

### Présentation livres-jeux.fr

*Livres-jeux.fr* est un site de mise en avant des livres-jeux avec pour objectif de faire **découvrir** la lecture-jeu en représentant la **diversité** des livres et en mettant en lumière les **auteurs** (avec un mag PDF notamment).

*Livres-jeux.fr*, c'est environ 120 livres-jeux lus par an et une centaine d'articles qui en découlent.

Sont représentés :

-les livres d'énigmes ou escape

-les livres d'enquêtes (policières)

-les livres jeunesse, labyrinthes, cherche et trouve...

-les livres à choix multiples ou roman interactif.

-Et quelques jeux de rôle ou jeux de société quand il y a des ponts comme par exemple la boîte découverte du jeu de rôle de *my little pony* qui propose une aventure solo ou le jeu de rôle *les brumes* avec son mode solo.

### Mon analyse au sujet du renouveau des livres à choix multiples

Il y a eu plus de quinze ans de **ralentissement** de production de livres-jeux, notamment ado-adultes, avec principalement *Gallimard jeunesse* qui a toujours continué de rééditer la collection *un livre dont vous êtes le héros*. Une des **causes** majeure de ce creux est sans doute le **jeu vidéo** qui s'est substitué aux livres.

Aujourd'hui, les lecteurs de la collection *un livre dont vous êtes le héros* sont devenus **parents nostalgiques, les jeux de société ont ouvert la porte du « jouer sans écran » et les éditeurs de livres cherchent un moyen de plaire à cette génération « écrans »**.

Le renouveau peut s'expliquer en 3 points :

1) Les livres-jeux à choix multiples sont parfaits pour faire le **pont entre le jeu vidéo et le livre** d'où son retour en librairie.

Chez *Larousse Jeunesse*, il y a un exemple jeunesse pertinent, une collection *Tu es le héros* qui indique « un jeu vidéo de papier » sur la couverture. Le lien entre jeu vidéo et le livre-jeu est clairement explicité.

2) En plus de la **qualité d'écriture des auteurs**, on remarque la **modernisation du livre-jeu, mieux édité, avec de nouvelles mécaniques ludiques et même parfois original dans la forme**.

Les *BD dont vous êtes le héros* de *Makaka* font partie de ceux qui ont réhabilité les récits interactifs tout en le modernisant.

*Gameflow* avec *ma première aventure* et leurs livres pour enfant à onglets.

3) Dernièrement, il y a une sorte de **reprise du flambeau des collections nostalgiques** avec des rééditions d'anciens titres déjà parus et l'ambition de le moderniser ou d'ajouter de nouveaux titres.

Chez *Posidonia* avec la reprise de *Histoire à jouer* et l'ajout de titres et de collections.

Chez *Alkonost* avec la réédition de la série *Un livre dont vous êtes le héros - Destins*

Chez *Gallimard* avec l'ajout de nouveaux titres inédits.

Chez *404 éditions* avec la reprise des *vivez l'aventure* de chez *Grund*.

## Les choix arborescents dans les livres-escape

Il y a eu une énorme vague de livres d'énigmes thématiques et estampillés *escape game* qui est toujours présente mais elle s'essoufle un peu. Ce genre rendu « à la mode » est aujourd'hui décliné sous de multiples formes : public adulte ou enfant, format grand ou petit, avec rabats ou avec des pièces à découper, avec smartphone ou réalité virtuelle augmentée etc.

Evidemment, les romans à choix multiples inspirent également les *escape* et **le système de lecture arborescente se retrouve aussi utilisé dans les mécaniques de livres *escape game***. Par exemple, les *Escape book junior* chez 404, les *Escape Quest* chez Ynnis ou les *Unlock - Escape Geek* chez Rageot.

## Au sujet de l'avenir du livre-jeu

Le temps est au **mélange des genres et hybridations**. Si les jeux de rôle et les livres interactifs ont toujours été liés, cela revient de manière plus visible en ce moment avec la mise en avant de **jdr solo**, comme les 3 volumes *Aria* chez *Elder Craft* (et leur projet RPG-Book) ou la version solo de *Les Brumes* chez *De Architecturart*

Le mélange se renforce également avec les **jeux de sociétés narratifs** ou ceux inspirés des livres-jeux (*Cartaventura* chez *Blam !*, *Escape the dark Castel* chez *Exod Games*).

Cela ouvre encore vers de nouveaux horizons comme par exemple en 2022 la sortie de *Storm Weavers* en Français qui est un livre-jeu mélangeant récit interactif et le **jeu de figurines** sur battlemaps.

C'est ce que j'aime en ce moment et souhaite pour le futur car ces mélanges sont enrichissants.