

134

# plato

LE MAGAZINE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

## PRAGA CAPUT REGNI

UN JEU CRÉÉ  
PAR VLADIMÍR SUCHÝ



CADEAUX  
Pour  
Shards of Infinity



Interview avec Eric B. Vogel

Guide stratégique pour Hive®

Une thématique dans l'air du temps



MENSUEL AVRIL 2021 FR/BE 8€ CH 9€ CA 10€

# LES SOIRÉES JEUX EN LUDOOTHÈQUE



DEUX ORGANISATEURS VOUS **RACONTENT**

Propos recueillis par l'ALF



**Thomas Lessard est le responsable de la ludothèque municipale de Lillebonne (en Normandie). Samuel Francblu est cofondateur de L'Assoce (www.lassoce.fr), mais également chercheur en sciences sociales rattaché au CREM, Centre de recherches sur les médiations de l'université de Lorraine, et étudie particulièrement le rapport social à l'imaginaire, à la fiction, au jeu et autres.**

**ALF** Faites-vous des thématiques ou des préparations précises pour vos soirées ?

**THOMAS LESSARD** Nos soirées ont lieu depuis 2010, tous les premiers vendredis du mois de 20 h à minuit, avec une trentaine de participants. Au début, nous avons accueilli le public sans thématique, mais rapidement nous avons proposé des thèmes comme les jeux d'ambiance, de coopération, l'Asie, la mythologie, la lettre « K » ainsi que la mise en valeur d'auteurs comme Bruno Cathala ou Roberto Fraga. Cela nous force à nous creuser la tête et ainsi à (re)découvrir des pépites de nos étagères, même si toutes les autres boîtes restent disponibles. On installe certains jeux sur les tables « prêts à jouer » pour montrer le matériel et donner envie aux joueurs (même si des fois on doit ranger celui-ci, faute de succès et de place), ce qui permet une mise en jeu rapide.

**SAMUEL FRANCBLU** Si l'année en ludothèque peut être marquée par des événements spéciaux (grands jeux, murder parties, escape games), nous



« C'est aussi le sel des soirées jeux, on ne sait jamais qui et combien de personnes on accueillera. »

Thomas Lessard

n'organisons pas à proprement parler de thématiques. Notre public est ouvert à quasiment tout ce qu'on propose, ce qui pose paradoxalement d'autres contraintes et nécessite une bonne préparation « en continu ». Si les joueurs savent une chose, c'est au moins la durée de jeu qu'ils envisagent. Alors avant chaque soirée, on révise (relecture des règles, mise en place...) trois ou quatre titres dans chaque catégorie: party game, intermédiaire, expert.

**ALF** Quel public vient à vos soirées, que vient-il y trouver ?

**TL** C'est la force d'une ludothèque: tout le monde peut venir, même si naturellement, à partir de 20 h, il y a peu d'enfants ou alors des enfants « joueurs » de familles « joueuses ». Cela peut être une famille ou des amis, des groupes déjà constitués qui se donnent rendez-vous à la soirée pour y passer un bon moment ou des personnes seules qui recherchent des partenaires et qui savent que nous saurons les intégrer sur des tables... Les habitués recherchent les nouveautés, le jeu qui vient de sortir, qui fait le buzz; d'autres veulent découvrir des incontournables, introuvables ailleurs; enfin, des néophytes veulent juste découvrir ce nouveau monde. C'est aussi le sel des soirées, on ne sait jamais qui et combien de personnes on accueillera.

**SF** Différents types de publics se croisent en soirée: il y a les « jeunes », qui sortent en couple ou entre amis; il y a des papas qui viennent avec leurs ados pour « passer le flambeau »; il y a des personnes seules qui nous rappellent que dans une ville-monde, il peut être difficile de tisser des liens dans un contexte de mobilité sociale et géographique. Parmi ces « individuels », on trouve beaucoup de passionnés: ils cherchent à retrouver un groupe, fréquentent en général plusieurs clubs et assos. De cette manière, plusieurs profils de pratique ludique se rencontrent. Alors que les 20-30 ans sont souvent attirés par l'ambiance et l'aspect

«fun», les joueurs les plus assidus vont volontiers sur du plus long et plus complexe. Évidemment, des passerelles existent et les goûts évoluent avec le temps, voire en fonction des jours! Mais ce qui n'est pas forcément visible au niveau individuel l'est au niveau statistique. On retrouve d'ailleurs la fameuse distinction eurogame/ameritrash entre des joueurs attirés par l'aspect gestionnaire et d'autres plus attirés par la dimension immersive. Le public enfants et familles, que l'on connaît pourtant bien en tant que ludothécaires, est moins présent en soirée. Il s'agit pourtant d'une sortie culturelle moins coûteuse que le cinéma ou le restau, et on y est quand même plus sage qu'en boîte de nuit! Nous faisons la promotion du jeu comme loisir culturel à part entière. Le mélange des publics reste donc un enjeu majeur, et aussi l'occasion pour les ludothécaires de démontrer leur expertise.

