

L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034

BP 1/7939

1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



Déc 2014 - Jan - Fév 2015

Périodique trimestriel n° 29

Editeur responsable: Michel Van Langendonck, Ludo ASBL, av Defré 62 1180 Bruxelles

Dossier

Le plaisir de jeu, descripteur des jeux de règles



FOCUS : Comment expliquer un jeu

INITIATIONS LUDIQUES:

Ludothèques:

Les enjeux de la mise en jeu

C'EST JOUETTE: *Kipp-X et
Kippit!*

ÉDITO

Une année se termine, vive 2014!

Cette année a été riche en rebondissements, en innovations, en plaisirs ludiques. Et le plaisir est mis à l'honneur dans notre dossier.

Les ludothèques sont également mises à l'honneur dans l'article d'Olivier Grégoire, que vous retrouverez dans la rubrique 'Initiations ludiques'.

Enfin, le Label Ludo a été primé il y a peu de temps, vous le découvrirez dans le 'C'est jouette' de ce journal.

Je vous remercie de nous avoir suivis cette année, et j'espère que vous continuerez à le faire avec plaisir. L'Artichouette est votre journal, que vous soyez ludothécaire, gérant d'un Club de jeu ou d'un musée, ou simple joueur.

Je vous souhaite de passer de très belles fêtes, ludiques surtout, pleines de bonheur enfin.

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef

SOMMAIRE

FOCUS SUR ...

COMMENT EXPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU 8

INITIATIONS LUDIQUES

LUDOTHÈQUES: LES ENJEUX DE LA MISE EN JEU 10

LE LABEL LUDO 2014

18

DOSSIER :

LE PLAISIR DE JEU 16

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

JEU COUP DE COEUR 22

C'EST JOUETTE :

KIPP-X ET KIPPIT 24

ET AUSSI ...

NEWS 5

CALENDRIER LUDIQUE 6

AGENDA DES LUDICENTRES 6

LA PAGE DE LUDO ASBL 25



Bureau permanent de LUDO asbl:

Président
Chargé de communication
Responsable formations et sensibilisation
Secrétariat, comptabilité et ludobibliothèque
Ludothèque Ludivine
Responsable Artichouette
Website
Les cahiers de LUDO
Reporters

Michel Véhelgé
Nicolas Boseret
Olivier
Sophie
Silvana
Sarah
Nicolas Boseret
Alain
S.V., OVNI, Olivier

info@ludobel.be
ludoludivine@gmail.com
artichouette@ludobel.be

CANNES

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES

FESTIVAL
INTERNATIONAL DES
JEUX
27 FEVRIER - 1^{ER} MARS 2015



  www.festivaldesjeux-cannes.com

RENS. 04 92 99 33 83 - ENTREE LIBRE - VENDREDI, SAMEDI ET DIMANCHE DE 10H À 20H
UN ÉVÈNEMENT VILLE DE CANNES - RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS


CANNES
CÔTE D'AZUR
www.cannes.com

PALAIS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRÈS
Cannes

2014, retour sur une année riche en jeux

Il s'en est passé des choses, en 2014!

Le nombre de sorties sur le marché n'arrête pas de grossir, pour atteindre 2400 jeux cette année (4000 en comptant les extensions!)! On ne sait plus où donner de la tête, il y en a pour tous les goûts et tous les joueurs, ce qui est une très bonne chose. Cela dit, on commence à voir des variantes, des déclinaisons de jeux existant déjà. Ce qui n'est pas un problème pour les joueurs occasionnels, mais qui risque de décevoir quelque peu les gros joueurs.

Cela n'a pas empêché Cannes et Essen de sacrer leurs jeux préférés comme chaque année. Les deux jeux primés de 2014 sont respectivement *Concept*, de Repos Productions et *Camel Up*, de Filosofia. Le premier a reçu les louanges de toute la communauté ludique, l'autre a moins convaincu, mais ce ne sont pas les seuls jeux primés de l'année! Des concours et autres prix 'Jeu de l'année' sont distribués en Belgique, en Italie, en Espagne, en Angleterre, dans les pays nordiques...

En effet, le monde ludique est en effervescence depuis quelques années, et n'en finit pas de faire parler de lui. Les médias se penchent de plus en plus sur les jeux de société, et plus seulement à la fin de l'année lorsque tout le monde se demande comment garnir la hotte de Saint Nicolas ou du Père Noël!

Des magazines sur papier ou sur Internet, des reportages dans des journaux télévisés aux sites dédiés et aux blogs, les médias parlent de plus en plus du jeu. Et c'est une bonne chose! Le jeu a beaucoup fait parler de lui cette année, sur différents supports médiatiques. Par exemple, le nouveau site Ludovox, créé par une ancienne du site JeDisJeux, a fait un carton grâce à leur reportage vidéo de la GenCon aux USA. RTL-TVI a fait plusieurs reportages sur le jeu de société. Bref, on ne peut que souhaiter que cette tendance se renforce l'année prochaine!

Le jeu est également devenu un élément de décor pour plusieurs séries et films à gros budget. En effet, on peut voir *Dominion* en arrière-plan dans *The Big Bang Theory* et *Gone Girl*, *Tikal* dans *The Crazy*

Ones, etc. Le jeu est partout, discrètement peut-être, mais il colonise de plus en plus de territoires...

En parlant de territoires, les USA sont le nouveau marché à conquérir pour les personnalités ludiques. De plus en plus d'auteurs et éditeurs de jeux se rendent à la GenCon, une convention geek se déroulant en Indiana. Pour les Européens, les USA c'est la possibilité de trouver de nouveaux auteurs, d'acquérir de la visibilité avant le salon de Essen, bref, la GenCon commence à être tendance pour les européens.

Mais il n'y a pas que les festivals, salons et conventions qui font battre le cœur ludique. Cette année, Asmodée a fait très fort, en rachetant pas moins de trois éditeurs! D'abord Days of Wonders en août, puis Pearl Games en octobre, et FFG en novembre. FFG étant le plus gros éditeur américain, l'affaire a fait grand bruit, et ça se comprend! Mais Asmodée ne s'est pas arrêté là, et a été le premier à proposer aux boutiques spécialisées un système de dépôt-vente. Si ce système est courant dans le monde du livre, il ne l'est pas du tout dans le monde du jeu. Cette petite révolution permet maintenant aux boutiques de prendre plus de jeux, car les invendus sont repris par le distributeur. De quoi booster le choix en boutique, assurément. Cette démarche était un test pour Asmodée, on espère que cela portera ses fruits!

Dans la série 'premières' ludiques, Bombyx a également occupé le devant de la scène avec son jeu *Abyss*, édité avec pas moins de cinq couvertures différentes! Le matériel du jeu, ses illustrations et ses couvertures en ont fait un *Must have* pour les joueurs... Enfin, le Jeu de Rôles a fait son grand retour, avec des rééditions de jeux vieux de 20 ans. *Vampires*, *INS/MV* ont fait le bonheur des joueurs de diverses générations, en profitant des plateformes sur Internet telles que Kickstarter.

En somme, le monde du jeu se porte bien, très bien, et on ne peut qu'espérer que 2015 sera une année encore plus mémorable.

27 février - 1^{er} mars : *Festival International des Jeux* à Cannes (France)

3, 4 et 5 avril : *Festival Trolls & Légendes* à Mons (Belgique)

Le Festival International des Jeux à Cannes

Venez vous amuser au Palais des Festival de Cannes, transformé pour l'occasion en ludothèque géante! De nombreux exposants, animateurs ou illustrateurs partageront avec petits et grands leur passion du jeu. Il y en aura pour tous les goûts avec des jeux partout, de quoi en perdre la tête! Au programme; des jeux traditionnels, tournois, tests de jeux vidéos et de prototypes de jeux de plateau...

Les auteurs, illustrateurs et éditeurs de jeux ne seront pas en reste, avec différentes surprises et stands hauts en couleurs. Le Festival organise également un concours pour élire leur Jeu de l'Année, couronné par l'As d'Or! Quel jeu sera primé cette année? Pour le savoir, rendez-vous à Cannes fin février!

Entrée libre de 10h à 20h tous les jours

Le Festival Trolls & Légendes à Mons

Trolls & Légendes fête son 10^{ème} anniversaire: soyez de la fête! Le temps d'un week-end, voyagez dans les mondes imaginaires de la Fantasy, rencontrez les plus grands auteurs, dessinateurs et illustrateurs du genre, profitez de spectacles et animations extraordinaires pour petits et grands, découvrez un artisanat féerique de qualité, plongez dans l'univers du jeu et assistez à des concerts uniques.

À l'occasion de cet anniversaire, l'organisation vous a concocté un programme de rêve, avec une disposition revue pour plus de confort. Les concerts sont déjà programmés, de même que beaucoup d'exposants et activités. Rendez-vous sur notre site internet pour en savoir plus.

Bienvenue à Trolls & Légendes...

