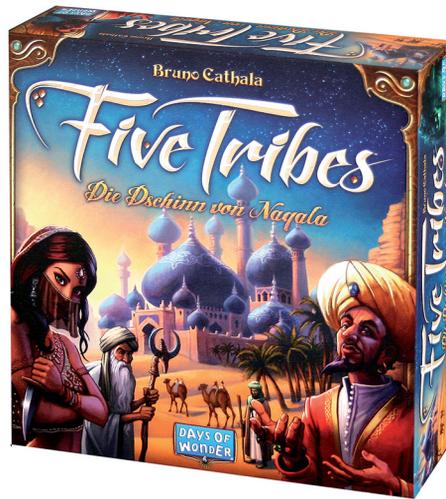
Je fabrique le prototype, avec une règle écrite. Je le conçois intégralement. Et ensuite je démarcher des éditeurs en essayant de les convaincre de publier mon projet. Une démarche proche de celle d'un écrivain. De leur côté, ils réfléchissent à la qualité des composants, au matériel, à l'illustrateur et à tous les aspects marketing. Ensuite, ces éditeurs font fabriquer les composants en Allemagne, Pologne ou Chine.

Avec quelles sociétés travaillez-vous?

Un auteur de jeu n'est jamais affilié à un seul éditeur. Je travaille avec 10 sociétés d'édition un peu partout dans le monde. Le secteur du jeu a une dimension très internationale. Les jeux sont édités généralement dans 4 ou 5 langues, parfois beaucoup plus. Et je fais beaucoup de Salons à l'étranger. Mes principaux partenaires sont Days of Wonder (USA-France), Repos Production (Belgique), Fantasy Flight Games (USA), Bombyx (France), Matagot (France).

Justement, comment se porte le marché du jeu de société alors que les écrans et les jeux vidéo semblent avoir occupé tout l'espace?

C'est un secteur en plein essor. Jeux vidéo et jeux



➤
Quelques jeux créés par Bruno Cathala.

de plateau me semblent très complémentaires. Et j'ajouterais que cette croissance a été rendue possible grâce au succès des jeux vidéo qui ont touché un large public, au-delà des enfants et des adolescents. Des adultes – souvent des hommes – ont continué de jouer. Et il me semble que la mise en couple les conduit à se tourner vers les jeux de société pour partager le plaisir du jeu avec leur compagne et leurs amis. Les *Escape rooms* sont également très à la mode en ce moment. Le jeu prend également place dans les entreprises, dans les formations d'équipe, par exemple. Le jeu reprend sa place dans nos sociétés !

Comment définiriez-vous le « genre » de jeux que vous créez, s'il existe des typologies dans ce domaine ?

J'aime tenter de créer des jeux de stratégie accessibles, avec des interactions fortes et directes entre les joueurs. Des jeux avec une grande richesse, une grande profondeur tactique, mais aux règles les plus simples possible. Dans notre microcosme, il semble qu'on me reconnaisse un talent particulier pour les jeux à deux joueurs, mais je ne me limite pas à ce secteur. Je ne suis généralement pas un grand fan des jeux coopératifs, tout simplement parce que j'aime la compétition, et j'aime faire des jeux qui me ressemblent. Le coopératif, pour moi, ressemble trop à la réalisation d'un solitaire à plusieurs. Et ce type de jeux, je préfère les jouer seul !

Puisez-vous des sources d'inspiration dans la littérature ?

J'ai été un grand lecteur de bande dessinée mais j'ai moins de temps aujourd'hui pour lire les albums qui sortent et pour suivre l'actualité. *Sans Foi ni Loi*, mon premier jeu, contient un humour inspiré de *Lucky Luke*. La littérature romanesque est aussi une source d'inspiration : j'ai créé un jeu autour du célèbre *Oliver Twist*. Et un autre dans l'univers de *Games of Thrones* que j'ai découvert il y a plus de dix ans maintenant. Un jeu, c'est un support qui permet aux joueurs de vivre une aventure un peu hors du temps. Utiliser des univers forts, et connus du plus grand nombre, favorise particulièrement cette immersion.

Voyez-vous un lien s'établir entre le monde de l'édition littéraire et celui du jeu ?

Dans les grandes surfaces « culturelles », à la Fnac ou chez Cultura, ce sont des rayons de plus en plus proches. En revanche je n'ai pas (encore) été sollicité directement par des éditeurs de livres ou de bandes dessinées. Je sais qu'un jeu a été édité sur Corto Maltese (éditions Ludocom et Matagot), mais c'est une initiative venant d'un éditeur ludique, qui a obtenu la licence d'exploitation auprès de l'éditeur littéraire. Peut-être faudra-t-il qu'un éditeur littéraire, adepte de jeu, vienne faire des propositions en ce sens pour qu'un rapprochement s'opère entre ces industries ?

Quel est votre statut et touchez-vous des droits d'auteur comme dans l'édition ?

L'univers du jeu est en plein déploiement et il n'y a pas de statut « administratif » pour mon métier. Auteur de jeux de société, ça n'existe pas. Pour gérer tout cela, j'ai créé une société pour pouvoir signer des contrats qui me permettent ensuite de toucher des droits d'auteur. Le secteur est en pleine construction et cela va probablement évoluer dans les années à venir.

Quel est le tirage moyen pour une boîte de jeu ?

