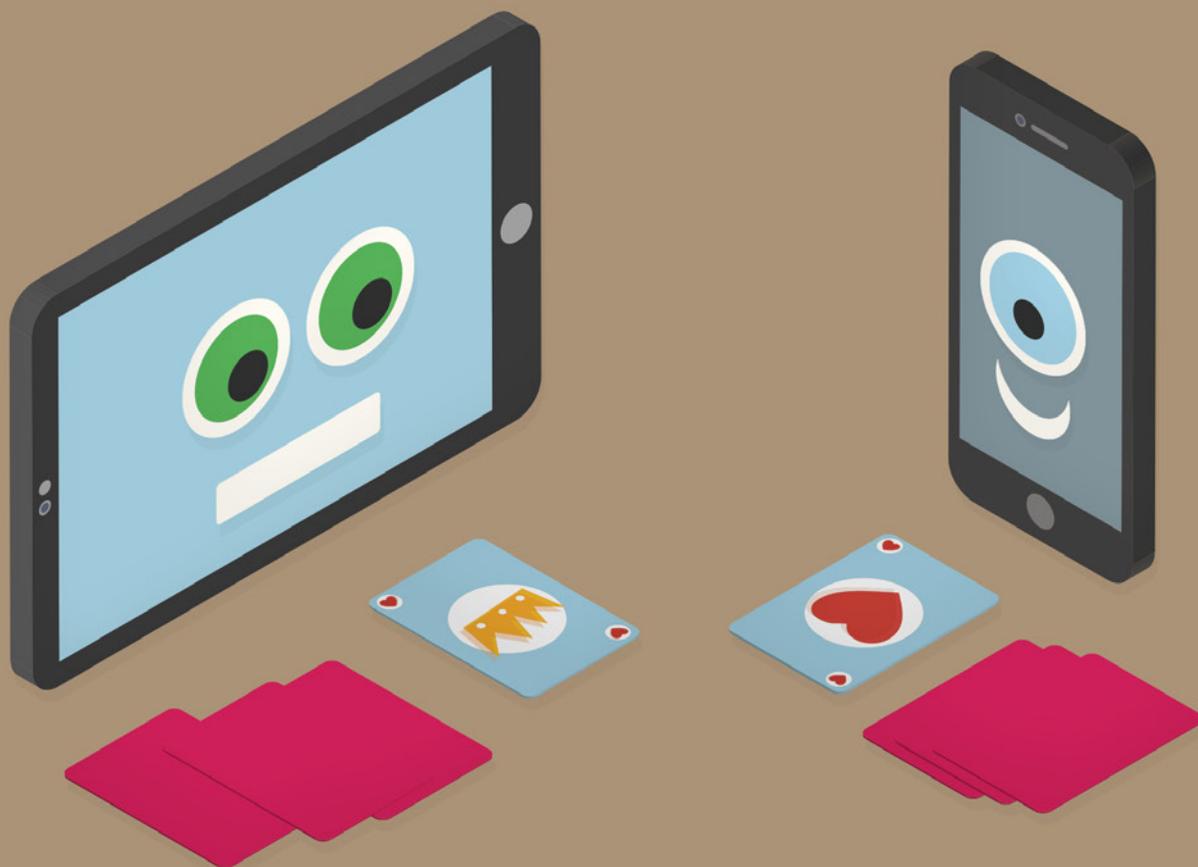


# L'artichouette

LA FEUILLE DE CHOU DE LUDO ASBL

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5 | LUDO ASBL, AV DEFRÉ 62 1180 BRUXELLES



## JEU VIDÉO, SEUL OU À PLUSIEURS?

BRUSSELS GAMES FESTIVAL | JEUX SUR TABLE,  
JEUX SUR TABLETTE: DES EXPÉRIENCES DE JEU  
IDENTIQUES? | LE JEU: UN MOMENT DE LIBRE  
PARTAGE | C'EST JOUETTE! | CUPSHOT

PÉRIODIQUE TRIMESTRIEL N°31 | JUILLET- AOÛT - SEPTEMBRE 2015

# CALENDRIER LUDIQUÉ

- 19/09 *Jette's Gaming Tour* à Jette  
20/09 *Fol'en'jeux* à Verviers  
8 - 11/10 *Spiel '15* à Essen (Allemagne)  
16-18/10 *Stage de création de jeu* de société et  
prototypage à Bruxelles  
24/10 *Après-midi Label Ludo* Aux 3D à Namur  
8/11 *Fête vos jeux* à Watermael-Boitsfort  
29/11 *Rencontres Jeu t'aime* à Bruxelles

## Stage de création de jeu de société et prototypage

Vous aimez les jeux de société ? Vous avez envie  
d'en créer un, seul ou à plusieurs ?

Vous êtes bloqué avec votre prototype en cours ?

Venez rejoindre notre stage d'accompagnement  
de création de jeux de société et repartez avec le  
vôtre !

Nous vous proposons d'apprendre quelques  
ficelles sur la création de jeu puis de vous lancer  
directement sur votre propre idée.

Nos animateurs vous accompagneront pendant le  
processus créatif et une séance de test est prévue  
afin d'obtenir un premier retour sur votre jeu.

Intéressé ?

Rendez-vous les 16-17-18 octobre à Bruxelles

Vendredi de 19h à 22h

Samedi et dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h.

*Participants: à partir de 16 ans*

*Limite d'inscription: 14 personnes*

*Prix: 90€ par personne*

**Renseignements et inscriptions:** [info@ludilab.eu](mailto:info@ludilab.eu)

## Festival Fol'en'jeux

En route vers la deuxième édition de ce festival  
de jeux, unique en région liégeoise !

La date à retenir est le Dimanche 20 septembre  
2015, de 10h à 18h.

Le concept sera à nouveau de vous faire jouer et  
de vous faire découvrir le vaste univers des jeux  
modernes.

Des jeux en famille ou pour enfants, aux jeux de  
stratégie et pour adultes, en passant par des  
jeux courts et accessibles à tous, des jeux  
d'ambiance et des nouveautés du moment!

Les métiers du jeu, auteurs et éditeurs seront  
également représentés, ils vous feront découvrir  
leurs prototypes et derniers nés.

Cet événement gardera son côté chaleureux,  
populaire, convivial et gratuit.

L'activité aura lieu à Verviers, proche du centre  
au sein de l'Hôtel Verviers, dans deux salles et  
verra son espace doubler par rapport à notre  
première édition. Elle permettra au public de  
profiter au mieux des 8 heures de jeux, de partage  
et de rencontres.

Le public pourra découvrir une centaine  
de jeux en accès libre et gratuit, de  
nombreuses animations réalisées par une équipe  
motivée d'animateurs bénévoles disponibles pour  
conseiller et expliquer les jeux, des plus simples  
aux plus complexes.