AGENDA DES LUDICENTRES

- **Ateliers jeux Baby-boum à La Marelle**

Du mardi au vendredi de 9h à 12h

Espace de rencontre et de découverte autour du jeu pour enfants de moins de 3 ans, seuls ou accompagnés
Ludothèque La Marelle

Rue Jacob Macoy 34, 4000 Liège

04/254.69.05

- **Soirées Apéro-jeux au Potemkine bar**

Tous les mardis de 17h30 à 22h30

A partir de 8 ans, gratuit

2-4 Avenue de la porte de Hal, 1060 Saint-Gilles

www.letsplaytogether.be

- **Après-midis jeux au club In Ludo Veritas**

Tous les jeudis de 20h à minuit

À partir de 14 ans, 2€

Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur

www.ilv.be

- **Soirées jeux au club Objectif Jeux de Grivegnée**

Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit

À partir de 10 ans, 2€

Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée

04/264.01.55

www.objectif-jeux.be

- **Après-midis jeux à l'Alpaludisme**

Tous les dimanches à partir de 14h30

À partir de 13 ans, 2€

Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht

<http://home.scarlet.be/alpa.ludismes/alpa.html>

- **Soirée Jeux de Baboal à Morlanwelz**

Un vendredi sur deux, de 19h30 à minuit

A partir de 14 ans, 2€

Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz

0476/545.120

jeuxdebaboal@gmail.com

ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9h à 12h:	Ateliers Baby-boum à <i>La Marelle</i> à Liège
Tous les mardis à 18h:	Soirée Apéro-jeux au <i>Bar du Matin</i> (Albert) à Forest
Tous les mardis à 18h:	Soirée Apéro-jeux au <i>Belga</i> (Flagey) à Ixelles
Tous les mardis à 18h:	Soirée Apéro-jeux au <i>Flamingo</i> (Yser) à Bruxelles
Tous les jeudis à 20h :	Soirée jeux au club <i>In Ludo Veritas</i> à Namur
Tous les jeudis et vendredis à 20h:	Soirée jeux au club <i>Objectif Jeux</i> à Grivegnée
Tous les dimanches à 14h30:	Après-midi jeux au club <i>Alpaludisme</i> à Anderlecht
Un vendredi sur deux à 19h30:	Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz
1ers mardis du mois à 19h:	Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL
1ers mercredis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles
1ers samedis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère
2è mercredis du mois à 19h30:	Soirée Terrible à <i>La Table</i> , bar restau à Bruxelles
4è mercredis du mois à 14h30:	Après-midi <i>Jouéthèque</i> à la Bibliothèque de Laeken
Derniers mercredis du mois à 18h:	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle
Un mercredi par mois:	«Jeu» <i>m'amuse</i> , à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud

- **Soirée jeux chez les Compagnons bâtisseurs ASBL**
Tous les 1ers mardis du mois, de 19h à minuit
Tout public, 1€
Place du Roi Albert 9, 69000 Marche-en-Famenne
08/431.44.13
olivier@compagnonsbattisseurs.be
- **Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque**
Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit
À partir de 10 ans, gratuit
Ludothèque Mozaïque, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles
02/515.69.45
ludomosaiquexl@gmail.com
- **Soirée jeux à la Ludothèque La boîte à joujoux**
Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit
Tout public, gratuit
Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere
02/247.63.55
info@ludotheques.be
- **Soirée Terrible à La Table Food & Games**
Tous les deuxièmes mercredis du mois de 19h30 à minuit
Tout public, 3€
La Table Food & Games, Rue de l'Enseignement 63,
1000 Bruxelles
02/223.08.02 - www.boitecast.net
- **Après-midi jeux Jouéthèque à la Bibliothèque communale de Laeken**
Tous les 4ème mercredis du mois de 14h30 à 15h30, et de 15h45 à 16h45
Pour les enfants de 6 à 12 ans (adultes admis), gratuit
Bibliothèque communale de Laeken, Bv E. Bockstael 246, 1020 Laeken
Réservation obligatoire au 02/279.37.91 ou au comptoir Jeunesse
www.brunette.brucity.be/bib/bibp2/Index.cfm
www.codemusconcept.be
- **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**
Tous les derniers mercredis du mois de 18h0 à 23h
Tout public, gratuit
Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle
02/373.71.10
ludivine@ludotheques.be
- **«Jeu» m'amuse à Braine l'Alleud**
Tous les derniers mercredis du mois de 14h30 à 16h30
Tout public, gratuit
Ludothèque de Braine-l'alleud
Rue des mésanges bleues 55, 1420 Braine-l'Alleud
02/384.67.44

Bien expliquer les règles d'un jeu

Expliquer un jeu, voilà une tâche bien fastidieuse pour énormément de personnes du monde ludique. Et pourtant, c'est une chose qu'on ne peut éviter. En ludothèque, en animation, en festival, il est indispensable d'expliquer des jeux au public. Mais comment faire, en sachant que ces explications seront un des facteurs décisifs pour que quelqu'un aime le jeu en question et y rejoue? Voici des trucs et astuces, une méthodologie pour s'en sortir.

SE PRÉPARER, INDISPENSABLE ÉTAPE

Selon l'activité, il est indispensable de se préparer pour pouvoir expliquer le jeu sans rien oublier. Pour cela, il est indispensable d'avoir parcouru les règles avant de le présenter au public! Lisez ou relisez les règles pour être sûr d'en maîtriser toutes les subtilités. Des sites comme www.trictrac.net proposent de plus en plus de vidéos explicatives et didactiques dont il est intéressant de s'inspirer. Si le jeu est complexe, assurez-vous de pouvoir décrire ses mécanismes de manière simple.

Le jeu et son thème

De plus en plus, les éditeurs font des efforts sur les thèmes abordés dans leurs jeux. Haba et Drei Magier Spiele, deux maisons d'éditions ciblant les enfants, vont même jusqu'à écrire des petites histoires courtes pour faire entrer les joueurs dans leur jeu. Le jeu devient alors une pièce de théâtre, dont chacun sera acteur. N'est-ce pas merveilleux d'entrer dans un jeu de cette manière? N'hésitez pas à utiliser cet outil mis à votre disposition, voire à inventer une histoire en fonction du thème. Faire des parallèles avec des histoires (livre, film, conte) déjà existantes peut aider le public à comprendre le but du jeu et comment parvenir à gagner des points.

Comment gagner et comment jouer

Bien souvent, la première chose qui intéresse un joueur, c'est de savoir comment gagner la partie. Il est donc important d'en parler avant de se lancer dans des explications longues, dont les joueurs ne comprendront pas le but! Il est donc indispensable de leur démontrer comment gagner des points.



Une fois cela fait, les joueurs voudront savoir comment obtenir ces points de victoire. Jouer une carte, lancer un dé? Il est indispensable de survoler ces deux points importants du jeu, sous peine qu'un joueur vous interrompe en plein milieu de votre explication.

Entrer dans le vif du sujet

Après avoir survolé la mécanique de jeu, il est temps d'entrer dans des explications plus détaillées. Pour ce faire, n'hésitez pas à prendre les éléments du jeu dont vous parlez, ou montrer l'endroit du plateau autour duquel tournent vos explications. Il est important de s'aider des éléments du jeu pour en présenter les mécanismes. Bougez les pions, montrez les cartes et tuiles, bref, donnez la possibilité aux joueurs de bien voir et de toucher le matériel du jeu s'ils en ont envie. Ça les aidera à comprendre de quoi on parle.

Attention, pas besoin d'entrer dans les détails à ce stade! S'il existe des exceptions concernant des jetons, ou que le premier tour est quelque peu différent, n'hésitez pas à le dire, en précisant simplement que vous reviendrez plus tard sur ces points. Trop de détails et d'exceptions à la règle noieraient les joueurs, dont la concentration est limitée.

Effectivement, il est prouvé qu'un humain peut se concentrer durant 8 à 10 minutes maximum. Il est donc important de condenser les règles, quitte à revenir sur les détails (effets de cartes, personnages, pions spéciaux) plus tard.

Mettez-vous à la place d'un joueur, faites un premier tour de jeu fictif pour bien marquer les différents stades de la mécanique de jeu.

Se répéter encore

Pour que les joueurs comprennent bien les mécanismes du jeu et les conséquences de certaines actions, n'hésitez pas à vous répéter, à reparler des conditions de victoire ou d'un point vu plus tôt. En effet, les personnes devant vous sont peut-être des joueurs invétérés ou pas du tout. Ces répétitions, distillées avec parcimonie, les aideront à s'y retrouver dans des règles parfois complexes, et à fixer ces informations dans leur mémoire. Il est donc important de se répéter, même si ça nous paraît fastidieux ou pénible.

Rester simple et concis

Rien n'est plus lassant pour un joueur d'écouter parler quelqu'un pendant plusieurs minutes. Pour commencer la partie, les joueurs n'ont pas besoin de connaître le jeu dans ses moindres recoins. Restez simples dans vos explications, quitte à développer un point de règle en cours de partie. L'apprentissage sur le tas est souvent bien plus efficace ! Les joueurs auront alors l'impression que le jeu est plus simple, plus fluide, et qu'ils sont lancés dans l'aventure.

Les mêmes règles pour tous

Si, au cours de la partie, vous vous rendez compte que vous avez oublié un point de règle (important ou non), faites attention. Si un joueur a déjà agi contrairement à la règle, il est important de décider de la ligne de conduite à adopter au cours de la partie : soit tous les joueurs jouent en respectant la règle, soit on permet à tous les joueurs de jouer comme le premier, au mépris de la règle. Tant que le point de règle n'est pas trop important, ce n'est pas grave. Car il est important que les règles soient les mêmes pour tous les joueurs au cours de la partie. Dans le cas contraire, ça donne un sentiment d'injustice ou de frustration pour les autres joueurs, et l'ambiance de la table va s'en ressentir.

