



# Découvrir l'univers de *Dune* grâce aux jeux de société

**Kadiarou Baldé**

Licence 2 Informatique & Management

IAE-Paris-Est

[kadiarou.balde@etu.u-pec.fr](mailto:kadiarou.balde@etu.u-pec.fr)

**Enzo Mahrazi**

Licence 2 Informatique & Management

IAE-Paris-Est

[enzo.mahrazi@etu.u-pec.fr](mailto:enzo.mahrazi@etu.u-pec.fr)

## 1 Introduction

*Dune* est un roman de science-fiction écrit par Franck Herbert en 1965. C'est le premier de la série de livres sur *Dune*. Il est considéré aujourd'hui comme l'un des romans fondateurs de la science-fiction. L'histoire raconte la vie de Paul Atréides, héritier de la maison Atréides et fils du duc Leto. Cette famille reçoit le contrôle de la planète désertique nommée Arrakis. Elle est la seule source de la substance la plus précieuse de tout l'Imperium : l'Épice, une drogue capable de prolonger la vie, d'être immunisée contre les poisons ainsi que d'effectuer des voyages interstellaires. Du fait de sa rareté, la famille hérite alors d'un enjeu stratégique : l'exploitation de cette précieuse substance. Cependant elle est au cœur des tensions constantes entre les maisons féodales<sup>1</sup> rivales qui veulent en avoir le monopole. Bien que ce soit un danger d'y habiter, le duc Leto Atréides prend le contrôle de l'extraction de l'Épice sachant que la baronnie Harkonnen avait précédemment tiré profit de son exploitation pendant quatre-vingts années. L'installation des Atréides sur Arrakis se poursuit par plusieurs événements tragiques dont la trahison du docteur de la famille. Cela déclenche la chute de la maison et la mort du duc Leto. Ainsi, Paul et sa mère Jessica essaient de trouver refuge dans le désert auprès des Fremens, le peuple autochtone du désert d'Arrakis. Leur culture est profondément marquée par des croyances messianiques. Ils sont dans l'attente du Muad'Dib : le messie qui les libérera de l'oppression de l'Imperium. Ce récit met en scène un univers structuré par des rapports de pouvoir entre stratégies politiques, écologiques et de manipulations religieuses. Ici, toutes les formes de vie ont dû s'adapter à l'environnement d'Arrakis avec son climat extrême et ses gigantesques vers des sables. À la suite de cette série de livres, plusieurs adaptations ont vu le jour, notamment cinématographiques. Récemment, Denis Villeneuve a réalisé les films *Dune* (2021) et *Dune, Deuxième Partie* (2024)<sup>2</sup>. Il y a également de nombreux jeux de rôle et de société. Notre problématique est la suivante : dans quelle mesure la série de jeux *Dune : Imperium* parvient-elle à traduire la richesse de l'univers de Frank Herbert tout en le transformant en système ludique ? Cette interrogation a structuré notre travail organisé autour de trois axes. D'abord, nous présentons l'univers de *Dune*. Ensuite, nous analysons la série de jeux *Dune Imperium* et ses différentes extensions. Enfin, nous présentons les limites de la représentation de ces jeux.

---

<sup>1</sup> « *Système politique et social fondé en partie sur l'existence de fiefs et sur la hiérarchie féodale* ». Dictionnaire de l'Académie française. <https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9F0469>.

<sup>2</sup> Le 3<sup>e</sup> et dernier opus sortira au cinéma à la fin de l'année 2026.

## 2 L'univers de *Dune*

### 2.1 *Un système politique complexe*

L'univers de *Dune* repose sur une organisation qui est très fortement hiérarchisée, inspirée d'un modèle féodal. Ici, elle est à l'échelle interstellaire. Au sommet se trouve l'Empereur dont l'autorité s'exerce sur l'ensemble des grandes maisons nobles. C'est pourquoi, dans l'intrigue, Leto Atréides a reçu de l'empereur Shaddam IV le fief de la planète désertique Arrakis. Chaque maison contrôle des territoires et des ressources spécifiques. Ces maisons, telles que les Atréides ou les Harkonnen, sont en constante rivalité. La conquête du pouvoir ne repose pas uniquement sur la force militaire, mais également sur des stratégies d'influence de pouvoir et de manipulation. Le système politique de *Dune* est composé de plusieurs institutions puissantes comme le Combine Honnête Ober Advancer Mercantiles (CHOAM), organisation économique qui contrôle le commerce de l'épice et le Landsraad, l'assemblée des grandes maisons. Ces organisations structurées veillent à un certain équilibre des pouvoirs mais tout en renforçant la complexité du système qui peut dérouter le lecteur au premier abord. Ainsi, le pouvoir dans *Dune* est indirect et disséminé dans tout l'espace. Il ne s'impose pas seulement par une domination militaire mais s'est construit grâce à des alliances et des jeux d'influence. Cette dimension stratégique conduit alors à des rivalités économiques. « *L'observation personnelle m'a convaincu que dans le puissant domaine de la politique et de l'économie ainsi que dans leur conséquence logique, la guerre, les gens tendent à céder toute capacité plan de décision à une autorité qui peut se draper dans le tissu mythique de la société (Herbert, 1980)* » (Rivard, s.d.). Dans un premier temps, le récit de *Dune* est une lutte politique entre les élites de différentes natures : aristocratique, économique, militaire, etc. Leurs actions visent à influencer voire contrôler le développement d'une civilisation. On se rend compte alors que la politique est tout sauf démocratique. Le duc Leto Atréides incarne un certain idéal du leader noble et juste qui est aimé de son peuple. Sa mort est assez symbolique car on voit que même intention bienveillante peut chuter face à la corruption. Cela souligne son impuissance face aux complots politiques. De l'autre côté nous avons l'Empereur Shaddam IV et la maison des Harkonnen. On peut voir leur obsession pour l'Épice qui révèle qu'ils sont prêts à sacrifier des civilisations pour leurs profits. Ils représentent la corruption et la soif de contrôle. Herbert nous propose une réflexion sur le pouvoir. Il nous pousse à interroger la nature du pouvoir et son exercice. On peut se questionner sur les sacrifices qui sont exigés par la quête de pouvoir. À travers Paul, nous constatons que même les figures de pouvoir avec des intentions nobles peuvent se perdre dans leur ascension avec de terribles conséquences. Ainsi, l'écart entre le héros et le tyran est assez étroit. D'un côté nous avons la libération de l'autre l'asservissement mais à quel prix... Denis Villeneuve a remarquablement mis en valeur cette complexité politique dans ses récentes adaptations de *Dune* et *Dune : Deuxième Partie*, la rendant ainsi plus visuelle et accessible pour les spectateurs. Dans ces films, les rivalités entre la maison Atréides et la maison Harkonnen sont accentuées. Par exemple, les Harkonnen sont représentés dans un univers sombre et assez brutal, ce qui renforce leur image de tyrans oppressifs. À l'inverse, les Atréides eux font preuve de plus de noblesse et d'honorabilité, en particulier à travers la figure de Leto Atréides. Le rôle de l'Empereur Shaddam IV, bien que moins développé dans le premier film en raison de son absence, devient plus important dans le second, mettant en évidence les jeux de pouvoir indirects et les manipulations politiques. Ainsi, le cinéma donne une représentation du système politique parfois abstrait dans le roman.