Moment festif, mais aussi culturel et citoyen, le  
Festival met en valeur les nombreuses qualités  
que peuvent offrir les jeux de société modernes.

**Plus d'infos:** [www.festival.folenjeux.be](http://www.festival.folenjeux.be)

# 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 Bar du Matin, au Belga et au Potemkine

Tous les mardis de 18h à 23h  
A partir de 8 ans, gratuit

Bar du Matin : Chaussée  
d'Alseberg 172, 1190

Belga : Place Eugène Flagey  
18, 1050

Potemkine : 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

A 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

A 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  
www.alpaludismes.net

## 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

jeuxdebaboual@gmail.com

## 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@compagnonsbâisseurs.be

## Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit

A partir de 10 ans, gratuit  
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](http://www.brunette.brucity.be/bib/bibp2)

[www.codemusconcept.be](http://www.codemusconcept.be)

**Soirée jeux à la Ludothèque**

**Ludivine**

Tous les derniers mercredis du mois de 18h à 23h

Tout public, gratuit

*Av De Fré 62, 1180 Uccle*

02/373.71.10

[ludivine@ludotheques.be](mailto:ludivine@ludotheques.be)

**«Jeu» m'amuse à Braine l'Alleud**

Tous les derniers mercredis du mois de 14h30 à 16h30

Tout public, gratuit

*Rue des mésanges bleues 55,*

*1420 Braine-l'Alleud*

02/384.67.44

**Soirée jeux à thème au Schrodinger's Cat**

Tous les 3èmes samedis du

mois, à partir de 19h30

Tout public, gratuit

*Organisé par Ludilab*

*rue de Laeken 104, 1000*

*Bruxelles*

[www.ludilab.eu](http://www.ludilab.eu)

[www.schrodingers-cat.be](http://www.schrodingers-cat.be)

**Board Game Café «Aux 3D»**

Lundi 17:00 - 00:00

Mardi 17:00 - 00:00

Mercredi 12:00 - 00:00

Jeudi 12:00 - 00:00

Vendredi 12:00 - 01:30

Dimanche 12:00 - 00:00

Tout public, gratuit

*Place Abbé Joseph 11, 5000*

*Namur*

[www.aux3d.be](http://www.aux3d.be)

## LES RENDEZ-VOUS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9 à 12h

Tous les mardis à 18h

Tous les mardis à 18h

Tous les mardis à 18h

Tous les jeudis à 20h

Tous les jeudis et vendredis à 20h

Tous les dimanches à 14h30

Un vendredi sur deux à 19h30

1ers mardis du mois à 19h

1ers mercredis du mois à 19h

1ers samedis du mois à 19h

2è mercredis du mois à 19h30

4è mercredis du mois à 14h30

Derniers mercredis du mois à 18h

Un mercredi par mois

3èmes samedis du mois

Tous les jours

Ateliers Baby-boum à La Marelle à Liège

Soirée Apéro-jeux au Bar du Matin (Albert) à Forest

Soirée Apéro-jeux au Belga (Flagey) à Ixelles

Soirée Apéro-jeux au Potemkine (Porte de Hal) à Saint-Gilles

Soirée jeux au club In Ludo Veritas à Namur

Soirée jeux au club Objectif Jeux à Grivegnée

Après-midi jeux au club Alpaludisme à Anderlecht

Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz

Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL

Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles

Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère

Soirée Terrible à La Table, bar restau à Bruxelles

Après-midi Jouéthèque à la Bibliothèque de Laeken

Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle

«Jeu» m'amuse, à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud

Soirées-jeux à thème au Schrodinger's cat par Ludilab à Bruxelles

Board Game Café «Aux 3D» à Namur

# L'ÉDITO

Septembre, c'est la rentrée !

Et qui dit rentrée, dit changement... Dans le cas de l'artichouette, il y en a un peu puisque je remplace désormais Sarah dans le rôle de rédactrice en chef et que Bernard s'occupe de le mettre en page.

Afin de démarrer cette année scolaire, nous vous avons concocté un numéro spécial : « le jeu et les nouvelles technologies ». Pour bien défendre ce thème, Virginie T vous parlera des adaptations de jeux de société sur tablette dans le focus tandis que Nicolas P vous fera réfléchir sur le jeu vidéo, seul ou à plusieurs, dans le dossier. Cécile vous fera découvrir le concept de LudoBox dans les initiations ludiques.

En parallèle à ce thème, vous aurez l'occasion de découvrir un reportage à plusieurs regards sur le Brussels Games Festival. Le jeu coup de cœur a d'ailleurs été choisi parmi les prototypes présentés lors de celui-ci.

Enfin, le « C'est jouette » consiste à vous présenter les jeux finalistes du Label Ludo 2015.

N'oubliez pas de voter !

Je vous souhaite une bonne lecture,

*Charlotte Van Driessche*

## SOMMAIRE

- 02            Calendrier ludique
- 03-04        Agenda des ludicentres
- 05            Edito + Sommaire
- 06-07        Reportage | BGF
- 09-11        Dossier | Jeu vidéo:  
                  seul ou à plusieurs?
- 11-13        Focus | Jeux sur table, jeux sur  
                  tablette: des expériences de jeu  
                  identiques?
- 14-16        Initiations ludiques |  
                  Un moment de (libre) partage
- 17            Le coin des ludothécaires |  
                  Spécial BGF
- 18            C'est jouette!
- 19-20        Compte rendu AG Asbl

**Périodique trimestriel n°31**  
**Juillet- août - septembre 2015**  
*Éditeur responsable:*  
*Michel Van Langendonckt,*  
*Ludo ASBL, av. De Fré 62*  
*1180 Bruxelles*

**Président de Ludo Asbl**  
Michel Van Langendonckt

**Responsable Artichouette**  
Charlotte Van Driessche

**Rédacteurs**  
Michel Van Langendonckt  
Virginie Tacq  
Nicolas Pochet  
Cécile Thoulen  
Charlotte Urger  
Nicolas Ovigneur  
Charlotte Van Driessche

**Secrétaire de Ludo Asbl**  
Sophie Hanozet

**Maquette & graphisme**  
Bernard Cabarrou

**Crédits photos & illustration**  
Couverture: Bernard Cabarrou  
07 | BGF // 08 | Nan Palmero  
- Flickr // 09 | Riot Games //

10 | OakleyOriginals - Flickr  
// 11 | Leviteo Ltd // 12 |  
Days of Wonder // 15-16 |  
leschiensdelenfer.org

# LE BRUSSELS GAMES FESTIVAL

Le weekend des 15 et 16 août a eu lieu la 3ème édition du Brussels Games Festival. L'équipe de l'Artichouette était sur place et vous a ramené les vécus de quelques-uns de nos rédacteurs.