TENIR COMPTE DU CONTEXTE

Durant vos explications, il est très important de tenir compte du contexte dans lequel vous êtes. Est-ce que vous êtes dans une ludothèque, dans un Club de jeux bondé, sur un stand dans un festival, chez vous, en plein air ?

Selon le lieu, selon la période de la journée, il est important de tenir compte de différents paramètres pour être sûrs d'être vu et surtout entendu par chacun.

Lumière et éléments

Si vous êtes en plein air ou dans une salle brillamment éclairée, il est indispensable de vous mettre face à la source de lumière (soleil, spot, lampe...). En effet, si les joueurs ont de la lumière en plein dans la figure, qui les aveuglent ou les empêchent de vous voir, ils n'auront pas envie de faire l'effort de regarder. C'est pénible, mais c'est vous et le jeu qu'il faut voir. Il est donc indispensable de se mettre face à la lumière.

De même, si le jeu se déroule en plein air et que le temps est venteux, mettez-vous dans le sens du vent, sous peine que personne n'entende vos paroles emportées par la brise.

Un beau cercle

Il est indispensable, surtout si les joueurs sont nombreux, de leur demander de se mettre en demi-cercle face à vous. Ainsi, chacun aura la possibilité de voir ce que vous montrez aux joueurs. Mais c'est également important pour vous, qui pourrez entrer en contact visuel avec chacun. Un coup d'oeil permet de voir si une personne suit les explications ou non, s'il veut poser une question, s'il est inattentif ou perdu.

Un vocabulaire adapté

C'est une évidence, on ne présente pas un jeu de la même manière selon le public que l'on a face à soi. Sont-ce des enfants, des adultes, des gens d'âges ou de cultures différentes ? Sont-ce des joueurs chevronnés ou des joueurs occasionnels ? Selon les réponses à ces questions, il faut adapter son discours, les exemples et parallèles donnés, pour que les joueurs comprennent le jeu. Il est donc indispensable, si vous ne les connaissez pas, de leur demander s'ils connaissent déjà le jeu ou non, s'ils jouent beaucoup ou pas, etc.

Et les questions ?

Au cours de vos explications, il est évident que les joueurs auront des questions. Mais, bien souvent, la réponse qu'ils cherchent va être donnée plus loin dans votre explication. Demandez-leur donc de garder leurs questions en tête, et de les poser une fois que vous aurez fini. Vous ne serez alors pas interrompu, ce qui peut aider à expliquer le jeu plus vite et plus clairement.



LUDOTHÈQUES: LES ENJEUX DE LA MISE EN JEU

Voici l'intégralité d'une interview à paraître dans la revue « Prospective Jeunesse ». Alain Lemaitre, rédacteur en chef, a recueilli les propos de Olivier Grégoire, ludothécaire et chargé de projets au Secteur ludothèques de la Cocof, formateur et membre actif de Ludo asbl.

« Prospective Jeunesse » se veut un lieu de réflexion, de formation et d'échange d'expériences, d'idées et de points de vue pour les professionnels de la prévention, de la promotion de la santé, de la justice, du social, des soins et les adultes relais (parents, enseignants, éducateurs...)

Quelle est la place des ludothèques aujourd'hui dans notre société ?

Parler de ludothèques requiert de les resituer avant tout dans le contexte d'un milieu du jeu de société résolument moderne et en pleine (r)évolution depuis une quinzaine d'années.

Comment se porte ce milieu du jeu de société aujourd'hui ?

Pour tordre définitivement le cou à l'idée reçue selon laquelle le Jeu de Société appartiendrait au passé, on parle selon les sources d'un marché en croissance de plus de 8%[1].

Le milieu du jeu de société dit « moderne » bouillonne de créativité et de dynamisme depuis une quinzaine d'années. Il craint davantage la surchauffe que l'anémie (on recense entre 900 et 2000 sortie de jeux par an[2]). Les innovations s'enchaînent, tant en termes de mécanismes ludiques, que de matériel, de graphisme, de processus d'édition. La production se mondialise et la promotion est savamment orchestrée par internet et les réseaux sociaux.

Une grande attention est apportée à l'accessibilité et à la simplification des règles, avec notamment l'explosion des « party games », faciles et rapide à jouer[3]. Mais de nos jours, il y en a pour tous les goûts : entre

les « family games » et les « core games » (pour joueurs expérimenté) en passant par les « casual games », l'offre se diversifie. A l'instar de la musique, chacun peut aujourd'hui trouver le style de jeu qui lui convient.

On observe donc que la pratique du jeu de société moderne entre petit à petit dans les mœurs de nos sociétés occidentales. Parallèlement à une communauté de joueurs passionnés qui ne cesse de grandir, on joue de plus en plus en famille, élargie ou non, mais aussi spécifiquement entre amis et entre adultes.

Petit à petit, on tend vers une véritable reconnaissance du jeu de société comme objet socioculturel (certains parlent même de 10e art).

Le décor est planté... Qu'en est-il de cet autre versant du jeu, plus socioculturel ?

D'un point de vue socioculturel, « l'outil jeu » profite de cette dynamique et se trouve de plus en plus exploité dans de nombreux domaines en matière de cohésion sociale, d'intégration intergénérationnelle, de soutien à la parentalité, aux apprentissages, ...etc.

D'emblée, il faut pointer une sereine prudence de la part des professionnels du jeu qui s'attachent à garantir l'aspect ludique du jeu, sans l'« utilitariser » et le vider de sa substance première qui est le plaisir partagé et qui doit rester au cœur de nos préoccupations, car ce n'est pas tant le jeu qui sert de médiateur que la mise en jeu que l'on en fait. Le jeu peut toujours être adapté en termes de règles, d'animation, de public ou d'explications. Le jeu peut servir d'outil mais il ne doit surtout pas être perçu comme tel par le public auquel on le propose.

En Belgique, les initiatives se multiplient localement un peu partout, dans les ludothèques, des écoles (en classe et en parascolaire), des structures de quartier, des maisons médicales, à travers des associations de promotion du jeu, ... etc. Toutes ces initiatives, marquées par un réel

engagement et beaucoup de créativité forment un mouvement plus global qui réfléchit et travaille à l'injection du jeu dans les différents secteurs socioculturels.

Comment les ludothèques s'inscrivent-elles dans ce mouvement ?

En ludothèque, le noble travail du quotidien est de plus en plus orienté vers l'animation, même à travers le prêt. Car prêter un jouet ou un jeu, ce n'est pas scanner et tendre une boîte, c'est promettre une expérience ludique à partager en famille ou entre amis. Cela implique le conseil personnalisé, l'explication et la transmission des règles, et donc une connaissance réelle et expérimentée de ses collections.

Le public-cible traditionnel des ludothèques reste généralement la cellule familiale. Cela commence avec le « jeu libre » auquel s'adonnent les plus petits sous l'œil avisé de leurs parents qui à la ludothèque – prennent le temps d'observer leur enfant et d'interagir avec lui.

Petit à petit et parallèlement, vient le temps de réunir une famille ou une fratrie autour d'une table, en face-à-face, sans faux-semblant ni interface autre que du carton... Les yeux ronds, on découvre alors que Papa aime jouer (parfois, Papa le découvre lui-même d'ailleurs). Lui, fier comme un paon, constate que son rejeton est un sacré malin et sa princesse aussi, capables de comprendre des stratégies comme des grands et parfois beaucoup mieux ! Parfois ça crie, parfois même ça pleure, on perd, on gagne, on s'impressionne, on se découvre et on s'étonne les uns les autres... Bref, on vit ensemble ! On se reconnaît dans un vécu commun, en prise avec le concret. Et surtout, on s'oblige à voler un réel instant d'attention les uns envers les autres.

Mais les ludothèques s'ouvrent aussi à d'autres publics...

C'est la grande tendance : les ludothèques veulent attirer des publics adolescents et spécifiquement adultes, jeunes et moins jeunes, avec des collections de jeux à emprunter qui leur sont spécialement destinées. Les ludothèques multiplient les soirées jeux qui accueillent des dizaines de joueurs, habitués ou non... Prenez

le courage de pousser la porte, même seul(e), car une fois franchie, l'accueil y est toujours chaleureux. Les animateurs s'efforcent de proposer et d'expliquer « jeu à son pied » et surtout d'organiser les parties et faire rencontrer les gens, mine de rien... On imagine sans peine les « bienfaits » de telles rencontres : le contact direct (mais à travers un média qui atténue les inhibitions), la valorisation intellectuelle et humaine, la socialisation et... la thérapie par le rire ! Le jeu moderne pour adultes propose une impressionnante et surprenante panoplie de jeux de groupe, courts et malins, qui distillent irrésistiblement le rire et la connivence.

Ces actions et autres soirées jeux ne sont toutefois pas l'apanage des ludothèques ; d'autres initiatives originales, plus ou moins structurées, ont vu le jour. Citons l'association *Let's Play Together* dont le but est d'apporter le jeu là où on ne l'attend pas, en invitant par exemple à jouer des dizaines de personnes chaque semaine dans 4 cafés très connus de la capitale.

Et côté projets ?