### 2.2 *La religion omniprésente dans Dune*

L'œuvre de Frank Herbert met en scène la mise en place progressive d'une théocratie par le biais de Paul que les Fremens nomment Muad'Dib. Il veut montrer que la figure du héros ou encore du messie peut être dangereuse si cela prend l'ascendant sur les humains. Certains peuvent l'utiliser pour contrôler les individus en promettant leur libération. Les acteurs principaux de la saga sont l'Ordre des Bene Gesserit, groupe de femmes qui exerce une influence politique et religieuse. Elles entraînent leur corps et leur esprit pour avoir un conditionnement physique et mental spécifique afin d'obtenir des pouvoirs.

Les Révérendes Mères ont une place élevée dans l'Imperium. Elles font l'objet d'alliances et avec les autres maisons pour maintenir leur influence. Certaines de leurs initiées, comme Jessica, sont installées en tant qu'épouses et concubines dans les familles importantes à leur avantage. L'Ordre cherche à faire advenir le Kwisatz Haderach, l'être suprême, une figure de surhomme. C'est un programme génétique qui leur conférerait le pouvoir de voir le passé et le futur de l'humanité par un accès sans limite à la mémoire génétique de tous. Cependant, la personne qui doit être le Kwisatz Haderach échappe à leur contrôle. C'est alors Paul qui vient aux Fremen en devenant leur messie en prenant la tête de leur révolte et renverser l'Empire. Il installe alors une théocratie dont il sera une sorte de « roi-dieu ». Ainsi, Herbert met en garde contre les dangers du messianisme. Une figure charismatique peut être instrumentalisée et conduire tout un peuple à des formes de domination. Le rôle du Bene Gesserit nous le montre car ils manipulent les croyances religieuses pour influencer les populations ce qui est tout à leur avantage. Bien que dans le récit l'aspect politique soit important, la religion est un outil politique puissant. Elle structure les sociétés de l'Imperium mais elle permet également de légitimer le pouvoir. Prenons l'exemple des Fremen, les croyances autour du Muad'Dib participent à un mouvement de révolte qui vient en partie de manipulations extérieures. La dimension religieuse et messianique du récit est encore plus mise en lumière dans les films de Denis Villeneuve. Dans *Dune : Deuxième Partie*, cette dimension est renforcée car Paul se transforme en véritable Muad'Dib aux yeux des Fremen. Le film insiste sur l'ambiguïté de cette figure. Il ne s'agit pas seulement d'un héros mais aussi d'un leader dont le pouvoir repose sur la croyance pouvant entraîner une guerre sainte. On peut le voir également grâce à l'influence des Bene Gesserit qui est très présent visuellement. Leur pouvoir est évident à travers à travers leur langage corporel, leur voix (la « Voix ») et leurs tactiques de manipulation. Les films renforcent donc l'idée que la religion est outil politique puissant capable de mobiliser des peuples. Ainsi, *Dune* questionne le pouvoir en proposant une analyse critique des structures politiques avec ses différents mécanismes et toutes les dérives potentielles.

### 2.3 La dimension écologique centrale

Au-delà des aspects politiques et religieux, l'un des aspects les plus originaux et discrets de l'œuvre de Frank Herbert réside dans l'importance accordée à la place de l'écologie. Selon l'auteur, « *Dune s'ouvre sur un léger vertige : l'humanité a survécu quelques vingt millénaires lorsque Paul Atréides voit le jour. Cette promesse apparaît encore plus troublante aujourd'hui, alors que nous savons collectivement que notre monde vacille en silence, sous nos yeux, comme dans ces rêves effrayants dus à une paralysie du sommeil, où le corps ne répond plus à la conscience. Nous entendons quotidiennement les échos apocalyptiques des scientifiques qui prédisent un effondrement de l'équilibre de nos écosystèmes, mais nous ne bronchons qu'à peine, demeurant convaincus que notre maîtrise de la technologie viendra finalement à bout de la nature. Ce fantasme de domination des éléments ne date pas d'hier. [...] C'est une des raisons pour lesquelles je crois que "Dune" est complètement actuel* » (Ropert, 2021). Dans le roman *Dune*, un élément clé de l'histoire est une substance très rare appelée l'Épice. Tout le monde la veut car elle permet de vivre plus longtemps et, pour certaines personnes, de voir un peu l'avenir. Cette Épice est produite uniquement sur la planète Arrakis (aussi nommée *Dune*), grâce à d'énormes vers des sables appelés Shaï-Hulud. Elle est indispensable au fonctionnement de l'Imperium. Cette dépendance fait de l'environnement un enjeu politique central. L'écosystème d'Arrakis est particulièrement complexe. Les vers des sables, créatures gigantesques emblématiques de la planète, jouent un rôle essentiel dans le cycle de production de l'Épice. Ainsi, toute exploitation de la ressource implique une interaction directe avec cet environnement spécifique. Comme le livre parle aussi de terraformer cette planète (la rendre plus habitable), cela pose un problème : changer l'environnement risque de détruire l'écosystème dont dépendent ces vers... et donc de faire disparaître l'Épice. De plus, les Fremen ont développé une connaissance fine de leur environnement, leur permettant de survivre dans des conditions extrêmes. Leur culture est profondément liée à cet écosystème, renforçant l'idée que l'écologie est indissociable des dynamiques sociales et politiques. Ce n'est pas un hasard si l'auteur consacre le premier appendice de son livre intitulé *Écologie de Dune*. Dans ces pages, il explique le fonctionnement de l'écosystème désertique d'Arrakis. On comprend alors que l'enjeu n'est pas seulement la survie