Bonne lecture

## Cécile Thoulen

9H02, cheveux aux quatre vents, je rejoins mon équipage. Nous levons l'ancre sous la houlette du redoutable capitaine "Blondes Moustaches". La bataille s'annonce rude, les assaillants déferlent de tous côtés. Même pas peur ! Il en faut plus pour intimider "Piratounette La Terrible". 12h, de braves matelots nous ravitaillent. Au menu : thon encore frétilant et bière bien corsée. Dur dur tout de même de manger avec un crochet... 13h,

Typhaine, dite "N'a qu'un œil" arrive en renfort, il faudra bien ça pour contenir les hordes de moussaillons. 15h, mise à sac d'un navire breton, je fais main basse sur sa cargaison de framboises, pas question de choper le scorbut. 16h, changement de quart, je quitte mon Trois-mâts, j'étais fière d'y être matelot. Je rejoins la terre ferme, je tangué un peu quand-même...

## MVLG

L'an dernier, j'avais participé à la soirée du vendredi au Funkey Hôtel, lancement des opérations.

Cette année j'ai vécu pleinement le weekend sur le double stand de LUDO asbl, installé en face de l'Outpost et de La Table, au cœur du BGF. Un grand merci à Tanju, la cheville ouvrière de ce bel événement en expansion et au Centre Bruxellois d'Action Interculturelle qui l'emploie et aux nombreux bénévoles (dont nos représentants « LUDO », OVNI, Tibi et Virginie G). De même, grand merci

à Charlotte, Charlotte, Nicolas, Véronique et Bénédicte (futurs) diplômés en sciences et techniques du jeu qui ont animé les jeux du Label LUDO. Ils m'ont ainsi permis de discuter avec de très nombreuses personnes et renseigner le nombreux public sur l'année de spécialisation, les ludothèques et le centre de documentation ludique. J'ai distribué un max de nos nouvelles cartes de visites [www.ludobel.be](http://www.ludobel.be)

Le BGF est aussi pour moi une belle occasion de revoir la grande petite famille des professionnels du jeu de société. Les gros éditeurs tels Asmodée et Repos Prod étaient représentés par des petits jeunes, mais des dinosaures déjà actifs à la fin des années 70 tels Marcus de l'Antre jeux et Didier Jacobée de « Sweet November » et « Tilsit », étaient là en chair et en os, de même que de vieux « saigneurs du chaos » tels le « Midde » ou Thierry de Backer. Et puis il y avait aussi les Alpa-ludistes Bernard, Pierre, Rebecca, Dominique, l'inénarrable « Trollus » Rimbart et plein d'autres.

Bref de belles retrouvailles deux jours durant !

Les initiateurs et organisateurs du prix « Joker », Diégo et Anne Dumont du magasin « Autre chose » ainsi que Alexandre Dua, de Blackrock éditions nous ont également rendu une aimable visite de conciliation. Sans fusionner le « Joker » et le « Label LUDO », spécifiques, nous nous consulterons lors de la présélection des jeux l'an prochain.

**BGF**  
L'ambiance autour  
d'une table



J'ai également apprécié l'expo « game design » de Repos à l'ARC avec Ludilab, Dcalk et cie, les nombreux stands de protos et la présence des auteurs-éditeurs de jeux d'assemblage et de réflexion en bois tels Ardennes toys, Ludarden et Nioubies dont je vous conseille l'achat.

Les jeux traditionnels go, échecs, senet, jeu des 12 tables,... étaient eux aussi de la partie chez Let's play et ailleurs. Que rêver de plus ? Un temps plus clément les deux jours, une meilleure présence des grosses ludothèques bruxelloises au-delà de Ludivine qui a tenu un beau stand lors de la bourse aux jouets (merci à Silvana et Eric) et... une meilleure couverture médiatique du foisonnement de petits stands et initiatives ludiques plus associatives et culturelles que commerciales !

### OVNI

Dès le samedi matin, c'est l'effervescence pour préparer l'arrivée des exposants. On court tous comme des fous pour les derniers préparatifs. En parallèle, je rassemble les deniers éléments de l'exposition "Comment on invente un jeu ?" qui a lieu 2 rues plus loin. Le top départ est lancé et c'est parti pour 32h de folie !

L'exposition a été le théâtre de magnifiques rencontres et d'échanges de grande qualité. Permettant à des néophytes de découvrir l'envers du décor de la création ludique. La double approche création/filière commerciale abordait le sujet de façon pertinente aux dires des visiteurs.

### Virginie Tacq

Ce Brussels Games Festival fut à deux niveaux pour moi : l'un en visiteur, l'autre en exposant. Avec Ludilab, nous avons exposé nos créations autour de la customisation de jeux à l'aide de la fabrication numérique. Au programme, un **Docker** revisité, un **King of Tokyo** géantisé et un **Nosferatu** adapté pour les malvoyants et les non-voyants. Il n'y a pas eu foule mais des gens intéressés, c'est l'important ! Coté visite, test de **TIME Stories** en avant-première, découverte du prototype de jeu d'adresse bien sympathique présenté par Horian Dittoo **CupShot** (voir rubrique « Coup de cœur du ludothécaire »), la rencontre « en vrai » avec David Perez, le créateur de **Egomaster** avec qui je conversais depuis quelques mois par Facebook,... Encore une fois, le Brussels Game Festival fut pour moi le carrefour belge des rencontres ludiques !

Rendez-vous l'année prochaine !

### Nicolas Pochet

Des dizaines de Meebles qui marchent, qui passent qui avancent de case en case, de stand en stand. Des petits, des grands, de toutes les couleurs et de tous les âges. Et qui s'arrêtent pour jouer, avancer leurs bonshommes sur le grand plateau du BGF. La pluie n'y aura rien changé, les Meebles auront joué en continu, dans une bonne humeur qui m'a contaminé tout le weekend !

### Charlotte Van Driessche

Mon festival a duré une semaine complète.

Comment c'est possible ? Pour pouvoir profiter d'un festival durant 2 jours, des petites fourmis se réunissent 3 jours avant et 2 jours après afin de tout mettre en place puis de tout démonter. Ces 5 jours « bonus » m'ont amené à rencontrer d'autres bénévoles, tous plus géniaux les uns que les autres ! C'est aussi ça un festival... Les rencontres...

Durant le weekend du festival, j'ai fait jouer et voter le public pour le Label Ludo... Animer, animer, animer, manger, papoter, animer, animer,... 2 journées bien chargées, nombreux furent les joueurs ! Mais quel plaisir surtout de donner le sourire à tant de monde. Petits et grands étaient de la partie !

La soirée et la nuit m'ont donné l'occasion de JOUER. J'ai commencé par participer à un magnifique pentathlon ludique très sympa. Puis, la nuit, les joueurs chevronnés s'adonnent à des jeux plus ou moins « poilus ». En fin de nuit, le petit déjeuner permet de se remettre d'aplomb juste avant de réorganiser son stand pour la journée suivante...

Mon BGF en 3 mots : que du bonheur !