C'est effectivement le second rayon d'action des ludothèques qui se projettent de plus en plus hors les murs à la rencontre de leurs publics, construisant des partenariats et des échanges avec le tissu social et associatif local. Les synergies ainsi créées permettent de démultiplier les énergies, au sens mécanique du terme : le petit engrenage de la ludothèque en entraîne un plus gros, celui de l'association partenaire qui entraîne un autre engrenage, toujours plus gros, celui de son public qui lui-même fait bouger les mentalités, et réinjecte de l'énergie dans le premier engrenage... On n'est pas loin de réinventer le mouvement perpétuel ! Il est impossible de citer tous les projets ! Chaque ludothèque développe sa spécificité et sa philosophie. Cette diversité, typiquement belge, est d'une extrême richesse ! Il y a les ludothèques spécialisées qui proposent leurs services et leur expertise à des institutions diverses pour personnes handicapées [4] ou font de la sensibilisation active dans les écoles

pour accompagner l'intégration des malvoyants ou des non-voyants dans les écoles[5]. D'autres ont fait de la cohésion sociale leur cheval de bataille et travaillent à l'échelle du quartier en utilisant le jeu pour réunir les jeunes et les mettre en projet [6], tout en proposant des séances d'alphabétisation pour leurs parents [7]. D'autres encore font le tour des foyers, sac rempli de jeux sur le dos, pour atteindre les populations et les familles les plus isolées [8]. Des projets intergénérationnels «mélangent» également de jeunes enfants et des personnes âgées [9] ou proposent le jeu en l'adaptant dans des maisons de repos [10]...

Pour n'en pointer qu'un parmi des dizaines, on pourrait parler d'un projet pilote qui nous tient particulièrement à cœur, mené en collaboration entre le Secteur Ludothèques de la Cocof, la Ludothèque de l'Espace M. Carême et l'école P12 «Les Tilleuls» à Anderlecht. Il s'agissait d'introduire et de soutenir le jeu de société dans une classe de 4e primaire, accueillant entre autres des primo-arrivants. Cette aventure de un an dont le but était de soutenir les apprentissages surtout en termes de langage, a dépassé toutes nos espérances. La pratique régulière et encadrée des jeux sélectionnés et surtout la réflexivité des enfants sur leur pratique ludique a permis des progrès tangibles et significatifs, en termes d'expression et d'aptitudes langagières mais aussi et peut-être surtout en termes d'attitudes de travail proactives, de confiance en soi, d'entraide, de conciliation et de socialisation.

Ce que tout cela nous enseigne, c'est que tout est possible car beaucoup de partenariats sont à inventer entre les professionnels socioculturels du jeu et les autres acteurs de la société civile. Il y a une grande volonté de réflexivité et de mise en perspective théorique des pratiques. C'est extrêmement dynamisant. On a l'impression d'apporter chacun sa petite pierre à un édifice en construction.... Aujourd'hui, les penseurs de la société de demain intègrent en effet le jeu dans leur réflexion, à l'instar de Guibert Del Marmol qui – dans la conclusion de son

dernier ouvrage – affirme la place centrale que prendra le jeu dans l'éducation de demain et prône «l'apprentissage de l'empathie par le jeu».[11]

Un dynamisme de terrain qui dépoussière une certaine image que l'on pourrait avoir du jeu de société...

A un journaliste qui se (nous) demandait sur un plateau de télé «Le jeu de société, c'est pas un peu ringard ça?» nous répondons: «si pour vous il est ringard de se réunir en chair et en os autour d'une table pour partager un moment de convivialité en toute intelligence, alors, oui, le jeu est ringard. Mais alors, allez le leur dire en face...».

Heureusement, les mentalités évoluent et le jeu de société moderne est de plus en plus perçu comme... moderne! Quand on s'intéresse un peu à la créativité et l'inventivité toujours croissantes dont font preuve ceux qui conçoivent et animent les jeux, comment ne pas être d'accord avec l'idée de progrès?

En jouant ou en promouvant le jeu, les professionnels mais aussi les joueurs lambda défendent tous une vraie modernité. Une modernité qui n'a peut-être pas les atours matériels des hautes technologies mais qui est réelle car elle s'inscrit dans une trajectoire sociale allant toujours vers plus de citoyenneté, de rencontres et de mieux vivre ensemble.

Et l'image des ludothèques ?

Une partie de la population ne sait toujours pas ce qu'est une ludothèque ou n'y a jamais mis les pieds... Aux ludothèques donc de réaffirmer leur mission de Service Public et de communiquer en ce sens. De continuer à faire ce qu'elles savent faire et ce pour quoi elles existent: prendre le temps d'accueillir et de réfléchir, de conseiller parmi le foisonnement ludique, soutenir ou créer du lien, personnaliser, transmettre, se mettre au service de la population, du non-marchand et du secteur socioculturel,... etc. Bref, toutes ces attitudes et ces démarches qui ne sont pas «rentables» économiquement mais qui ont un sens d'un point de vue social.

Les pouvoirs publics soutiennent-ils ces initiatives ?

Oui... et non! Localement, en Belgique, de nombreuses communes ont «leur» ludothèque, associative ou communale. On en dénombre plus de 30 en région bruxelloise[12] et plus de 100 en Wallonie[13]. Dans ce sens, oui, on peut dire que les pouvoirs publics soutiennent le jeu localement, plus ou moins (pro)activement et avec plus ou moins d'engagement selon les cas et les volontés politiques. Le dynamisme vient donc essentiellement de la base.

Plus globalement, il existe 2 instances fédératrices de toutes ces énergies locales: le *Secteur ludothèques de la Cocof* pour la Région de Bruxelles-Capitale et *Ludo asbl* à l'échelle de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Mais on est encore très loin d'une reconnaissance généralisée des ludothèques en Belgique francophone. Seule la Cocof, avec son Secteur ludothèques, dispose d'un règlement depuis 2003 qui reconnaît et subventionne les ludothèques bruxelloises, mettant en œuvre, coordonnant ou soutenant par ailleurs une série de projets et de services. Il n'y a pas encore d'équivalent en Fédération Wallonie-Bruxelles. On peut en partie expliquer cela par le fait que le jeu est transversal par essence et qu'il est donc difficile d'y intéresser un ministère ou une compétence en particulier... L'éducation? L'aide à la Jeunesse? La Culture? La Cohésion Sociale? L'accès aux loisirs? L'Education Permanente? Le jeu embrasse de nombreux domaines sans en être un seul: c'est cette riche dimension transversale qui dessert le jeu alors que c'est précisément cela qui le rend digne d'un soutien institutionnel et structurel des pouvoirs publics. Transversal donc riche, mais peu lisible car transversal...

De son côté, le secteur privé fait beaucoup pour développer le jeu et nous travaillons d'ailleurs en collaboration avec lui; mais chacun son métier, et il faut sagement opposer un «contre-pouvoir» pour continuer à proposer du jeu dont le principal critère de qualité n'est pas que le succès en magasin.

Comment développer l'image du jeu en général et des ludothèques en particulier pour faire connaître la réalité foisonnante que vous évoquez ?

Le jeu a le défaut de sa principale qualité, à savoir son humanité et une petite digression s'impose pour répondre à cette question. En effet, chacun a vécu ses premières expériences de jeu à un âge tellement tendre qu'il est difficile d'avoir conscience de l'influence qu'elles ont sur sa propre vision du jeu.

Dans son très beau petit livre «jouer pour Grandir», la psychologue Sophie Marinopoulos n'hésite pas à affirmer avec audace que le premier jouet du petit homme, c'est sa bouche de nourrisson, qu'elle associe à notre premier tapis d'éveil...[14]

Des expériences plus ou moins refoulées d'humiliation dans des jeux sportifs ou de chaleureuses parties de Monopoly disputées dans le cocon familial achèveront ensuite de forger notre rapport inconscient au jeu. «Les atmosphères de l'âge tendre déterminent la météo de l'existence»[15], et c'est dire si notre rapport au jeu remonte à notre plus tendre enfance, flirtant avec notre ADN psychologique, expliquant nos attitudes irrationnelles et difficilement discutables face au jeu.

D'un côté les amateurs, parfois animés d'une passion sans bornes et qui peuvent effrayer, de l'autre côté, les sceptiques ou les réfractaires, pour qui «ne pas jouer le jeu» est d'une évidence inébranlable et catégorique. Lorsque nous sommes confrontés à cette seconde catégorie, «en parler» ne suffit pas. Pour enclencher le rapport inverse, il faut impérativement proposer de réexpérimenter le jeu de manière positive et enrichissante.

C'est un travail de terrain, long mais passionnant: convaincre avec des mots mais aussi et surtout en partageant des expériences, en jouant et en donnant à jouer.

Et comment convaincre les pouvoirs publics ?

De la même manière, en mettant en jeu. Mais la tâche est plus ardue, car il n'est pas facile de

faire jouer un Ministre et son Cabinet! Plus sérieusement, si le livre par exemple a déjà traditionnellement acquis ses lettres de noblesses, le jeu moderne a encore tout à prouver et on peut comprendre une certaine frilosité... Il nous faut donc communiquer d'autant plus.

Au fil des ans, nous avons appris une chose: les projets ludiques qui fonctionnent le mieux reposent avant tout sur la conviction profonde de tous les acteurs, comme c'est le cas dans notre projet « Jeux de Langage » dans une école à Anderlecht. De l'institutrice de remédiation à l'Echevin de l'Enseignement en passant par l'Inspectrice, tout le monde s'est assis au moins une fois parmi les enfants pour jouer. Convaincus par l'expérience, ils ont soutenu le projet du début à la fin.

Le jeu doit être éprouvé par ses ambassadeurs, presque physiquement. L'avantage, c'est qu'une fois convaincus, il est difficile d'arrêter les porteurs d'un projet ludique, car ils s'y investissent pleinement et personnellement.