humaine comme l'humanité vit déjà sur plusieurs planètes mais surtout une question de pouvoir. Deux visions s'opposent alors. D'un côté, les Fremen qui se sont adaptés à cet environnement et cherchent à transformer la planète pour la rendre plus fertile et riche en eau. De l'autre, les puissances dominantes qui préfèrent maintenir Arrakis telle qu'elle est car les conditions actuelles permettent la production de l'Épice, ressource qui est essentielle à leur domination. Les adaptations cinématographiques donnent une dimension de l'écologie d'Arrakis spectaculaire et immersive. La planète est décrite comme un environnement hostile avec un désert dominant et une absence presque totale d'eau. Les vers des sables sont particulièrement impressionnants à l'écran. On met en lumière leur taille imposante et leur lien avec la production de l'Épice, ce qui permet une meilleure compréhension de leur rôle central de l'écosystème. Les films soulignent également le mode de vie des Fremen, en mettant l'accent sur leur gestion de l'eau et leurs méthodes de survie telles que les distilles. Cela rend plus concret le lien entre la culture des peuples et l'environnement déjà présent dans le roman. Enfin, Villeneuve souligne le contraste entre l'exploitation industrielle et la préservation de l'écosystème. Nous pouvons voir clairement la violence infligée à la planète lors des scènes d'extraction de l'épice. Le spectateur comprend alors visuellement les conséquences de toute modification

### 3 Dune : Imperium : une traduction ludique du pouvoir

#### 3.1 Méthodologie de l'étude

Dans le cadre de notre étude, nous avons décidé de nous intéresser à la série de jeux de société *Dune : Imperium* créée par Paul Dennen et éditée, en français par la société *Lucky Duck Games*. Cette série regroupe deux jeux de base *Dune : Imperium*<sup>3</sup> et *Dune : Imperium – Insurrection*<sup>4</sup>. Trois extensions compatibles avec ces deux produits sont également disponibles : *Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix*<sup>5</sup>, *Dune : Imperium – Immortalité*<sup>6</sup> et *Dune : Imperium – Lignées*<sup>7</sup>. Il est intéressant de noter que les deux jeux de base sont classés 5<sup>e</sup> (*Dune : Imperium – Insurrection*) et 6<sup>e</sup> (*Dune : Imperium*) dans le classement des meilleurs jeux de société sur le site de référence mondial *BoardGameGeek* (<https://boardgamegeek.com/browse/boardgame>). Afin de croiser analyses théoriques et pratiques, nous avons mené une expérimentation à travers trois parties. Nous avons d'abord testé les deux jeux de base dans une configuration à seulement deux joueurs. Lors de notre troisième partie, nous avons intégré la un adversaire automatisé : la Maison Hagal, dont les actions sont déterminées par des cartes prédéfinis (Figures 1 et 2). Cette démarche nous a permis d'étudier en profondeur les mécaniques du jeu, notamment à travers l'analyse des règles, des cartes, des systèmes de ressources et le système d'influence. Nous nous sommes également appuyés sur des vidéos explicatives de parties et de présentation des extensions afin de mieux comprendre certaines mécaniques plus techniques comme celles liées aux cartes spéciales, aux espions, aux technologies et aux nouvelles pistes de progression. Par ailleurs, nous avons recueilli les impressions de plusieurs joueurs ayant participé à une partie observée. Nous avons fait le choix de ne sélectionner que des personnes ne connaissant pas l'univers. Ces retours mettent en évidence une certaine difficulté initiale liée à la gestion de ressources qui contraint fortement les possibilités d'action. Une étudiante a particulièrement souligné la forte contrainte exercée sur les déplacements et le sentiment de contrôle limité au début du jeu. Nos deux autres camarades ont, quant à eux, insisté sur l'importance de bien comprendre la valeur stratégique des ressources et sur le fait que les extensions sont plus accessibles après une bonne maîtrise du jeu de base.

---

<sup>3</sup> Présentation de *Dune : Imperium* : <https://boardgamegeek.com/boardgame/316554/dune-imperium>.

<sup>4</sup> Présentation de *Dune : Imperium – Insurrection* : <https://boardgamegeek.com/boardgame/397598/dune-imperium-uprising>.

<sup>5</sup> Présentation de *Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix* : <https://boardgamegeek.com/boardgame/342031/dune-imperium-rise-of-ix>.

<sup>6</sup> Présentation de *Dune : Imperium - Immortalité* : <https://boardgamegeek.com/boardgame/367466/dune-imperium-immortality>.

<sup>7</sup> Présentation de *Dune : Imperium - Lignées* : <https://boardgamegeek.com/boardgame/426129/dune-imperium-bloodlines>.

Ces retours nous ont permis de mieux évaluer la lisibilité du système et la manière dont les mécaniques du jeu rendent perceptibles certains traits majeurs de l'univers de *Dune*. Pour notre part, nous avons apprécié le système d'influence entre les différentes factions qui repose sur des mécanismes de progression et de régression. Cela retranscrit de manière pertinente l'importance des alliances et des rapports de pouvoir présents dans l'univers de *Dune*. En effet, l'évolution de l'influence auprès des factions nous donne l'accès à certains avantages stratégiques, tout en entraînant des répercussions directes sur les conflits militaires. Cela met en évidence l'importance du contrôle de certains lieux clés, reproduisant ainsi les enjeux territoriaux et politiques centraux du récit. Ce que nous avons le plus apprécié a été d'intégrer les extensions qui enrichissent l'expérience de jeu. Cela nous a permis d'introduire de nouvelles mécaniques mais aussi de nouveaux enjeux stratégiques, renouvelant ainsi les dynamiques et un plus grand impact dans la prise de décision. Enfin, notre analyse met en lumière certains points forts et limites du système ludique (certains seront détaillés dans le paragraphe suivant). D'une part, le mécanisme de placement d'ouvriers est particulièrement apprécié pour la dimension stratégique qu'il apporte, en obligeant les joueurs à anticiper les actions adverses et à optimiser leurs choix. D'autre part, le système de *deck-building* introduit une part d'aléatoire parfois jugée trop importante, limitant le contrôle des joueurs sur leurs actions et leurs déplacements, ce qui peut générer une forme de frustration.