### Charlotte Urger

Les coutures de mon Bgf:

Mon Bgf fut celui des rencontres. Tout d'abord celle du public familial belge au stand de Ludo asbl, qui est venu braver la pluie du samedi midi dans le but de voter pour le Label Ludo 2015.

Vint ensuite celle du public le plus curieux du bgf. Celui qui, après un test d'orientation, une descente en canoë et un passage au musée du jouet, a pu trouver le chemin vers le laboratoire ludique, où je les attendais en tant que membre de Ludilab : organisation de personnes visant le soutien à la création de jeux de société et au développement numérique de ceux-ci.

Je suis ensuite allée à la rencontre des joueurs. Je me suis éclatée à tester le proto de **CupShot**, à jouer des coups de poker à **Piratoons** et à tricher à **Mito**.

Enfin, pour terminer cette aventure bruxelloise, j'ai eu la chance de travailler avec des personnes fantastiques au stand du fameux magasin de jouets, Casse-Noisettes.

À vous de jouer, Chach.

# JEU VIDÉO, SEUL OU À PLUSIEURS?

Une des caractéristiques les plus élémentaires du jeu de société est, précisément, d'être de société, un objet social qui se joue à plusieurs<sup>1</sup>. On l'oppose généralement ainsi au jeu vidéo qui peut, lui, se jouer plus facilement seul. Mais est-ce véritablement toujours le cas ?

NICOLAS POCHET

On le sait, le jeu de société est bien antérieur au jeu vidéo. Parmi toutes les raisons qui peuvent expliquer le développement du jeu sur écran, il n'est pas difficile d'imaginer que le support vidéo ait été conçu entre autres pour pouvoir permettre une expérience ludique en solitaire.

Cependant les premiers jeux étaient multijoueurs. Le jeu vidéo qui est généralement reconnu comme le plus ancien et le premier diffusé, le jeu de tennis en deux dimensions où chaque joueur contrôle une barrette et doit empêcher la balle carrée de passer de son côté, est un jeu multijoueur. Ensuite, les jeux vidéo ont souvent été des adaptations de jeux de société, que l'on pense au morpion, aux échecs, etc. On pense aussi aux jeux de rôle textuels, qui sont un portage du concept de jeu de rôle vers l'ordinateur<sup>2</sup>. Mais très vite le jeu vidéo s'est engouffré dans l'expérimentation que permettaient un écran et une machine capable de calculer et de réagir bien plus vite qu'un humain.

Aujourd'hui l'industrie du jeu vidéo est une industrie gigantesque, qui brasse des sommes considérables, crée des événements mondiaux lors des sorties des plus attendus de ses titres, etc. et qui, en même temps, est dotée d'une communauté de créateurs indépendants, plus expérimentaux.

Ce succès est-il dû au fait que le jeu vidéo ait l'avantage d'être jouable seul ?



## Un jeu vidéo de plus en plus social

On l'a dit depuis longtemps le jeu vidéo a offert la possibilité de jouer ensemble, pour notre plus grand bonheur. Par exemple, dans *Mario Kart*, quand on peut lancer une carapace bleue sur le joueur qui nous précède et passer devant lui la ligne d'arrivée. S'il est évidemment possible de jouer seul à *Mario Kart*, le jeu prend un autre sens contre d'autres joueurs humains. Le plaisir de se confronter à un humain est différent de celui qu'il y a à se confronter à une machine, sans qu'il n'y ait là aucun jugement de valeur.

C'est dans cette direction que tend à se développer l'industrie du jeu vidéo ; en atteste le fait que les consoles peuvent maintenant se connecter elles aussi à internet, afin de permettre l'accès à des serveurs pour pouvoir jouer à plusieurs. La plupart des titres vendus sur consoles offrent donc, en plus du modo solo et à plusieurs<sup>3</sup>, la possibilité de se connecter au net pour pouvoir aller chercher d'autres joueurs. Il est par exemple possible de jouer maintenant à *GTA V* en ligne.

Cela peut même aller plus loin : par exemple dans le jeu *Watchdogs*, dont le thème tourne

## Oculus Rift

Un dispositif de réalité virtuelle immersif

autour des hackers, lors d'une partie solo mais connecté au net, un autre joueur peut infiltrer la partie pour venir hacker le joueur principal. Le but du jeu change : le joueur principal doit retrouver son hacker et le hacker doit réussir à se cacher en se faisant passer pour un personnage non joueur par exemple.

De plus en plus de jeux qui sortent offrent donc des modes à la fois solo et/ou en ligne. Des jeux ont ainsi une durée de vie qui varie très fort selon que l'on joue seul ou à plusieurs. Ainsi dans **Portal 2** la mission pour deux joueurs permet d'exploiter à fond la mécanique si particulière de ce jeu.

D'autres peuvent se jouer seul même si cela a moins de sens, d'intérêt (quoiqu'il faille relativiser ici : cela dépend des joueurs). Dans **Counter Strike** par exemple, même s'il est généralement possible de jouer seul, la plupart des joueurs y jouent contre d'autres personnes, que ce soit en réseau local ou en ligne. Se développent du coup des systèmes pour empêcher les joueurs de partir au milieu de la partie : ainsi, si un joueur se déconnecte (parce qu'il perd, par exemple), il est puni par le système de jeu qui l'empêchera de revenir jouer d'abord quelques heures, puis de plus en plus.

C'est internet qui permet ce développement nouveau dans l'univers des jeux vidéo. Ceci explique le développement que connaissent aujourd'hui les jeux multijoueurs en ligne type MMORPG<sup>4</sup> et MOBA<sup>5</sup>. Dans ce type de jeux les joueurs sont devant leur écran et jouent dans des univers très riches et fournis avec énormément de personnes à la fois.

Dans **League of Legend** ou **World of Warcraft** pour ne citer que les plus connus, les joueurs ont l'assurance de toujours trouver quelqu'un avec ou contre qui jouer tant ces jeux sont joués dans le monde.

### League of Legends

Les joueurs sont devant leur écran et jouent dans des univers très riches et fournis avec énormément de personnes à la fois.



Au-delà de ça, le net ajoute une dimension de communauté même autour de jeux qui sont vraiment individuels. Car il existe des forums pour tous les jeux, et si l'on ne joue pas avec les autres, on progresse avec/grâce à eux, en allant voir les questions et réponses sur le net. Cela crée un sentiment de communauté, même s'il est vrai que l'on s'éloigne du jeu « ensemble ».