En quoi le jeu de règles peut nous réunir?

La règle est au jeu ce que le rythme est à la musique: un élément fédérateur qui dessine les contours d'un espace-temps dans lequel les joueurs sont les acteurs d'une expérience commune.

Le rôle des passeurs de jeu est de mettre en place ce « Cercle Magique » [16] et d'en être le gardien pour que s'y construisent toutes sortes de rapports au monde et de relations aux autres et à soi. Au delà de la connaissance des jeux, cela implique écoute, empathie, adaptabilité et psychologie. À ce titre, la règle est peut-être l'outil principal du « passeur de jeu(x) » car elle est le ciment des joueurs. Elle permet de les mettre en projet: celui de partager le jeu.

Si notre rôle de ludothécaires est de rendre le jeu accessible à toutes les bourses grâce au prêt, nous devons donc aussi et surtout rendre la « mise en jeu » accessible. Pour cela, il faut proposer des animations et un accueil (personnalisé ou de groupe) résolument tourné vers des populations pour lesquelles la « démarche ludique » n'est pas forcément naturelle ou spontanée.

« La « fracture ludique » conceptualise un certain

nombre d'intuitions que nous pouvons avoir en partant d'observations empiriques sur le terrain » [17]. En ce sens que le non accès au jeu concret, socialisant et partagé pourrait devenir à termes un élément discriminant d'un point de vue socioculturel. Comme toute production culturelle, le jeu a un langage « qui permet de lire le monde ». Or l'accès à ce langage « est le fruit d'une éducation, d'un apprentissage, tout comme l'accès à un spectacle de danse, la lecture d'un roman ou la compréhension d'une œuvre picturale. (...) Le jeu de société, comme produit culturel, a aussi besoin de médiateurs (...) C'est là tout l'enjeu des prochaines années. Un fameux défi pour les associations de terrain que sont les ludothèques. » [18]

Ce serait le mot de la fin ?

La fin? Nécessaire et fondatrice pour le jeu, il s'agit du pire moment pour le joueur! Mais heureusement pour nous, d'une certaine manière, le jeu n'a jamais vraiment de fin puisqu'il peut être rejoué à l'infini. Or « qui parlerait de jeu sans jouer plus ou moins ne jouerait pas le jeu » [19] et c'est donc par déformation professionnelle que nous jouons avec notre outil et nos pratiques en les (re)questionnant à chaque nouveau projet! Car les jeux sont des éprouvettes dans lesquelles se concentre un précipité multicolore de relations aux autres et au monde... Et là, dans ce milieu préservé, on n'a pas fini de s'émerveiller et de se nourrir de la complexité et de la richesse de ce et de ceux qui nous entourent...

[1] Chiffre prenant en compte la période avril-mai 2013 et 2014. Source NPD.

[2] A l'échelle mondiale et selon les sources et le type de jeu pris en compte. Cf. « Plus de 2'000 jeux par année? » (1er septembre 2014) et « Y a-t-il vraiment trop de jeux? » (19 août 2014), blog Gus&Co, <http://gusandco.net>

[3] « Dooble », un des grands hits du jeu d'ambiance (ou Party Game) a vu ses ventes augmenter de plus de 60% en un an. Source NPD.

[4] LuAPE, Ludothèque adaptée pour enfants et adultes atteints d'un handicap, Woluwé-St-Pierre.

[5] Ludothèque de l'ONA, Bruxelles

[6] Ludothèque des Marolles, Bruxelles

[7] Ludothèque Walalou, Anderlecht

[8] Toile de Jeux, Bruxelles

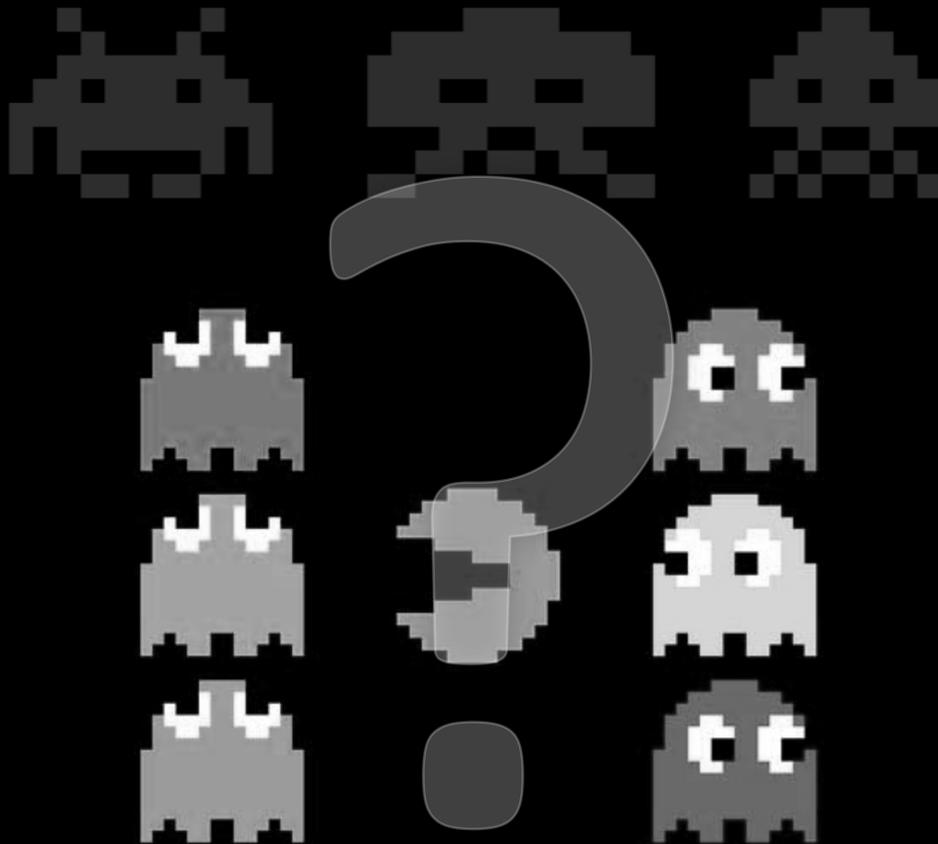
[9] Ludothèque Spéculoos, Molenbeek-St-Jean

[10] Ludothèque de l'Espace M. Carême, Anderlecht

[11] "Sans plus attendre", Guibert Del Marmol, économiste, auteur et conférencier spécialisé dans le domaine de l'économie régénératrice, Ker éditions, 2014
[12] Sources Secteur ludothèques de la Cocof
[13] Sources Ludo asbl
[14] "Jouer pour Grandir", Sophie Marinopoulos, temps d'arrêt édité par Yapaka, pages 17-20.
[15] "La rue de la ruche", Philippe Leclercq (romancier et par ailleurs représentant commercial d'une célèbre firme de

distribution de jeux), l'Harmattan, 2014
[16] Johan Huizinga, "Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu", Gallimard; 1951
[17] Tanju Goban, Chargé de projets culturels, Centre bruxellois d'action interculturelle (CBAI) et Président de l'asbl Ludiris.
[18] idem
[19] Jacques Henriot, "Sous couleur de jouer", Paris, José Corti, 1989

Jeux vidéo et... alors ?



**Table ronde le jeudi 18 décembre 2014
17h30-21h30**

**Avenue De Fré 62, B-1180 Bruxelles
(en salle de conférence)**

Accès gratuit et ouvert à tous



www.ludobel.be

Le plaisir de jeu, descripteur des jeux de règles

De par mon activité de professionnel du jeu, j'ai pu observer bon nombre d'organisations de collections de jeux. Elles s'orchestrent autour de contraintes différentes en fonctions des publics, des utilisations, des types de jeux et des besoins de chacune des structures. Une des grandes difficultés rencontrées est d'organiser les jeux de règles.

Cet ensemble de jeux régi par un cadre accepté par les joueurs montre un nombre important de caractéristiques divisées en catégories plus ou moins bien définies: le nombre de joueurs, le temps de jeu, la mécanique, la thématique, le matériel, le public visé sont autant de paramètres qu'il est possible de prendre en compte dans son organisation.

On distingue ainsi trois approches: celle des joueurs avec le degré d'autonomie souhaité, celle de la structure en tant qu'organisme avec ses besoins et celle de l'espace avec ses limites. Je constate que les classifications existantes ne suffisent pas à l'utilisation qu'elles en ont. Il en existe pourtant beaucoup qui portent sur des plans extrêmement variés; mais elles sont très critiquées, et beaucoup de professionnels sont obligés de recourir à une classification « maison » pour parvenir à un résultat efficient.

L'objectif est ici de déterminer si l'utilisation d'un nouveau critère, d'un nouveau point de vue, permettrait de mettre au point une classification fonctionnelle à la fois pour les joueurs mais aussi pour les professionnels du jeu, aussi bien

en termes de structure, comme les ludothèques, qu'en termes de dialogue, comme pour les animateurs ludiques.



Ce nouveau critère proposé est le *plaisir de jeu*. L'idée de cette recherche vient de l'observation de la pratique des professionnels du jeu.

Le système de classification ESAR, basée sur les travaux de Piaget, qui est sûrement le plus répandu, est très apprécié en ludothèque, notamment pour répondre aux problématiques de classement et de délimitation des espaces physiques.