Figures 1 et 2. Séances de tests des jeux.

### 3.2 Le jeu comme simulation stratégique

L'un des plus grands atouts de *Dune : Imperium* est de ne pas simplement reprendre l'esthétique de l'univers de Frank Herbert, mais aussi d'adapter une véritable traduction en système de jeu. Le principe central repose sur l'association de deux mécaniques majeures : le *deck-building*<sup>8</sup> et le placement d'ouvriers<sup>9</sup>. Le jeu est présenté comme un mélange de ces deux mécaniques ludiques, où chaque décision implique la construction progressive de ses capacités et l'occupation stratégique des espaces sur le plateau. Cette fusion n'est pas un simple choix technique : elle permet de représenter, de manière assez fine, la logique de pouvoir qui encadre l'univers de *Dune*. Dans le roman de 1965, Herbert met en scène un monde où le pouvoir ne dépend pas d'une seule force brute. Il provient d'un équilibre instable entre calcul, anticipation, contrôle des ressources, réseaux d'influence et capacité à agir au meilleur moment. Arrakis n'est pas un simple décor désertique mais le centre d'un système politique et économique dominé par l'Épice qui est un enjeu décisif pour les Grandes Maisons, l'Empereur, la Guilde spatiale et les Fremen. Le roman suit Paul Atréides sur cette planète unique, source d'Épice dans un univers où survie, stratégie et domination sont intimement liées. C'est cette logique précise que

<sup>8</sup> Le *deck-building* est une mécanique ludique où les joueurs commencent avec un *deck* de base et acquièrent progressivement de nouvelles cartes pour l'améliorer et le personnaliser durant la partie. *Dominion* est le premier jeu de ce type.

<sup>9</sup> Le placement d'ouvriers est une mécanique ludique qui consiste à poser des pions sur des emplacements d'un plateau ; permettant ainsi la réalisation d'actions associées à ces lieux.

*Dune : Imperium* parvient à adapter en expérience ludique. Le *deck-building* représente l'accumulation progressive de moyens d'action : cartes, effets, synergies, recrutement de nouveaux soutiens. Le placement d'ouvriers matérialise la lutte pour l'accès aux lieux décisifs : production, commerce, diplomatie, armement. Autrement dit, le joueur a pour but de construire sa puissance tout en choisissant où l'exercer. Cette double contrainte illustre le fonctionnement du pouvoir dans *Dune*, où il ne suffit pas de posséder des ressources mais il faut la mobiliser dans le bon espace politique. Le jeu invite à raisonner en termes d'optimisation : optimiser sa main, optimiser son accès aux emplacements, optimiser la rentabilité de ses ressources, optimiser le moment où l'on entre en conflit. La domination ne se résume donc pas à une conquête spectaculaire mais par une série d'arbitrages rationnels. C'est ici qu'on retrouve une lecture managériale du roman : gouverner, dans *Dune*, c'est coordonner des contraintes durables, et convertir chaque décision en gain de position, transformer des opportunités limitées en avantage durable et amener chaque décision à un gain de position. Cette dimension est en accord avec la présentation officielle du jeu qui insiste sur l'alternative permanente entre puissance militaire, alliance politique et force économique et intrigues. Le joueur doit sans cesse choisir entre plusieurs différentes formes de domination, ce qui embrasse parfaitement l'idée de Herbert : dans l'*Imperium*, le pouvoir n'est jamais dans un bloc unique mais un assemblage de leviers concurrentiels.

### 3.3 Les mécaniques politiques

Si *Dune : Imperium* retranscrit aussi bien l'univers de Herbert, c'est surtout parce qu'il ne réduit pas *Dune* à une simple guerre de factions. Le cœur du jeu repose à l'inverse sur des rapports de pouvoir médiatisés par la négociation, la proximité avec certaines institutions et la capacité à se rendre indispensable. Les quatre grands pôles d'influence (les Fremen, l'Empereur, la Guilde et le Bene Gesserit) ne sont pas décoratifs. Ils forment une cartographie politique du monde de *Dune*, c'est-à-dire les forces à partir desquelles toutes les stratégies doivent être pensées. Le jeu officiel met d'ailleurs explicitement en avant cette tension entre alliances politiques, puissance militaire et intrigues. Au sein du roman, aucune autorité ne règne seule. L'Empereur détient une souveraineté théorique, mais celle-ci dépend d'équilibres avec les Grandes Maisons. La Guilde spatiale, grâce à l'Épice, contrôle les déplacements interstellaires. Le Bene Gesserit agit de manière principalement souterraine à travers le savoir, la sélection, l'anticipation et l'influence religieuse ou culturelle. Quant au Fremen qui ont longtemps été perçus comme périphériques, ils deviennent en réalité une force centrale dès lors que leur rapport concret à Arrakis et à l'Épice intervient dans l'équation du pouvoir. Le monde de *Dune* est ainsi basé sur des alliances mouvantes, des dépendances croisées et des rivalités stratégiques bien plus que par une simple opposition frontale. Le jeu transpose cela de manière très lisible : progresser sur les pistes de score ne permet pas uniquement de gagner des bonus, mais permet de construire une légitimité. Être bien placé auprès d'une faction, c'est disposer d'un accès privilégié à des avantages, mais c'est aussi faire reconnaître sa place dans le système impérial. Dans cette logique, l'influence devient presque une monnaie symbolique. Le joueur qui a su tisser les meilleurs relais de pouvoir est le victorieux, il ne suffit d'être le meilleur combattant. Cette idée est particulièrement intéressante puisqu'elle rejoint une lecture assez fidèle du roman de Herbert. Dans *Dune*, le pouvoir n'est pas direct, il passe par la réputation, par la capacité à inspirer la peur, par la loyauté, par la maîtrise des récits et des croyances, mais aussi par les institutions qui organisent l'accès à la décision. *Dune : Imperium* simplifie nécessairement ces dimensions, mais il ne les efface pas. Il les adapte. En transformant l'influence en condition nécessaire à la victoire, le jeu montre bien que l'univers de *Dune* repose sur une logique politique avant une logique militaire. Il y a donc ici une forme de fidélité intime à l'œuvre originale. Le jeu ne reprend pas l'entièreté des détails philosophiques du roman, ni sa densité religieuse ou prophétique, mais il conserve sa structure fondamentale : le pouvoir naît de la relation entre acteurs inégaux dans un système où chaque alliance est à la fois nécessaire et fragile.