#### ALF Comment accompagnez-vous votre public durant la soirée?

**TL** Les jeux du thème sont mis en valeur à l'entrée. Puis, en fonction du nombre de joueurs, des goûts et des envies, nous orientons vers le titre idéal. C'est un peu le challenge pour faire passer une bonne soirée aux gens, de trouver LE jeu qui va leur correspondre. Avec l'expérience on commence à «sentir» le public, le but étant qu'il prenne plaisir autour de la table. Au fil des soirées, certaines affinités ludiques se créent et des amitiés ludiques naissent. Ce sont des moments d'échange, de partage où les gens prennent du plaisir, une sorte de parenthèse où on quitte son quotidien professionnel, familial pour vivre un temps non «productif»; juste du bonheur, qu'on soit perdant ou vainqueur de la partie. Une soirée jeu est vraiment un moment à part, à soi, où on lâche un peu prise. Naturellement certains ont peur de ce lâcher-prise, car les caractères se découvrent: les mauvais joueurs, les compétiteurs, voire aussi les limites sur certaines mécaniques compliquées... ou encore le chambrage amical.

Bref les soirées sont pour les petits joueurs, les grands joueurs, les gros joueurs, il y a de tout pour tout le monde et toujours avec de la bienveillance. Pour ça, les ludothécaires savent y faire!

**SF** Notre attitude vis-à-vis du public repose sur quatre piliers: la demande des joueurs, leur expérience, la constitution du groupe... et le temps que nous pouvons leur consacrer! Il s'agit de réussir à naviguer entre:

- ♦ donner les moyens à un joueur de présenter, d'installer la nouveauté qu'il a amenée et «laisser jouer»;
- ♦ présenter au groupe un titre, expliquer et lui «donner à jouer»;
- ♦ mettre en place une partie de A à Z (souvent pour des jeux plus complexes) et faire office de MJ pour «faire jouer»;
- ♦ et en fin de soirée, si on n'a pas trop de monde, se glisser à une table pour «jouer avec».

«**Notre attitude vis-à-vis du public** repose sur quatre piliers: la demande des joueurs, leur expérience, la constitution du groupe... et le temps que nous pouvons leur consacrer!

Samuel Francblu

#### ALF Quelle alternative avez-vous trouvée en cette période de mesures sanitaires?

**TL** Pas évident de maintenir nos soirées depuis quelques mois. Nous avons organisé une semaine ludique 2.0 en novembre (cela devait être notre septième festival du jeu, qui accueille près de 2000 «visijoueurs»).

Au programme, des découvertes avec des vidéorègles tournées en ludothèque, ainsi qu'un échange questions des usagers de la ludothèque et réponses avec les auteurs ou autrices: Roberto Fraga, Yves Hirschfeld, Igor Polouchine, Marie & Wilfried Fort, mais aussi les illustrateurs et illustratrices comme Camille Chaussy ou Jean-Marie Minguez.

Puis le dimanche, un festival «virtuel» avec six challenges qui s'enchaînaient toutes les trente minutes autour du jeu ou de nos partenaires: réalisation de la plus haute tour de boîtes, réalisation du dessin de la mascotte du festival, chorégraphie breakdance ou encore le défi du parrain Roberto Fraga... Un moment de folie en cette période morose qui a eu son petit succès local!

**SF** Avec les confinements et couvre-feu, il a fallu s'adapter très rapidement. Par bonheur, le public a suivi, et toutes les soirées ont désormais lieu en visio grâce à des plateformes bien connues, sur lesquelles nous avons ouvert notre «club» virtuel. Le jeu de rôles en général et les jeux d'enquête coopératifs se prêtent très facilement à l'exercice. Bien sûr, certains éditeurs ont proposé des outils, mais il a fallu faire preuve d'imagination pour tenir sur la longueur: nous avons créé des supports permettant, via des documents partagés, de dématérialiser totalement le plateau sans que les joueurs ne perdent rien, par exemple pour **Détective**, pour **Le Dilemme du roi**... Par respect pour les auteurs et les autrices, nous n'animons en ligne que les titres que nous aurions mis en place «en vrai», et c'est bien une boîte «physique» que nos ludothécaires manipulent...