Il offre le gros avantage de couvrir beaucoup d'approches par la

multiplication des facettes, chacune décrivant un regard différent sur le jeu. Il couvre également l'ensemble des jeux et jouets et vise l'exhaustivité des matériels ludiques.

Cependant, il est souvent critiqué pour son degré de finesse en termes de jeux de règles. Dans cette catégorie, il trouve d'ailleurs sa pertinence davantage dans l'analyse que dans la classification, car elle est très difficile à cerner, tant les mécaniques de jeux sont complexes, diverses et souvent recoupées.

Il pose également le problème d'appropriation de ce système du point de vue du joueur. En effet, les non-initiés sont complètement dépendants du professionnel pour se retrouver dans l'organisation des jeux. La *Maison des jeux* de Grenoble, par exemple, connue et reconnue comme étant l'une des plus dynamiques et ancienne de France, a adopté un système « maison »: des armoires en fonction du temps de jeu et des étagères en fonction du nombre de joueurs. Ce système permet une forte autonomie

des usagers. Cet exemple illustre bien qu'il y a un manque, ou tout du moins un besoin qui n'est pas pleinement satisfait.

L'analyse du plaisir

Afin de bien délimiter mon analyse, il convient de définir les termes clés. Le plaisir sera décrit plus loin car il est le cœur de cette étude.

La pertinence est ici utilisée dans le sens d'adaptation à son utilisation finale. Les professionnels du jeu doivent trouver une cohérence entre leurs besoins, en termes de caractérisation, et leur utilisation, en termes d'indexation. Le système, pour valider sa pertinence, doit en outre être fonctionnel, c'est-à-dire parlant pour les joueurs et en adéquation avec le dialogue entre professionnel et utilisateur. Enfin, par jeu de règles, je considère l'ensemble des jeux comportant un code précis stipulé par écrit qui détermine les contraintes liées à l'utilisation de ce dernier.



L'agir et le subir

Premier paramètre identifié comme caractérisant, la capacité d'action sur le plaisir est essentielle. Elle permet de mettre en exergue le degré de volonté du joueur sur son plaisir. Comme décrit précédemment, le jeu est une activité volontaire. Cependant, le plaisir ressenti ne l'est pas pour autant.

L'agir est la possibilité d'avoir du pouvoir sur son plaisir. La capacité à le créer, le modifier, l'organiser ou encore le supprimer en influençant son environnement. Cela montre un engagement

particulier dans le jeu. De même il place le joueur comme acteur et donc responsable.

Le subir est l'absence de capacité à influencer sur son plaisir. La part de hasard, par exemple, dans un jeu, laisse le joueur tributaire de ce dernier. C'est le fait d'endurer, de supporter ou de se soumettre à une incertitude.

Les causes du plaisir

Les travaux de Chiasson, Dubé et Blodin présentent trois types de causes qui déterminent la proximité du joueur au plaisir de jeu.

Extérieures: les causes extérieures proviennent du rapport du joueur à son environnement. Elles peuvent être concrètes, comme l'argent, la possession d'objets, le travail ou la santé mais aussi psychologiques comme la relation au temps, à l'espace ou la perception du contexte socio-politique.

Interpersonnelles: les causes interpersonnelles du plaisir sont en lien avec la relation aux autres et les interactions sociales. Elles émanent de notre lien affectif, de nos attentes, des codes sociaux et du regard des autres. Elles interviennent à quatre niveaux: notre propre vision de ce que «pourraient» penser les autres, la famille, les liens d'amitié et les autres individus.

Intra-personnelles: les causes intra-personnelles sont propres à l'individu. Elles commencent par la relation à soi et son propre jugement de soi-même, sa perception du réel, ses valeurs et principes, sa culture, ses croyances et la conscience de sa propre capacité d'action (le pouvoir).

Les origines du plaisir

Une étude anonyme de l'université du Québec définit trois origines au plaisir :

- Satisfaction d'un besoin créé par une tension :
- Stimulation d'un individu à partir de parole, geste, objet, ou autre, ce qui renvoie à la notion de motivation.
- L'expérience plaisante semble résulter de différents signaux biochimiques perçus dans le cerveau et dans le corps, dont les interactions sont encore largement inexplicables, ce qui renvoie au concept d'émotion.

Ces trois origines sont des concepts clés qu'il convient de traiter séparément au vu de la complexité de chacun.

Les besoins

Les besoins définissent la dépendance de tout individu par rapport à son environnement. Ils caractérisent à la fois son rapport aux choses mais également aux autres individus.

D'après Mucchielli, la grande majorité des penseurs s'accordent à définir une classification hiérarchisée de ces derniers à travers, d'une part la nécessité physique, sous-entendu les besoins biologiques ou viscérogéniques, pour la survie du corps humain, et d'autre part le besoin psychologique, comme le souligne Piéron.

En outre, Mucchielli écrit ceci :

Le terme besoin renvoie à 3 idées :

- L'idée de nécessité vitale ;
- L'idée de tension qui cherche la satisfaction qui apportera un retour à l'équilibre ;
- L'idée de catégorie spécifique d'objets satisfacteurs vers laquelle est orientée la tension.

J'en déduis que le besoin est clairement la condition pour éviter la mort, qu'elle soit

physique ou cérébrale. C'est donc un facteur de souffrance nécessaire, qui avertit l'individu qu'il est en danger.

Les plaisirs liés aux besoins naissent de la satisfaction de ces derniers et donc de l'interruption de cette souffrance.

Murray définit la liste la plus longue des besoins psychologiques, avec une vingtaine d'items.

Parmi eux, le besoin de jeu, qu'il illustre par : se détendre, s'amuser, rechercher le divertissement, prendre du bon temps, rire, plaisanter, éviter toute tension.

Le résultat de ses recherches montre que le jeu, comme les autres besoins qu'il a identifiés, est fondamental et latent chez l'Homme.

Cependant, il se développe différemment en

fonction du vécu de chacun, nuance-t-il.

La pyramide des besoins de Maslow (1940) considère les bases comme étapes nécessaires pour atteindre le niveau supérieur. Elle donne ainsi non seulement un classement des besoins, mais également une hiérarchie entre les différentes catégories. Outre le premier palier, qui ne porte que sur l'aspect purement biologique, la pyramide met en évidence une chronologie dans l'évolution psychologique de l'individu dans la satisfaction de ses besoins.

C'est ainsi que Maslow définit : le besoin de sécurité, inhérent à une relation à soi : se sentir en sécurité ; le besoin d'appartenance, en rapport avec l'aspect social du sentiment d'inclusion dans un groupe : le besoin d'estime, relatif à la singularité au sein du groupe ; et le besoin d'accomplissement personnel, en lien avec le dépassement par la réalisation de soi.

Cette chronologie a finalement tendance à former une boucle. On trouve dans la « réalisation de soi » un besoin fondamental qui prête à l'Humain un caractère sublime comme l'écrit Mucchielli :



Les « valeurs de l'être » sont : l'intégrité, la perfection, l'achèvement, la justice, la vie, la richesse (au sens complexité), la simplicité, la beauté, la bonté, l'unicité, la facilité, le jeu, la vérité, l'autonomie. Ces valeurs forment le noyau fondamental et constant des

aspirations humaines. Le courant innéiste débouche ainsi sur un spiritualisme.

A la différence de Mucchielli, Murray et Maslow, Pourtois propose un système des besoins basé, non sur le paradigme de disjonction et de réduction, mais sur celui de la distinction et de la conjonction. Il emboîte ainsi le pas à la pensée complexe introduite par Morin.

Sa présentation du paradigme des besoins

psychosociaux permet d'appréhender le sujet dans un enchevêtrement d'inter-actions entre tous les besoins et types de besoins. Ces échanges se font aussi bien sur un plan transversal, c'est-à-dire au même niveau, que du global vers le détail et inversement.

Cette étude porte sur les besoins spécifiques de l'enfant. Je fais le postulat que, même s'ils sont plus faciles à observer chez l'enfant, car beaucoup moins dénaturés que chez l'adulte, les besoins n'en restent pas moins identiques. Nous n'en créons ni n'en perdons avec l'âge.

Les besoins sont donc universels et fondamentaux, car ce sont des éléments fondateurs de l'identité même de l'individu.

De la même façon, les plaisirs générés par la satisfaction de ces besoins le sont également.

Les besoins sont aussi inter-reliés. Comme ils s'influencent mutuellement, la satisfaction d'un besoin entraîne une réaction en chaîne qui amène à la création ou à la satisfaction d'autres besoins. Ce paramètre est important, car il met en avant la possibilité



de réalisation de plusieurs besoins en cascade. C'est un point d'attention particulier, car il pose la question du niveau de granularité d'analyse d'un jeu de règles.

Lorsqu'un jeu est caractérisé par la satisfaction d'un besoin qui en réalise d'autres, quel est le nombre de termes que l'on met en avant ?

Pour disposer d'un système d'indexation cohérent, il faut absolument éviter le « bruit » sur la valeur des descripteurs, c'est-à-dire la multiplication des termes. Ceci engendrerait une perte de crédibilité et de pertinence au sein même du système.

La motivation

La motivation est un processus psychologique qui vise à donner un sens à nos actions, quitte à

en masquer la signification réelle.

Elle permet une appropriation du réel de laquelle découle une adaptation de la signification de ce dernier. Elle est utilisée afin d'orienter les conduites concrètes.