### 3.4 La gestion des ressources, une écologie transformée

Un autre aspect essentiel de *Dune : Imperium* est sa manière de transformer l'écologie de *Dune* en économie stratégique. Dans l'ouvrage de Herbert, Arrakis n'est jamais un simple territoire exploitable.

La planète impose ses propres règles : rareté de l'eau, omniprésence du désert, dépendance à l'Épice, adaptation des corps et des cultures à un milieu extrême. La totalité de la richesse de *Dune* vient du fait que l'environnement est inséparable du pouvoir. Contrôler Arrakis c'est contrôler un écosystème hostile dont dépend l'ensemble de l'Imperium. L'Épice, produite uniquement sur Arrakis, est la ressource décisive de cet univers. Dans *Dune : Imperium*, cette dimension écologique est réadaptée en système de ressources. L'Épice y devient naturellement la monnaie centrale de la puissance. Elle permet d'acquérir des ressources, de se projeter dans la suite du jeu et de convertir un avantage local en bénéfice global. Ce choix est fidèle à l'univers : dans *Dune*, celui qui contrôle l'Épice ne possède pas seulement une richesse mais un levier sur l'ensemble de la structure impériale, il a le monopole. Le jeu réussit donc à faire de l'Épice une ressource à la fois matérielle et politique. L'eau, quant à elle, fonctionne différemment. Elle n'est pas une monnaie d'expansion mais une contrainte. C'est précisément ce qui la rend thématiquement pertinente. Chez Herbert, l'eau définit la vie même des Fremen et donne sa forme à toute l'organisation sociale d'Arrakis. Dans le jeu elle reste rare, difficile à accumuler, et conditionne certaines actions majeures. On ressent ainsi, sous une forme abstraite mais efficace, l'idée que toutes les stratégies sur Arrakis doivent intégrer une limite environnementale fondamentale. Là où beaucoup d'adaptations auraient pu faire de *Dune* un univers d'abondance guerrière, *Dune : Imperium* rappelle que le désert impose une économie restrictive. Enfin, le Solari introduit une autre dimension : celle de l'économie impériale. Le caractère exceptionnel et quasi mythique d'Arrakis est renvoyé par l'Épice, le Solari, quant à lui, renvoie davantage à la circulation de la richesse dans l'ordre politique établi. Il sert principalement à financer des recrutements, à sécuriser certaines décisions, à transformer une position d'influence en capacité d'action concrète. On peut y voir la traduction ludique d'un pouvoir plus institutionnel, plus administratif et moins charismatique que celui lié à l'Épice. Ce qui est surprenant, c'est que le jeu ne se contente pas de réunir des ressources différentes pour diversifier les stratégies. Il donne à chacune une signification politique et symbolique. L'Épice concentre la centralité d'Arrakis, l'eau rappelle la violence écologique provoquée par le désert et le Solari affirme la lutte dans le cadre plus large de l'Empire. Ainsi, l'écologie que l'on retrouve chez Herbert est conservée par la logique du jeu. C'est ce qui montre la cohérence de *Dune : Imperium*, il ne met pas uniquement en place des mécaniques sur une licence célèbre, il reconstruit l'univers de *Dune* sous forme de contraintes stratégiques.

## 4 Les extensions : différentes lectures de *Dune*

### 4.1 *L'Avènement d'Ix : technologie et militarisation du pouvoir*

Avec *Dune : Imperium – L'Avènement d'Ix*, la série enrichit sa lecture de l'univers de Herbert en appuyant davantage sur certains aspects : la technologie, la planification de stratégie et la puissance militaire durable. Cette extension apporte de nouveaux leaders, de nouvelles cartes Intrigue, de nouveaux conflits mais surtout des modules de jeu qui modifient sensiblement l'expérience du jeu de base. L'introduction du plateau d'Ix, la modification de certaines zones du plateau principal, l'apparition des tuiles de technologies et des *dreadnoughts* (vaisseaux spatiaux militaires) apportent à l'ensemble une orientation plus technique et plus structurée. Le jeu ne repose plus uniquement sur la combinaison entre influence politique, gestion des ressources et affrontement ponctuel : il laisse maintenant une plus grande place aux instruments durables de domination. Cette extension est notamment plus intéressante si on la rapporte à l'univers de *Dune*. Dans l'œuvre de Herbert, la question technologique n'est jamais neutre. Elle s'inscrit dans une longue histoire marquée par le souvenir du Jihad Bultérien et par l'interdiction des machines pensantes. Dans un tel univers, l'innovation ne peut pas être vu comme un simple progrès : elle est toujours prise dans des enjeux contrôle, d'adaptation et de pouvoir. L'extension représente bien cette tension. Les technologies que l'on peut se procurer ne sont pas de simple ajout militaire, elles deviennent de véritables leviers de puissance. Elles permettent d'améliorer sa stratégie sur plusieurs tours, de poser un avantage et de transformer une décision ponctuelle en domination progressive. Les *dreadnoughts* accentuent également cette logique. Le fait qu'ils soient plus puissants que les troupes ordinaires donne au conflit une dimension plus lourde et plus durable. Leur intérêt n'est

pas seulement d'augmenter la force militaire du joueur mais de rendre sa puissance moins éphémère. Ainsi, la guerre ne repose plus uniquement sur la mobilisation momentanée de quelques unités, elle repose sur une organisation plus solide, plus planifiée et plus institutionnelle. Un paradoxe important se crée avec l'univers de *Dune* : le pouvoir n'est pas seulement une affaire de charisme, d'intrigue ou d'alliance mais il dépend de dispositifs matériels capable de maintenir une supériorité dans le temps. On peut donc dire que *l'Avènement d'Ix* apporte une lecture plus technologique et plus militarisée de l'univers. Alors que le jeu de base insistait surtout sur l'équilibre entre influence et affrontement, cette extension met en avant les outils qui permettent la consolidation du pouvoir. Ainsi, elle ne trahit pas l'œuvre de Herbert mais nous en introduit une autre facette, celle d'un Empire où la domination repose également sur la maîtrise des innovations, sur l'organisation de la force et sur la capacité à imposer son avantage dans la durée.