### Space Team, une innovation

Il s'agit d'un jeu indépendant, disponible gratuitement sur tablette et smartphone, qui a remporté de nombreux prix. C'est un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent communiquer verbalement pour diriger leur vaisseau spatial qu'ils commandent ensemble. L'auteur du jeu dit plutôt de se hurler dessus<sup>6</sup> mais parler marche très bien, tout dépend de votre style de jeu. Sa particularité tient au fait que chaque joueur en plus de son tableau de commande dispose des informations utiles à l'autre joueur. Il faut donc communiquer, ensemble et en même temps, pour arriver à remplir les objectifs. Décrit comme cela, on pourrait le confondre avec un jeu de société. Il s'agit donc d'un jeu vidéo car il utilise le médium d'un support vidéo (tactile) mais qui ne peut se jouer qu'ensemble, dans la même pièce, car il est nécessaire d'utiliser un médium verbal pour pouvoir progresser dans le jeu. C'en est même le but. Il est impossible de jouer seul, ce jeu n'a de sens qu'en groupe. Il s'agit d'un des seuls jeux dans ce genre-là<sup>7</sup>.

### Adaptations de jeux existants

Les jeux vidéo ont très tôt servi à adapter des jeux de société déjà existants. Afin de permettre d'avoir toujours quelqu'un contre qui jouer, l'ordinateur lui-même le plus souvent. Mais au fur et à mesure la technique s'est perfectionnée, sont très vite apparues des possibilités de jeux en ligne ou à distance.

Ainsi, il existe de tas de sites qui permettent de jouer aux échecs par exemple. De la même manière que certains jouaient par correspondance postale, puis par mail avant l'apparition de ces plateformes. Les systèmes permettent même un classement afin de trouver des adversaires de son niveau.

Les éditeurs de jeux de société eux-mêmes s'y sont mis et portent maintenant de plus en plus leurs jeux vers des supports numériques, afin de prolonger l'expérience ludique. Selon les jeux, cela varie du jouer ensemble, par exemple avec des amis à **Carcassonne**, **Splendor**, **Hive** ou **Les Aventuriers du Rail** sur tablette<sup>8</sup> dans un train pendant un voyage ou en ligne contre des gens que je connais ou pas.

1) Il existe des jeux de sociétés qui peuvent se jouer seul, mais ce ne sera pas le propos de cet article.

2) [fr.wikipedia.org/wiki/Fiction\\_interactive](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fiction_interactive)

3) Quoi que ce mode de jeu tende à se raréfier : [goo.gl/bF6s08](http://goo.gl/bF6s08)

4) Massively multiplayer online role-playing game : jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne

5) Multiplayer online battle arena : Arène de combat multijoueur en ligne

6) [sleepingbeastgames.com](http://sleepingbeastgames.com)

7) On pourrait aussi citer Eggnogg: [madgarden.itch.io](http://madgarden.itch.io)

8) Voir l'article : *Jeux sur table, jeux sur tablette : des expériences de jeu identiques ?*

**Le jouer ensemble**  
peut se décliner selon d'innombrables variétés



Pour aller plus loin, il faut se plonger sur des sites moins connus et plus anglophones. Ainsi, le site [www.vassalengine.org](http://www.vassalengine.org) propose un programme pour adapter tous les jeux de sociétés existant et de pouvoir les jouer en ligne (ou par mail). Oui : tous. On ne sait pas si c'est possible, mais on ne sait pas non plus où ils s'arrêteront. Vassal est un programme téléchargeable gratuitement qui permet de lancer des modules. Les modules, téléchargeables sur le site aussi, contiennent eux le plateau de jeu et les cartes, les dés, etc. Le module connaît les règles et applique les décisions des joueurs sur le plateau virtuel. Que ce soit en direct mais chacun derrière son écran ou par mail, il est donc possible de jouer à certains de vos jeux préférés contre de parfaits inconnus.

Tous ces modules sont créés par la communauté de développeurs passionnés, ce qui explique leur gratuité mais également leurs imperfections parfois. Et si, du point de vue juridique, le système est douteux (les auteurs ne sont pas du tout rémunérés), reste qu'il faut bien souvent connaître le jeu et en être passionné pour en arriver à aller jouer là.

## Un rapprochement des deux mondes?

Le jeu vidéo présente donc cet avantage indéniable de pouvoir être solitaire et il est permis de penser que cela soit une des nombreuses raisons qui puisse expliquer son succès. Depuis peu cependant cette industrie se développe de plus en plus dans un sens social, dans un caractère de jouabilité qui ne prend son sens qu'ensemble.

Tout cela révèle certainement le fait qu'internet connecte de plus en plus les gens pour jouer ensemble, signe que jouer ensemble importe. Et qu'il n'a pas encore été possible de créer des ordinateurs qui imitent parfaitement le comportement humain dans un jeu, avec son lot de coups de gueule, d'humour et d'absurde dont seuls les humains sont capables.

Pour autant, si l'on a l'assurance que l'on joue contre des humains et non pas contre des robots, on ne connaît pas forcément les personnes avec ou contre lesquelles on joue via le net. Il est bien sûr possible de les connaître et de jouer avec eux à distance mais pas forcément.

Jouer ensemble doit-il dès lors se prendre dans un sens littéral, physique : jouer ensemble dans la même pièce ? Mais si je joue sur écran avec un ami via Skype par exemple ? Ne joue-t-on pas ensemble ? Le jouer ensemble peut donc se décliner selon d'innombrables variétés, ce qui importe le plus est ce que les joueurs en retireront comme plaisir/apprentissage, même sans le savoir.

On aurait tort d'opposer jeux vidéo et jeux de société : au contraire, les deux ont à gagner d'échanges avec l'autre. Et cela peut donner lieu à des véritables OVNI, comme *Space Team* ou *Loony Quest*<sup>9</sup>. Sans pour autant que chacun renonce à ses spécificités.

Seul l'avenir nous montrera ce que ces deux mondes nous réservent mais une certaine tendance serait donc d'essayer de synthétiser le meilleur des deux : la faculté de jouer alors que je suis seul avec la faculté de jouer contre d'autres personnes humaines. Ce que révèlent l'industrie du jeu vidéo dans sa volonté de développer des jeux multijoueurs via le biais d'internet, et l'industrie des jeux de société à se porter et à adapter ses jeux sur écrans.

<sup>9</sup> Jeu très original qui fait partie des finalistes du Label Ludo 2015, à découvrir dans le *C'est jouette!*

# JEUX SUR TABLE, JEUX SUR TABLETTE : DES EXPÉRIENCES DE JEU IDENTIQUES?

Jouer partout, tout le temps. Si cela évoque peut-être la ludification du quotidien, déjà évoquée dans ces pages<sup>1</sup>, cet article abordera plutôt les jeux de plateau portés sur tablette et les différences pour le joueur entre les jeux de plateau et les mêmes jeux sur tablette<sup>2</sup>, par rapport à son expérience de jeu.

L'idée est de donner un aperçu sur les caractéristiques de ces jeux sur tablette à la lumière de trois jeux : *Les Aventuriers du rail*<sup>3</sup>, *Hive*<sup>4</sup> et *Splendor*<sup>5</sup>. Une connaissance des règles de base<sup>6</sup> de ces jeux sera donc assez utile pour appréhender l'article dans son ensemble.