Pour un premier tirage nous sommes sur une moyenne de 5 000 exemplaires. Un jeu qui se vend bien, c'est autour de 10 000 exemplaires. Avec *King Domino*, paru en 2016, j'ai eu la chance d'avoir un jeu qui s'est vendu partout dans le monde, autour de 400 000 boîtes. Et ce n'est que le début !

Le marché du jeu français présente-t-il des spécificités ?

« *La french touch* » a le vent en poupe. Notamment pour la cohérence entre la mécanique et la mise en images des jeux. Pour revenir à un point de comparaison avec l'édition littéraire, le graphisme et les illustrations sont des points déterminants pour le succès et la reconnaissance du jeu. Les noms des illustrateurs sont mentionnés à côté de ceux des auteurs. Vincent Dutrait ou Xavier Colette sont des artistes qui travaillent beaucoup et dont le travail est estimé dans l'univers du jeu. Pour moi, la charte graphique est un point important

dont je discute avec l'éditeur et j'ai besoin de me reconnaître dans l'univers proposé pour ensuite défendre le jeu.

Pourriez-vous concevoir des jeux pour d'autres supports ?

Ce qui m'intéresse c'est l'expérience ludique. Le support n'étant qu'un moyen pour créer une expérience. Je pourrais travailler sur tous les supports, comme des jeux vidéo, des *escape games*, etc. , mais je reste très attaché aux jeux de plateau, qui sont des outils pérennes, que l'on peut se transmettre de génération en génération. Mon Graal serait de créer un jeu qui s'installe dans le temps comme une référence, comme *Les Aventuriers du Rail*, créé en 2004 par Alan R. Moon. C'est une série de jeux qui s'est vendue à plus de 6 millions d'exemplaires!

Et quels sont les réseaux de diffusion des jeux ?

Il y a les boutiques spécialisées, bien sûr. Les vendeurs connaissent parfaitement les jeux, les règles. Ils sont un maillon essentiel pour apporter le conseil nécessaire à tous ceux qui souhaitent débiter. C'est un réseau qui se développe. Les jeux commencent à être bien représentés à la Fnac ou chez Cultura. Enfin, il y a beaucoup de salons de jeux et manifestations ludiques, parmi lesquels on peut citer Cannes, Saint-Herblain, Paris Ludique, etc. Et on voit émerger sur Internet de nouveaux types de création et de vente, via le crowdfunding. De plus en plus de créateurs de jeux de société se tournent vers ces plateformes pour concrétiser leurs projets. On peut citer notamment quelques gros succès francophones de ces dernières années, telles que *Conan* (Monolith) ou encore *7th Continent* (Serious Poulp). ●

Pour suivre l'actualité de Bruno Cathala :
www.brunocathala.com

↓
 Paris Ludique du 23 au 24 juin 2018
 sur la pelouse de Reuilly (Paris 12^e).



Les conseils de Bruno Cathala

Pour bien commencer avec les jeux de société :

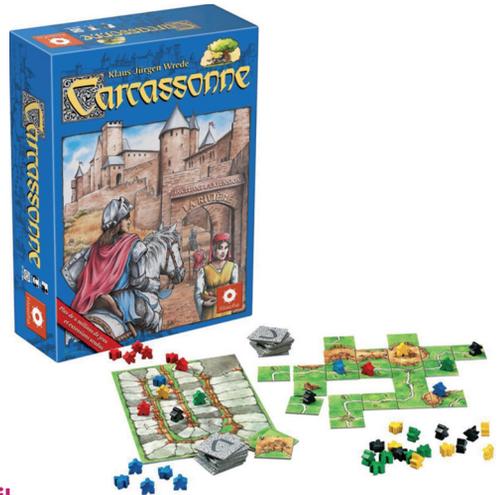
Vous ne connaissez pas encore ce domaine et souhaitez vous initier? Alors le mieux est de franchir la porte d'une boutique spécialisée (regardez bien près de chez vous, il y en a probablement une) et de vous laisser guider par le vendeur, qui, dans la multiplicité des boîtes colorées de ses étagères, saura vous proposer LE jeu qui vous correspond.

Mais si vous n'avez pas le temps, vous pouvez vous diriger les yeux fermés vers ces jeux qui sont devenus des références incontournables :

• Carcassonne

(de Klaus-Jürgen Wrede, ed. Hans im Glück, 2000)

La cité de Carcassonne est bien connue pour ses fortifications aux toits pointus et ses touristes. Mais ce jeu va vous permettre de revoir le cadastre des lieux d'une manière très particulière. Chaque joueur, à son tour, va placer une fiche cartonnée qui représente un morceau de paysage. Le plateau de jeu se construit ainsi petit à petit.



• Les Aventuriers du rail

(d'Allan R. Moon, ed. Days of Wonder, 2004)

Partez à la conquête des chemins de fer et créez le plus grand réseau de trains du territoire! Un classique à jouer en famille ou entre amis.

• Dixit

(Jean-Louis Roubira, ill. Marie Cardouat, ed. Libellud, 2008)

Le concept est simple, les cartes sont illustrées et peuvent représenter tout et son contraire suivant le profil et la personnalité des joueurs ; le meneur choisit un thème, tout le monde pose une carte face cachée sur ce thème et les joueurs essaient ensuite de deviner la carte du meneur.



• Codenames

(Vlaada Chvátil, ill. Tomáš Kucеровsky, Iello, 2016)

Deux équipes de joueurs s'affrontent pour deviner le plus rapidement leurs mots codes dans une grille.