Pour Parsons, la motivation se situe toujours dans 4 contextes :

- le contexte biologique, celui de l'organisme neuro-physiologique, avec ses besoins et ses exigences ;
- le contexte psychique, qui est celui de la personnalité ;
- le contexte social, celui des interactions entre les différents acteurs et entre les groupes ;
- le contexte culturel, qui est celui des normes, des modèles, des valeurs sociales et des idéologies.

Ces différents contextes se retrouvent de façon

simultanée dans toute action. Il appartient donc à l'individu de favoriser telle ou telle perception en fonction de la signification qu'il lui donne.

De plus, la motivation est une projection vers l'avenir comme un but à atteindre. Elle est initiée par

l'envie et permet d'y adjoindre le temps et l'énergie nécessaires pour arriver à réaliser ce « défi virtuel ».

"D'une certaine manière, la motivation est donc un jeu à part entière, en ce sens que l'individu joue avec le monde qui l'entoure en lui donnant la signification qu'il souhaite afin d'en retirer du plaisir. Le jeu se pose alors comme à la fois un simulateur et un stimulateur de motivation : jouer, c'est apprendre à être motivé !" Cosnier décrit les émotions comme un phénomène phasique résultant d'évènements précis et inattendus. Ces processus dynamiques sont relativement brefs dans le temps. Ils se déclinent en émotions « basales », appelées également « primaires » ou « modales » (la peur, la surprise, la colère, la

joie, la tristesse, le dégoût, etc.) et en émotions dites «mixtes», résultant des mélanges des émotions basales. Et Mucchielli précise: "L'étude des émotions montre qu'une émotion surgit toujours comme une réponse à la sanction (succès ou échec) d'une orientation affective profonde." Trois caractéristiques des émotions en découlent: la profondeur, relative à l'intensité du ressenti et à l'être; l'instinctivité -l'émotion est naturelle et universelle- et le subir, absence de maîtrise sur le ressenti.

Le plaisir constitue un type d'émotions vécues positivement. On lui prête donc les mêmes caractéristiques. Or, de manière naturelle et instinctive, l'individu recherche perpétuellement et spontanément à ressentir du plaisir ou, tout du moins, à fuir les émotions négatives. Le Jeu est défini par cinq caractéristiques: gratuit, volontaire, générateur de plaisir, cadré et réglé. Le plaisir est une caractéristique fondamentale du jeu. Le jeu est donc un point de départ pour ressentir des émotions positives. En outre, de par sa qualité de «volontaire», le jeu est un moyen d'agir sur les émotions. Il permet alors de générer le plaisir de façon maîtrisé. Jouer, c'est avoir une emprise sur des émotions subies. Le concepteur de jeux Marc Le Blanc détermine huit types de plaisirs dans «la taxinomie des plaisirs ludiques»:

- la sensation: relative à l'utilisation des sens comme vecteur de plaisir. Il prend l'exemple de l'esthétique du matériel;
- le fantasme: le plaisir de l'imaginaire;
- la narration: le déroulement dramatique d'une séquence d'évènements;
- le «challenge»: il correspond au plaisir du défi, de la résolution du problème;
- la camaraderie: ici, Le Blanc se réfère à tout ce qui est plaisant dans l'amitié, la coopération et la communauté;
- la découverte: l'accent est mis ici sur la nouveauté, mais aussi sur la curiosité et l'exploration. Chercher les limites des règles comme de l'univers du jeu en fait partie;
- l'expression: c'est à la fois la création au sens large et l'expression verbale;

- la soumission: c'est le plaisir d'entrer dans le jeu et d'accepter les règles qui le régissent. «Il y a un côté lâcher prise avec le présent pour entrer dans le monde virtuel que propose le jeu.»

Cette liste permet de donner une première idée, en termes d'analyse de jeu, une sorte de grille pour identifier les types de plaisirs ressentis durant celui-ci. Elle s'adresse d'ailleurs aux créateurs de jeux et permet de mieux caractériser leur œuvre par la mise en perspective de cette approche émotionnelle ressentie par le joueur.

C'est également un point de départ pour une étude taxinomique complète, car elle montre que, du point de vue du concepteur, le plaisir de jeu est un caractérisant utile. Ma démarche se veut, quant à elle plus pratique, dans la mesure où elle s'oriente vers la réponse aux besoins des professionnels du jeu en général.

En résumé

De recherches théoriques sur le plaisir, je peux conclure les éléments suivants:

- On peut séparer la capacité d'action sur le plaisir en deux degrés: l'agir et le subir;
- Il existe trois causes du plaisir: intra-personnelle, extra-personnelle et externe;
- Le jeu est un besoin fondamental, et la satisfaction d'un besoin apporte du plaisir. Les besoins sont universels et le plaisir associé par la satisfaction de ce besoin également;
- La motivation est un plaisir. La motivation est une adaptation du réel pour en faire un jeu.
- Le plaisir est un type d'émotion. Le jeu permet d'agir sur une émotion subie.



Nicolas Ovigneur,
Chef de projet et coordinateur à LUDO asbl
Spécialiste en sciences et techniques du jeu



LudNord

festival du jeu
et de la création



Fort de Mons
Mons En Baroeul

www.ludinord.fr



DÉCOUVERTE COUP DE ♥

LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

Love Letter, de Seiji Kanai par Filosofia

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Love Letter est un petit ovni dans le monde du jeu. Composé uniquement de 16 cartes et quelques jetons (les points de victoire), il se joue en 5 minutes montre en main. Accessible à tous et très familial, on en devient accro en une manche de jeu!

Quand l'amour ne tient qu'à une lettre... Votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Malheureusement, elle s'est enfermée dans le palais et vous devrez dépendre d'intermédiaires pour livrer votre message. Durant la partie, vous conservez secrètement une carte en main. Il s'agit de la personne qui tient votre billet doux pour la Princesse. Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre message, vous assurant ainsi que cette dernière le lira en premier!

Le jeu est donc simple; durant la manche, vous tiendrez à tout instant une carte en main: c'est l'identité du porteur de votre lettre. À la fin de la manche, le joueur qui possède la carte la plus forte gagne. Alternativement, un joueur peut gagner si tous ses adversaires sont éliminés.

La partie est très simple: à son tour, le joueur actif pioche une carte. L'une sera gardée en main, l'autre dévoilée et jouée sur la table. Mais attention, chaque carte a un effet, qu'il faudra appliquer une fois la carte dévoilée. De carte en carte, d'effet en effet, de bluff en coup de chance, les porteurs de la lettre vont s'éliminer les uns les autres, pour que le véritable messenger soit révélé.

Les effets de carte permettent de voir la carte d'un autre joueur, d'éliminer quelqu'un si vous devinez son identité, de se protéger durant un tour de tout effet de carte, etc. De plus, chaque carte a un rang, de 1 à 8. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, les joueurs encore en lice montrent leur dernière carte. La carte avec le rang le plus élevé gagne la manche.

Édité une première fois en 2012, Love Letter a déjà connu plusieurs rééditions en anglais, français, allemand... avec des choix plus ou moins réussis concernant les illustrations. Il faut dire que du jeu original, illustré par de Noboru Sugiura, ses illustrations minimalistes et très décalées par rapport à nos standards occidentaux donnent un plus indéniable à cette petite perle!



De plus, étant donné son minimalisme, beaucoup de gens font un jeu à leur manière. Ainsi, un mix entre Love Letter et Munchkin (*Munchkin Loot Letter*) a déjà vu le jour, un jeu sur le thème de Noël (*Letters to Santa*), chacun y va de sa petite version, imprimée dans un garage ou depuis une maison d'édition. Il faut dire que Love Letter a de quoi séduire au-delà du possible, car malgré sa simplicité, ses possibilités sont immenses.

Trolls & Légendes

THE FANTASY FESTIVAL
MONS (BELGIUM)

LOTTO MONS EXPO
3-4-5
APRIL 2015

Concerts
18:00-00:00

3/04
NAHEULBEUK (F) FEUERSCHWANZ (D) LA HORDE (B)

4/04
ELUVEITIE (CH) TANZWUT (D) HULDRE (DK) NOOK KARAVAN (B)

5/04
CORVUS CORAX (D) RASTABAN (B) CUÉLEBRE (SP) CESAIR (NL)

Festival
4 & 5/04 10:00-20:00

LITERATURE, ANIMATIONS, FAIRY MARKET, ART EXHIBITION, CINEMA,
STRIP CARTOON, GAMES CONVENTION



INFO & TICKETS: WWW.TROLLS-ET-LEGENDES.BE



www.lefantastique.net

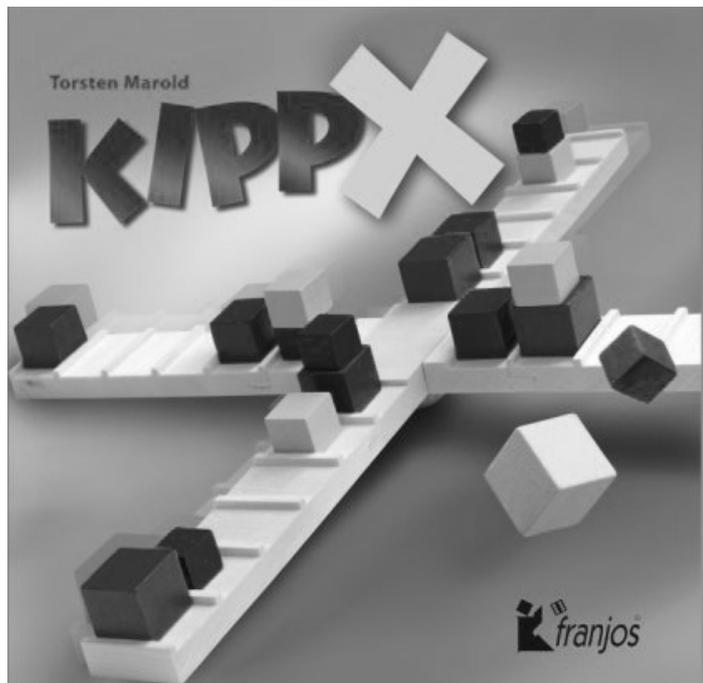




Le jeu primé au Label Ludo a été révélé ! Et c'est Kipp-X qui remporte la mise, les participants aux votes ont été unanimes.