VIRGINIE TACQ |  
SPÉCIALISTE DIPLÔMÉE EN SCIENCES  
ET TECHNIQUES DU JEU |  
COFONDATRICE DE LUDILAB

## Hive

L'image montre très clairement où est-ce que l'abeille peut être envoyée ce tour-ci.



## Les règles

J'ai pu constater que le rapport aux règles est très différent lorsque l'on joue à un jeu sur tablette plutôt qu'à son équivalent sur plateau.

Tout d'abord, les règles de mise en place : lorsqu'une partie est lancée sur l'application, la mise en place s'effectue automatiquement. Il n'y a pas à maîtriser cette partie des règles pour commencer à jouer<sup>7</sup>.

Qui dit jeu, dit donc règles à suivre. Mais le joueur doit les avoir comprises, les maîtriser et accepter de les appliquer.

Certains joueront sans avoir tout compris, d'autres éplucheront les règles afin de les connaître sur le bout des doigts pour ne faire aucune erreur, d'autres encore s'octroieront le droit de tricher.

Dans l'équivalent tablette des jeux de plateau, ces cas de figure n'existent pas. L'application ne laisse pas le chemin libre pour les erreurs<sup>8</sup> ou pour la triche. Des erreurs de compréhension peuvent surgir, comme par exemple le fait que l'on pensait pouvoir prendre une locomotive et une autre carte wagon dans les *Aventuriers du rail*, trois joyaux identiques à *Splendor*. ... mais au final, le joueur ne pourra aller au bout de son erreur. Dans le même ordre d'idée, il n'y a pas de place pour des variantes personnelles ou des jokers qu'on voudrait donner au joueur débutant par exemple.

La loi est dure mais c'est la loi et personne n'y dérogera. Y compris dans le cas d'une erreur de manipulation ou si le joueur n'a pas assez de cartes d'une couleur pour prendre une route dans les *Aventuriers du rail*, ses éventuelles locomotives seront défaussées pour compléter son pli, même contre sa volonté.

## Les aides de jeux

Voici quelques exemples d'aides de jeux que les joueurs peuvent trouver dans les différentes applications :

*Hive* propose un fichier pdf des règles, sur l'écran d'accueil et consultable à tout moment de la partie. Un mode puzzle est également disponible, qui permet d'apprendre les mouvements des différents insectes contrôlés, lors de petits défis.

Nous rejoignons aussi ici le point sur les règles, en évoquant les déplacements possibles. En effet, une aide de jeu contextuelle est intégrée : Par exemple, les positions permises sont mises en évidence, dès que la pièce est saisie, et uniquement celles-ci. L'image montre très clairement où est-ce que l'abeille peut être envoyée ce tour-ci. Il ne faut même plus retenir les déplacements spécifiques des différentes pièces pour les coups simples. Il faudra cependant toujours les avoir en mémoire pour élaborer une stratégie plusieurs coups à l'avance.

## LE RAPPORT AUX RÈGLES EST TRÈS DIFFÉRENT LORSQUE L'ON JOUE À UN JEU SUR TABLETTE PLUTÔT QU'À SON ÉQUIVALENT SUR PLATEAU.

**Les Aventuriers du rail** proposent une vidéo<sup>9</sup> d'environ cinq minutes, reprenant les bases du jeu, en option.

Un mode tutoriel est également proposé, où une partie interactive se déroule pas à pas, avec explication des règles.

A noter que si le joueur ne suit pas les instructions, le tutoriel ne l'empêche pas de faire son action, contrairement à celui de **Splendor** (voir plus bas)

Concernant l'aide contextuelle, les villes à relier sont mises en évidence tant que l'objectif les concernant n'est pas atteint. Il n'y a pas moyen de se tromper quant à celles-ci, contrairement à la version plateau.

Afin de pouvoir baser une éventuelle stratégie sur le nombre de cartes restantes dans la pioche, une jauge en indique le niveau. Ceci est un simple mécanisme donnant la même possibilité que sur le jeu de plateau. Par contre, si un mouvement n'est pas permis, comme poser une route alors que le joueur n'a plus assez de wagons en réserve, aucun message clair n'apparaît.

**Splendor**, quant à lui, propose un tutoriel interactif très dirigé, où un seul choix est possible afin de vous guider au travers des règles.

L'aide contextuelle indique au joueur les cartes qu'il peut acheter avec sa réserve de joyaux. Le calcul est donc rendu inutile.

Cependant, cette option peut être désactivée, même si elle est activée par défaut.

Un autre exemple réside dans la somme des points de prestige, qui est indiquée très clairement dans un cadre prévu à cet effet pour chaque joueur.

Une aide pour daltoniens est disponible en option, où les couleurs sont différenciées par plusieurs types de hachures.



**Les Aventuriers du rail**  
Règle en vidéo, tutoriel pas à pas, aide contextuelle, nombre de cartes dans la pioche



**Splendor**  
Tutoriel, aide contextuelle, calcul des points de prestige, hachures pour différencier les couleurs

### L'interaction entre joueurs

Les jeux testés sont des jeux dont les interactions entre joueurs prévues par les règles sont assez faibles, y compris dans la version plateau.

La version application permet pourtant de supprimer complètement les interactions avec des joueurs humains en proposant des modes solo (défis à relever, puzzles à résoudre, ...) ou des modes contre des personnages à intelligence artificielle (IA).

Si les adversaires informatiques des *Aventuriers du rail* tentent uniquement de remplir leurs objectifs, sans jamais barrer le chemin d'un adversaire pour l'empêcher de progresser, les IA de *Splendor* ont différents profils : il y a l'« équilibré », l'« opportuniste » et le « spécialisé »<sup>10</sup>.

Un autre point à soulever selon moi est l'absence de surveillance demandée aux adversaires.

En effet, vu que l'application ne permet pas de prendre des libertés avec les règles, comme vu plus haut, il n'est plus indispensable de rester absolument concentré pendant le tour des autres joueurs.

### L'organisation du plateau de jeu

L'interface propose une organisation des différents éléments de jeu identiques, cela va sans dire, de partie en partie. Aucune liberté n'est accordée à ce propos. Il peut alors en résulter un conditionnement qui se voit reproduit lors de parties sur le plateau de jeu physique. Les joueurs peuvent alors être formatés quant à la place des éléments. Ceci est également valable lors de l'utilisation des tapis développés spécialement pour un jeu, sur lequel les éléments ont également une place fixe.

Remarque : le tapis de jeu de *Splendor* ne place pas les éléments aux mêmes emplacements que l'application sur tablette.

### La victoire

La victoire va être annoncée par l'application. Si dans le cas de *Hive*, celle-ci est plutôt évidente, *les Aventuriers du rail* propose un comptage détaillé mais automatique tandis que *Splendor* annonce directement la victoire (ou la défaite !) par une indication sur l'écran.