Figure 3. La dernière partie à permis de jouer avec l'ensemble des extensions.

#### 4.2 *Immortalité : science, expérimentation et contrôle du vivant*

Avec *Dune : Imperium – Immortalité*, le point de vue est orienté vers une dimension plus scientifique, biologique et expérimentale de l'univers de *Dune*. Cette extension introduit une nouvelle piste de recherche, de nouveaux symboles, un système tourné vers la combinaison de cartes et une manière plus stratégique de confectionner son *deck*. Comparée au jeu de base, elle donne plus d'importance à l'anticipation, à l'optimisation et la transformation de ses capacités d'action. Contrairement à *l'Avènement d'Ix* qui accentuait la technologie visible et la puissance militaire, *Immortalité* insiste davantage sur un pouvoir plus discret, fondé sur le savoir et sur l'expérimentation. Cette orientation peut être facilement reliée à l'univers de Herbert. Dans *Dune*, le pouvoir ne se limite pas aux institutions politiques ou aux affrontements militaires. Il passe aussi par la maîtrise du corps, par l'hérédité et par la manipulation biologique. En mettant l'accent sur la recherche et sur des effets plus combinatoires, cette extension donne à cet univers le pouvoir d'exercer par la connaissance, par la spécialisation et la capacité à produire des transformations en profondeur. D'un point de vue ludique, cette extension renforce le mécanisme de *deck-building* du jeu qui pouvait sembler plus limité dans la première version. Les cartes y interagissent davantage entre elles, les choix de construction ont un impact plus important et le joueur peut éviter de baser une grande partie de son jeu sur l'aléatoire en organisant mieux son système de progression. Cette évolution permet de faire ressentir une autre logique du pouvoir dans *Dune* : la montée en puissance par le savoir, par l'expérimentation et par le perfectionnement stratégique. Le joueur agit moins comme un chef de guerre et adopte un rôle d'acteur capable de développer une forme de contrôle subtile. Enfin, *Immortalité* apporte une lecture originale de l'univers de Frank Herbert. L'extension ne met pas en avant la guerre ou les grandes hiérarchies impériales mais une puissance plus savante et plus technique au sens biologique. Elle enrichit donc la saga en apportant une tournure ludique à des aspects moins immédiatement visibles de l'œuvre de Herbert. Malgré tout, cela continue d'enrichir et d'approfondir la cohérence générale de l'adaptation. Encore une fois, il ne s'agit pas d'un simple ajout

de contenu, *Immortalité* déplace le sens du jeu et propose une nouvelle manière de traduire l'univers de *Dune* en système stratégique.

#### 4.3 *Insurrection : la radicalisation du conflit*

*Dune : Imperium – Insurrection* n'est pas à proprement parler une extension. C'est une évolution, presque une 2<sup>de</sup> version de *Dune : Imperium*. En effet, la lecture de l'univers évolue nettement. L'éditeur présente le jeu comme une version autonome qui développe la combinaison de *deck-building* et de placement d'ouvriers du jeu initial en mettant davantage l'accent sur la confrontation, les espions, les contrats, les Fremen et même l'usage des vers des sables durant les combats. Cette orientation ne remplace pas l'intrigue politique du jeu de base mais l'oriente vers un aspect plus offensif et plus militaire. *Dune : Imperium* faisait du pouvoir un équilibre entre optimisation, diplomatie et conflit, *Insurrection* intensifie la logique d'affrontement. La prise de risque, la pression exercée sur les adversaires et la capacité à convertir sa stratégie en domination militaire sont plus directement valorisées par les mécaniques. Le conflit devient une structure plus centrale de l'expérience et n'est plus seulement un moment singulier du jeu. Gouverner ne se résume plus seulement à négocier sa place dans le système mais à imposer son rythme et sa présence sur le terrain. Cette orientation est intéressante par rapport à l'univers de *Dune*, parce qu'elle met en lumière une facette souvent fondamentale du récit : celle de la guerre vue comme un accélérateur politique. Du côté de Herbert, les équilibres impériaux peuvent sembler raffinés, complexes et presque cérémoniels, pourtant ils reposent surtout sur la menace et la violence. L'ordre ne peut exister que parce qu'il peut être rompu. *Insurrection* fait resurgir cette dimension plus brutale de l'univers. Le pouvoir n'y apparaît pas uniquement comme un art de l'influence, mais comme une capacité à survivre dans un espace de confrontation permanente. L'ajout des espions et des contrats renforce encore plus cette lecture. D'un côté, on retrouve la méfiance, la préparation et la manipulation, toutes sont très présentes dans *Dune*. De l'autre côté, la montée en intensité des affrontements apporte au jeu une dynamique plus tendue, plus directe, plus instable. Cela transmet une image différente de l'univers : moins institutionnelle, plus insurrectionnelle. Le titre, *Insurrection*, qui se traduit par soulèvement, dit bien ce déplacement. On ne se situe plus dans l'administration impériale mais dans sa contestation armée ou au moins son durcissement. On peut en conclure que *Insurrection* propose une approche plus guerrière de *Dune*. Ce n'est pas une trahison de l'œuvre mais un changement d'angle. Le jeu de base insistait sur la composition du pouvoir, *Insurrection*, quant à lui, insiste davantage sur son choc. L'avantage de cette extension autonome est de montrer qu'un tel univers peut être relu à partir d'une priorité systémique : la guerre plutôt que la seule négociation.