KippX, chez Fran-Jos

Dès 5 ans, de 2 à 4 joueurs, 10 à 15 minutes



« Derrière un look old fashion se cache un jeu d'équilibre malin où l'on empile des cubes de bois sur les quatre branches d'une balance en croix. Cette configuration surprenante et originale perturbe avec bonheur nos perceptions de la pesanteur, tant il est délicat et amusant d'estimer le point de bascule où tout s'écroule. » dit le Ligueur.

Et ils ont bien raison de mettre Kipp-X à l'honneur ! A priori, ce jeu d'adresse ne paie pas de mine. Mais ne vous fiez pas à la simplicité qu'il dégage, car vous pourriez passer à côté d'une perle !

Le matériel qu'il propose est déjà très beau, pratique et qu'on aime garder en main : une croix en bois instable et des cubes de bois de différentes couleurs. La qualité est au rendez-vous !

Au menu, des règles simples et un jeu accessible à tous dès 5 ans. Kipp-X est en effet un must pour toute la famille, ou bien à proposer pour des gens qui ne jouent pas habituellement. Ce jeu d'adresse, avec son mécanisme de stop ou encore a de quoi ravir plus

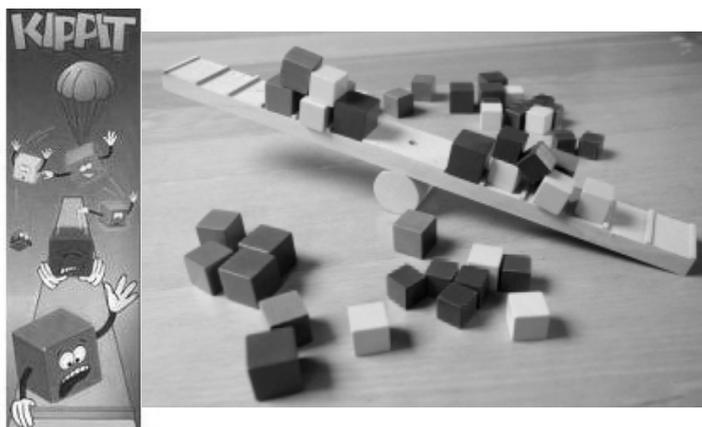
d'un.

Chaque joueur se verra attribuer un stock de cubes, de taille différente. À son tour, le joueur actif pourra mettre autant de blocs sur les branches de la croix qui ne touchent pas la table. Le but du jeu est simple : il faut se débarrasser de tous ses cubes en premier ! Mais si un joueur maladroit fait basculer la croix, son tour prend fin. De plus, tous les cubes qui tombent sur la table lui reviendront !

Kippit, chez Fran-Jos

Dès 5 ans, pour 2 joueurs, 10 à 15 minutes

On pourrait penser que Kipp-X est une version différente de Kippit, son grand frère, un jeu pour deux joueurs. Mais dans Kippit, le but du jeu est de poser son dernier cube sur une bascule pour marquer un nombre de points égal au nombre de cubes encore en possession de l'adversaire. Le joueur actif peut poser autant de cubes qu'il le souhaite, mais son tour peut se terminer de deux manières possibles : si la pose d'un cube fait basculer la planche, les cubes vont à son adversaire ; s'il fait tomber des cubes sans que la planche bascule, celui qui vient de jouer les prend dans son stock et passe son tour.



Kipp-X et Kippit sont des petits jeux sortis par une maison d'édition encore peu connue. Les deux fondateurs, modestes, prônent l'artisanat et comptent bien garder leur savoir-faire. Mais vu le succès de leurs jeux en bois, on ne peut qu'espérer d'autres nouveautés de qualité !

KIPP-X DE TORSTEN MAROLD A GAGNÉ LE LABEL LUDO 2014

Au terme de 3 mois de vote, le public des ludothèques francophones de Belgique a élu son jeu préféré parmi six finalistes. Ce dimanche 30 novembre a eu lieu la remise du prix au représentant de la société Blackrock, distributrice de *Kipp-X* en Belgique.

Quelques mots sur l'auteur du jeu

Depuis 1997, Torsten Marold a une dizaine de jeux édités à son actif. Ce charpentier de métier et père de quatre enfants s'est spécialisé en jeux de dextérité et jeux pour enfants. Ce touche à tout travaille fréquemment en collaboration avec d'autres créateurs, artistes et illustrateurs dans des réalisations, expositions, et co-rédaction de livres et poèmes.

Kipp-X, c'est quoi comme jeu ?

Kipp-X est un jeu d'adresse et d'équilibre pour 2 à 4 joueurs. Il est constitué d'une croix en bois qui oscille librement sur un point d'appui central et, pour chaque joueur, d'un lot identique de cubes de diverses tailles. Le but est d'être le premier à avoir placé tous ses cubes sur la croix.

À son tour, le joueur place des cubes sur les branches de la croix qui ne touchent pas la table. Si la croix bascule, son tour s'arrête. Si aucun cube n'est tombé sur la table, bravo ! C'est alors au suivant de jouer. Sinon, pas de chance, tous les cubes tombés iront gonfler sa réserve de cubes à placer.

Franjos a été créée en 1987 par deux amis, tous les deux prénommés Franz-Josef. Leur association a donné Fran-Jos. Malgré la qualité de ses titres, cet éditeur reste modeste et souhaite conserver sa taille humaine et artisanale. Ce prix est un honneur pour lui.

Les candidats de la sélection 2014

Après avoir été primé sans son pays d'origine, l'Allemagne, puis aux États-Unis et deux fois au Canada, *Kipp-X* est enfin distribué en Belgique. C'est sans étonnement qu'on le retrouve dans la sélection du Label Ludo.

Derrière *Kipp-X*, les autres jeux en compétition cette année étaient, par ordre de classement : *Speed Cups*, un jeu d'observation et de rapidité ; *Minivilles*, un jeu de stratégie et de développement avec des cartes et des dés ; *Glastonbury*, un jeu de collecte de cartes et de mémorisation ; et enfin ex-aequo à la dernière place : *Pick-a-dog*, un jeu rapide de collecte de cartes et de discrimination visuelle ; et *Le désert Interdit*, un jeu de stratégie coopératif.

Le Label Ludo et son fonctionnement

Chaque année, le LABEL LUDO consacre le meilleur jeu de société familial, pouvant réunir enfants, adolescents et adultes autour d'un même plaisir de jouer ensemble. Une présélection de six finalistes s'effectue en juin lors du Ludoweekend, évènement ludique qui regroupe des familles et passionnés du jeu. Les jeux repris sont alors mis à disposition du public dans les ludothèques francophones de Belgique participantes. À l'issue de trois mois de vote, le jeu gagnant est promulgué, puis publié par voie de presse et sur Internet.

Qui est derrière le Label Ludo ?

Le Label Ludo est une initiative de Ludo asbl une association non-commerciale œuvrant pour la reconnaissance et la promotion du jeu de société en Belgique francophone, en partenariat avec les ludothèques de la fédération Wallonie-Bruxelles et Yapaka, et le soutien du secteur ludothèques de la COCOF.



À SUIVRE...

LUDO asbl vous souhaite de passer de très belles fêtes de fin d'année!

Nous vous invitons à nous rejoindre, pour une année 2015 plus que ludique!

À bientôt!



**JOYEUX
NOËL et
BONNE
Année**

**N'hésitez pas à nous écrire
artichouette@ludothèques.be**



COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

Nous espérons que vous avez apprécié la lecture de ce journal.

En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

Si vous avez des questions, des idées, des suggestions, ou même des articles à nous proposer, vous pouvez nous en faire part pour que nous puissions l'ajouter au prochain numéro de l'Artichouette. Pour ce faire, contactez-nous à cette adresse: artichouette@ludobel.be

Ce journal est pour vous, faites-le vivre! Alors, rejoignez-nous!

Merci de nous avoir lu.

Sarah Verstraeten



Artichouette journal d'information de Ludo ASBL * **Editeur responsable** Ludo ASBL, représentée par Michel Van Langendonck * **Rédacteur en chef** Sarah Verstraeten * **Graphisme, mise en page et mise en couleurs** Sarah Verstraeten * **LUDO asbl** est une association rassemblant des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, conventionnée en éducation permanente. **Siège social, secrétariat, LUDO HEB-ULB Ludivine et LuCIFER** 62, av. De Fré - 1180 Bruxelles * **Site internet** www.ludobel.be * **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et info@ludobel.be * **N° d'entreprise** 424.043.418 * **Numéro de compte** BE65 0682 0114 6196 *