C'est surtout pratique dans le cas des *Aventuriers du rail* car le comptage peut être fastidieux, surtout si les joueurs reportent ce comptage en fin de partie pour ne pas casser le rythme de cette dernière. L'application calcule aussi automatiquement qui a la route la plus longue.

### En guise de conclusion

Si cela ne transparaît pas dans cet article, je tiens à préciser que j'apprécie beaucoup de jouer sur tablette. Je joue en grande majorité seule, contre les IA. Moi qui n'aime pas lire des règles et les oublie souvent, je suis incollable sur les règles des *Aventuriers du rail* ou de *Splendor*. Par contre, le travail étant trop mâché concernant *Hive*, j'éprouve des difficultés à me souvenir des déplacements de chaque insecte.

Je voudrais pourtant faire passer comme message qu'au-delà de son côté pratique, le jeu sur tablette ne fait plus appel à un certain nombre de compétences comme le calcul, un degré de concentration élevé, une dose de créativité et la gestion de la liberté qui est octroyée dans le cadre du jeu, contrairement à leurs homologues de plateau.

Jouez donc sur tablette mais ne délaïssez pas une bonne partie « live » de temps à autre et gardez ces quelques lignes à l'esprit, notamment lorsque vous hésitez à offrir à vos enfants un jeu sur plateau ou son équivalent tablette !

1) Ovigneur N., La ludification, Dossier, Artichouette mars 2015

2) Pour ma part, les jeux évoqués ont été testés sur un smartphone grand format de 6,4 pouces, sous Android

3) Alan R. Moon, illustré par Julien Delval, Days of Wonder, 2004 (première édition en français), application Android à 7,99€

4) John Yianni, illustré par John Yianni, Gen42, 2005 (première édition en français), application Android gratuite

5) Marc André, illustré par Pascal Quidault, Space Cowboys, 2014, application Android à 6,99€

6) Règles de Splendor: [goo.gl/AKnL6n](http://goo.gl/AKnL6n)  
Règles de Hive: [goo.gl/3WVqf5](http://goo.gl/3WVqf5)  
Règles des Aventuriers du rail: [goo.gl/HOxdzg](http://goo.gl/HOxdzg)  
(consultées le 22 août 2015)

7) Par contre, il est souvent proposé leurs explications dans les tutoriels

8) Il s'agit ici d'erreurs par rapport aux règles et non d'erreurs de stratégie

9) [youtu.be/EfGHfo2xihY](http://youtu.be/EfGHfo2xihY)  
(consultée le 22 août 2015)

10) [daysofwonder.com/online/fr/splendor/compendium/](http://daysofwonder.com/online/fr/splendor/compendium/) (consultée le 22 août 2015)

# LE JEU: UN MOMENT DE (LIBRE) **PARTAGE**

Si vous êtes en train de lire cette revue, c'est que vous êtes probablement déjà convaincu par les différentes vertus du jeu de société. Notamment celle, non des moindres, de nous apporter sur un plateau de beaux moments de partage avec nos proches.

Le jeu offre ainsi des moments de convivialité qui nous manquent dans une société quelque peu individualiste, une occasion de rire dans un monde pas si drôle que ça ou encore l'occasion de trouver à nos viles pulsions agressives un exutoire acceptable, voire amusant, dans l'interprétation d'un personnage fourbe, une réplique cinglante, un renvoi à l'écurie ou une panne d'essence.

Bref, le jeu nous propose un moment de douceur dans un monde de brutes.

Un monde de brutes ? Pas tant que ça... Aujourd'hui, je voudrais porter la lumière sur un moment de partage précédant celui du jeu, celui qui peut accompagner sa diffusion. Et pour cela, penchons-nous plus particulièrement sur le concept "LudoBox", proposé par l'association Dcalk.

## Mais qu'est-ce qu'une LudoBox ?

Une sorte de ludothèque numérique, "un dispositif offline de partage de jeux sous licence libre"<sup>1</sup>, un intranet nomade et autonome dédié au jeu.

## Et dans la pratique, c'est quoi ?

Un petit dispositif, tel que celui sur la photo<sup>2</sup>, composé d'un routeur WIFI autonome, d'une unité de stockage interne ou externe (disque dur, clé USB, etc.) permettant de rassembler, faciliter l'accès et ainsi partager des fichiers numériques prêts-à-imprimer contenant règles, éléments de jeu (cartes, plateaux, pions, tuiles...), modèles de boîtes de rangement, ressources pédagogiques (tutoriels, documentations ou méthodologies permettant

d'animer des ateliers de création de jeu, etc.) et publications sur la culture ludique, le tout dans des formats convenant aussi bien à des imprimantes dites traditionnelles qu'aux imprimantes 3D ou découpeuses laser.

## Quels sont les avantages de ce dispositif ?

- **Le matériel** : faible coût, facilité de production et encombrement très réduit.

- **Le partage, l'évolutivité & l'interactivité** : accès à du contenu libre et possibilité d'en soumettre de nouveaux. Amener du neuf (jeux, ressources) ou retravailler sur de l'ancien (extensions, traductions), l'avantage des licences libres est d'ouvrir le champ aux propositions d'amélioration du concept ou du contenu, de créer des variations sur un même thème.

## - Le rattachement à un lieu :

// **Couleur locale** : chaque espace et sa typologie particulière va donner une couleur propre à la LudoBox qui s'y trouve. Celle-ci pourra accueillir les jeux

réalisés dans des cadres particuliers par la communauté fréquentant cet espace, les prototypes de créateurs locaux et son interface pourra être traduite et développée dans la langue locale ou, pourquoi pas, être multilingue.

// **Appel de l'espace** : étant reliée à un point géographique précis, la ludothèque numérique va également se révéler être un appât de choix puisqu'elle va inciter un certain nombre de personnes à s'y rendre pour se connecter. Ces "appâtés", mus par les mêmes intérêts, ont alors de bonnes chances de se rencontrer dans la vie réelle. Les professionnels du lieu pourront jouer un rôle de médiateur, éclairant de leurs connaissances et savoir-faire les nouveaux-venus comme les habitués. Et comme l'heure n'est décidément pas à l'égoïsme, la LudoBox pourra enfin servir de carte au trésor, pour identifier les autres endroits où l'on joue, bricole et débat autour du jeu.

On nous parle ici d'un partage connecté et néanmoins local, un partage sur ordinateur et pourtant convivial, de jeux, sous licence oui, mais libre ! L'opposition virtuel / réel, si souvent propice à la déconsidération de l'un ou de l'autre semble enfin dépassée.

## Est-ce une révolution ?

Non, pas totalement... Ce dispositif est directement inspiré de la PirateBox et des BiblioBox, qui ne sont elles-mêmes qu'une déclinaison de cette dernière.