#### 4.4 *Lignées : domination et hiérarchie impériale*

Avec *Dune : Imperium – Lignée*, la lecture change à nouveau. Selon la présentation officielle cette extension pour *Dune : Imperium* et *Insurrection* ajoute notamment de nouveaux leaders, des contrats, des commandants Sardaukar et surtout des tuiles de technologies. Ces éléments orientent l'interprétation de l'univers vers la question de la continuité du pouvoir, de sa structuration hiérarchique et de ses instruments de stabilisation, mais ils semblent au premier abord relever d'un simple enrichissement mécanique. Le terme de lignée renvoie à un aspect central dans *Dune* : le pouvoir n'y est jamais purement individuel. Il s'inscrit dans des filiations, des maisons, des héritages des généalogies et des stratégies de reproduction sociale. Dans l'univers de Herbert, les familles ne sont pas seulement des unités narratives, elles représentent des structures de conservation et de transmission. Penser le pouvoir en termes de lignées, c'est replacer l'univers dans une logique plus institutionnelle où l'autorité repose moins sur l'événement que sur la durée. Cette lecture est soutenue par l'importance accordée à des figures qui sont les emblèmes de la violence impériale disciplinée et l'intégration du module technologique lié à la IX, les Sardaukar. La technologie dans l'univers de *Dune* n'est jamais neutre, elle est toujours prise dans un horizon historique marqué par l'interdit des machines pensantes, hérité du Butlerian Jihad. Faire entrer davantage la technologie dans le jeu ne revient pas seulement à ajouter des options tactiques : cela réintroduit une tension fondamentale de Herbert, entre innovation, contrôle et

mémoire interdite. Les pages officielles de *Dune : Imperium* rappellent d'ailleurs que l'extension *L'Avènement d'Ix* approfondissait déjà cette dimension par les technologies, les *dreadnoughts* et d'autres formes d'avantage durables. *Lignées* s'inscrit dans cette continuité en remettant la technologie au milieu de la lutte pour la domination. À partir de là, le pouvoir semble moins charismatique que structurel. Il en devient presque bureaucratique, dans le sens où il repose sur des dispositifs, des fonctions, des hiérarchies et des relais. On ne peut plus gagner seulement parce qu'on avait mieux manœuvré politiquement ou frappé plus fort militairement, mais il faut dorénavant intégrer sa stratégie dans une conjoncture de domination plus large. Cette dimension paraît primordiale puisqu'elle montre que les extensions de *Dune : Imperium* ne se contentent pas d'ajouter du contenu au jeu mais elles déplacent le sens général du système. L'extension *Lignée* fait donc ressortir une autre vérité de l'univers de Herbert, l'Empire ne tient pas seulement par le prestige ou par la force, mais par des structures de longue durée. Les familles, les corps d'élite, les institutions et les technologies encadrées dont naître un pouvoir moins spectaculaire mais plus profond. Dans cette perspective, l'extension apporte une vision plus institutionnelle et plus impériale de *Dune*, qui complète très bien la lecture plus politique du jeu original et la lecture plus guerrière de son évolution *Insurrection*.

#### 4.5 Une fragmentation cohérente de l'univers

Ce qui est marquant quand on met en relation *Dune : Imperium*, *Insurrection* et ses différentes extensions, c'est la cohérence de l'ensemble. Au lieu d'appauvrir l'univers de Frank Herbert, ces jeux renvoient l'impression de le décomposer en systèmes distincts mais complémentaires. Le jeu de base met en lumière principalement la politique, l'équilibre entre les ressources, l'influence et les conflits limités. *Insurrection* pousse au premier plan la guerre, la tension, la confrontation plus directe, l'aspect offensif. Dans la continuité, *L'Avènement d'Ix* introduit une dimension plus technologique et structurelle du pouvoir. Comme nous l'avons montré précédemment, l'importance accordée aux technologies et aux *dreadnoughts* déplace le centre de gravité du jeu vers une domination plus durable et planifiée. Le pouvoir n'est plus seulement relationnel ou opportuniste, il devient également matériel et organisé. D'un autre côté, *Immortalité* propose une lecture différente centrée sur le savoir et l'expérimentation. Cette extension met en lumière une forme de pouvoir plus discrète, fondée sur la connaissance et l'optimisation qui fait directement écho aux logiques de contrôle biologique et génétique présentes dans l'univers de *Dune*. *Lignées*, quant à elle, accentue davantage l'Empire, les hiérarchies, la continuité familiale et les outils structurels de domination. Cette fragmentation est l'un des meilleurs arguments répondant à la problématique. La série *Dune : Imperium* retranscrit la richesse de l'univers de *Dune* en les distribuant dans plusieurs lectures ludiques à travers les différents jeux et extensions. Cela peut s'apparenter à une démarche presque analytique. Le jeu ne contient pas toute la complexité philosophique, religieuse, écologique et géopolitique de l'ouvrage de Herbert dans une seule mécanique « miracle » ; il procède autrement, il isole des dimensions majeures de l'univers et leur donne à chaque fois une forme jouable. En ce sens, la série ne simplifie pas *Dune*, au contraire, elle l'approfondit en la décomposant en systèmes. Cette décomposition n'est en aucun cas une perte puisqu'elle respecte la logique de l'œuvre. *Dune* est un univers où la politique, l'écologie, l'économie, le militaire et le symbolique sont toujours imbriqués. *Dune : Imperium* et ses extensions ne restituent pas la totalité de cette densité au même titre que le roman, mais ils parviennent à en faire sentir l'organisation. Le joueur comprend très vite que le pouvoir n'est jamais univoque, qu'une ressource est toujours aussi une contrainte, qu'une alliance peut être plus décisive qu'une victoire militaire et qu'une structure impériale peut compter autant qu'un affrontement direct. C'est très certainement là que se trouve la principale qualité de cette adaptation ludique. Là où d'autres jeux sous licence se contentent de faire usage d'un univers connu comme un simple habillage, la série *Dune : Imperium* construit de réelles mécaniques à partir des tensions constitutives de l'œuvre de Frank Herbert. Les extensions approfondissent ce travail en proposant des visions différentes plutôt qu'une simple accumulation de matériel. Enfin la richesse de *Dune* est plus traduite qu'imitée, elle garde sa singularité malgré la transition du roman au système de jeu.

## 5 Limites de la retranscription

### 5.1 *Simplification du système politique complexe*

Malgré la qualité de la retranscription proposée par *Dune : Imperium* et toutes ses extensions, le jeu ne peut pas restituer entièrement la complexité de l'univers de *Dune* décrit par Frank Herbert. Tout d'abord, on comprend les enjeux majeurs même si cela peut être compliqué au début. Dans le roman, le pouvoir repose sur un équilibre qui est très subtil entre les différents pouvoirs. Nous avons l'Empereur, les Grandes Maisons, le Landsraad, le CHOAM, la Guilde spatiale ou encore le Bene Gesserit. Dans le jeu, la complexité du système politique est réduite pour avoir une bonne jouabilité et surtout un scénario plus lisible. Par exemple, on se perd aisément à la première lecture du roman. Alors que dans un jeu il faut qu'il soit suffisamment simple pour que le joueur puisse rapidement comprendre les enjeux et prendre des décisions stratégiques jusqu'à la victoire. Mais cela réduit significativement la profondeur de tout le système et l'univers complexe de *Dune*. On peut le voir dans le roman où les alliances sont complexes et très instables. Elles sont parfois ambiguës et même parfois implicites. Les rapports de force reposent sur un fil et changent constamment. Les intérêts sont cachés et toutes actions sont des stratégies sur le long terme. Or, dans le jeu, ces relations sont rendues beaucoup plus explicites. On peut mesurer les conséquences des actes qui les rendent donc plus prévisibles. Le pouvoir est quantifié alors qu'il était diffus et incertain. Le jeu parvient tout de même à retranscrire la structure du système politique, même s'il atténue toute la complexité et l'ambiguïté. Ainsi, on perd en les éléments les plus profonds de l'univers de *Dune*.

### 5.2 *Réduction de l'aspect philosophique et du messianisme*

L'une des limites majeures de la conversion du roman en jeu est l'absence de la dimension religieuse en tant qu'outil politique. Elle occupe une place majeure, elle sert à structurer les sociétés, notamment chez les Fremen. Le rôle du Bene Gesserit et l'ascension de Paul mettent en lumière l'instrumentalisation du religieux. Frank Herbert, à travers son œuvre, met en garde contre les dangers du messianisme et montre comment une figure charismatique peut conduire à des formes de domination très fortes. Or, dans le jeu, cette dimension est quasi inexistante. Paul est juste un leader parmi tant d'autres. On ne constate pas sa portée symbolique qui est pourtant très présente. Le joueur ne fait pas face à des dilemmes moraux ou encore à des réflexions liées sur la légitimité du pouvoir. Il cherche surtout à optimiser ses actions pour remporter la partie sans pour autant les questionner. Le jeu repose sur des règles, des objectifs à atteindre pour gagner la partie et surtout des conditions de victoire. Tout cela limite la possibilité d'intégrer toutes les dimensions critiques qui sont propres à l'univers de *Dune*. Bien que le messianisme soit un outil de questionnement dans le roman, dans le jeu, elle est uniquement un élément qui sert à mettre un contexte et à scénariser le tout. Ainsi, la figure du héros n'est jamais idéalisée, même Paul, qui est pourtant personnage central du roman, fait l'objet de critiques.

### 5.3 *L'écologie comme une ressource logique*

Comme nous avons pu le voir précédemment, *Dune : Imperium* réussit avec succès l'intégration de la dimension écologique du roman à travers son système de ressources tels que l'Épice, l'eau ou encore le Solari. Cependant, l'intégration de ces ressources transforme leur signification dans le récit. Dans le roman, l'écologie est au centre de l'équilibre des pouvoirs de l'Imperium. Elle change les modes de vies, les rapports de pouvoir et les stratégies faites des différentes puissances. L'environnement d'Arrakis étant un système complexe, il est difficile de le retranscrire tel qu'il est. Dans le jeu, l'Épice devient une monnaie stratégique, l'eau une contrainte de gestion et le Solari un gain ou levier économique. Certes la conversion est efficace sur le plan ludique mais elle réduit le message initial de l'aspect écologique. On peut voir que ces trois différentes dimensions sont traitées de façon isolées avec différentes mécaniques de jeu. Le joueur a les éléments de l'univers de manière segmentées. Or, dans le roman la politique, le religieux et l'écologie sont liés. Toutes actions ou décisions entraîne des conséquences sur l'ensemble des autres dimensions. Comme le montre la partie sur les différentes extensions de *Dune* :

*Imperium*, ces dernières donnent des lectures de l'univers mettant l'accent sur différents aspects. Même si *Dune : Imperium* réussit à nous illustrer la richesse de l'univers du *Dune*, il le fait avec une lecture assez fragmentée.

## 6 Conclusion

À travers l'analyse du roman *Dune* et de ses films, l'adaptation en jeu de société retranscrit de manière pertinente les structures et les thématiques fondamentales de l'univers écrit par Frank Herbert. En effet, la politique, les rapports de force entre les différentes organisations impériales sont assez fidèlement traduits sous la forme de mécaniques de jeu. Le joueur évolue ainsi dans un système où les alliances, l'influence dans l'*Imperium* et la gestion des ressources entraînent l'accès au pouvoir, ce qui reflète les dynamiques stratégiques au cœur du roman. Cependant, cette conversion en jeu implique alors une transformation de certains éléments de l'œuvre. Là où Herbert propose une réflexion critique sur le pouvoir, de ses dérives et de ses implications morales, le jeu le change en un système stratégique. De même, l'écologie, qui est un élément central du roman, est traduite en ressources exploitables perdant ainsi une partie de sa portée symbolique et systémique. Enfin, le messianisme, qui constitue l'un des axes majeurs de la critique d'Herbert, est réduit à une mécanique de jeu. Ainsi, *Dune : Imperium* ne se contente pas de reproduire l'univers de *Dune* : il le reconfigure. Il propose une lecture structurée et accessible de ses dynamiques de pouvoir mais au prix d'une simplification de sa profondeur intellectuelle. Le passage du roman, aux films, puis aux jeux nous entraîne donc dans une approche dynamique et évolutive de l'œuvre originale, plus qu'une simple reproduction sur des différents supports.

## 7 Bibliographie

Herbert, F. (1965). *Dune*. Chilton Books.

Rivard, T. (s.d.). Une philosophie politique pour *Dune* : de l'élitisme héroïque et ses paradoxes. *Le Blogue de philosophie pratique de l'UdS*. <https://philopratique.org/archives/795>.

Roport, P. (2021). *Dune, une fable écologique*. *France Culture*. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/dune-une-fable-ecologique-5857310>.

Villeneuve, D. (2021). *Dune*. Legendary Pictures.

Villeneuve, D. (2024). *Dune: Part Two*. Legendary Pictures.

## 8 Ludographie

Dennen, P. (2020). *Dune : Imperium*. Lucky Duck Games.

Dennen, P. (2022). *Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix*. Lucky Duck Games.

Dennen, P. (2022). *Dune : Imperium - Immortalité*. Lucky Duck Games.

Dennen, P. (2023). *Dune : Imperium - Insurrection*. Lucky Duck Games.

Dennen, P. (2025). *Dune : Imperium - Lignées*. Lucky Duck Games.