Imaginé par David Darts, professeur à l'Université de New York, ce dispositif lui permettait d'échanger des contenus au sein d'un réseau limité tout en s'affranchissant des contraintes du Web (connexion difficile voire impossible, espionnage de données personnelles...). Le tout pour en revenir, selon lui, aux valeurs qui sont la base de ce dernier : "le libre échange d'information et de données"<sup>3</sup>. Depuis lors, ce dispositif a été largement popularisé en Europe dans un contexte plus particulièrement pédagogique, les rejetons de ce concept ayant de ce fait des noms plus prosaïques tels que PedagoBox, LibraryBox, BiblioBox... et maintenant, LudoBox, petit dernier mais non des moindres. Et s'il ne s'agit pas en soi d'une révolution, c'est une goutte qui va s'ajouter aux autres pour former un océan. La révolution est en marche et nous avons là de

solides randonneurs qui lui donnent vie.

## Pirate ? Échange ? "Le piratage c'est du vol"<sup>4</sup>, non ?

Eh bien disons qu'il faut sans doute voir ici dans l'allusion aux pirates davantage l'utopie de Libertalia que les rapines faciles, goulues et violentes.

Car au-delà de la mise en place d'un dispositif matériel, il y a surtout la vision et l'effort de construction d'une société libertaire et participative, où les échanges de pair à pair s'émancipent d'une centralisation à tout crin et non maîtrisée. Cet effort de construction va notamment s'articuler autour de la recherche et du respect des licences libres.

## Mais c'est quoi, ces licences libres ?

Depuis le début de cet article, le terme "libre" revient obstinément... La raison est simple... Le respect des droits d'auteurs nous interdit, par défaut, de diffuser des œuvres qui ne sont pas encore tombées dans le domaine public sans l'accord explicite de leurs créateurs/diffuseurs. Ceci dans le but de s'assurer que les œuvres en question ne seront pas récupérées n'importe comment et puis de ramasser quelques royalties au passage, ce qui permettra aux auteurs de (peut-être <sup>a</sup>) manger <sup>b</sup> et donc de pouvoir, à terme, continuer à créer.

Pour vivre dans le respect des lois que nul n'est censé ignorer, il faut donc s'assurer que les œuvres que l'on diffuse sont soit tombées dans le domaine public, soit sous "licence libre".

La définition en est la suivante : "licence s'appliquant à une œuvre de l'esprit par

laquelle l'auteur concède tout ou une partie des droits que lui confère le droit d'auteur, en laissant au minimum quatre droits considérés fondamentaux aux utilisateurs :

- / **Usage** de l'œuvre ;
- / **Etude** de l'œuvre pour en comprendre le fonctionnement ou l'adapter à ses besoins ;
- / **Modification** (amélioration, extension, transformation) ou incorporation de l'œuvre en une œuvre dérivée ;
- / **Redistribution** de l'œuvre, c'est-à-dire sa diffusion à d'autres usagers, y compris commercialement.

Ces libertés peuvent être soumises à conditions (...)<sup>5</sup>

Il s'agit donc en clair de s'émanciper du "tous droits réservés" pour aller vers le "D'accord si..."

Ainsi, parmi les plus connues de ces licences libres, les "Creative Commons"<sup>(6)</sup> qui permettent de choisir et combiner les options suivantes : citation de l'auteur, utilisation commerciale, conditions de diffusion, droit à la modification.

## Il en est où exactement, ce projet ?

Commencé en 2014, l'objectif, fin 2015, serait de pouvoir disposer de premières versions de LudoBox à livrer avec packs d'installation et tutoriel. Mais encore de monter un wiki <sup>c</sup> rassemblant jeux, ressources et publications, le tout permettant de monter sa propre collection offline.

Et le pain sur la planche ne manque pas : développer une interface personnalisée pour la LudoBox, proposer un tutoriel d'installation,





mettre en place un outil de veille partagée<sup>d</sup> en ligne sur le sujet de la ludothèque numérique, réfléchir à une classification propre à la LudoBox, mettre en place une version online permettant de rassembler jeux et ressources pouvant alimenter les versions "locales", présenter le projet dans des ludothèques, Fablabs<sup>e</sup>, centres culturels, bibliothèques, écoles de design, accompagner, faciliter et animer des actions culturelles et pédagogiques de création de jeu sous licence libre pouvant ainsi alimenter la LudoBox et enfin établir une cartographie des premières LudoBox opérationnelles.

Enfin, un LudoBox Tour comprenant ateliers, démonstrations, causeries et Print Party est en cours. Son but, confronter l'idée, la faire éventuellement évoluer, changer de cap au gré des conseils récoltés, des diverses inspirations et débusquer les auteurs de jeux qui ont fait le choix du libre. Tout un beau programme !

En guise de conclusion, j'aurais juste envie d'ajouter:

"Fort heureusement, le partage et le coopératif ne se retrouvent pas que dans le jeu ! Longue vie à des initiatives comme celles-ci!"

**La Ludobox** trouve naturellement sa place aux côtés de l'impression 3D.

Si vous voulez en savoir plus sur le projet LudoBox ou sur l'équipe Dcalk et leurs autres projets, n'hésitez pas à surfer sur leur site internet :

**www.dcalk.org**

ou à les contacter : info@dcalk.org

CET ARTICLE A NOTAMMENT ÉTÉ RÉALISÉ À PARTIR DE LA RENCONTRE AVEC CATHERINE LENOBLE ET JULIEN MAUDET ET D'UN ENTRETIEN PARTICULIER AVEC CE DERNIER QUE JE REMERCIE POUR SA BONNE COLLABORATION (ENCORE UNE)

FORT HEUREUSEMENT,  
LE PARTAGE ET LE  
COOPÉRATIF NE SE  
RETROUVENT PAS QUE  
DANS LE JEU !

## Notes

(a) Pas si sûr, hélas, vu certains modèles économiques en vigueur

(b) Certains auteurs/diffuseurs ayant un appétit plus féroce que d'autres

(c) "Application web qui permet la création, la modification et l'illustration collaboratives de pages à l'intérieur d'un site web. (...) son contenu est modifiable au moyen d'un navigateur web. C'est un outil de gestion de contenu, dont la structure implicite est minimale tandis que la structure explicite émerge en fonction des besoins des usagers."<sup>7</sup>

(d) "La veille technologique (...) consiste à s'informer de façon systématique sur les techniques les plus récentes et surtout sur leur mise à disposition commerciale (...)."<sup>8</sup>

(e) "Un Fab Lab (...) est un lieu ouvert au public où il est mis à sa disposition toutes sortes d'outils (...) pour la conception et la réalisation d'objets. La caractéristique principale des Fab Lab est leur "ouverture". (...) Ils regroupent différentes populations, tranches d'âge et métiers différents. Ils constituent aussi un espace de rencontre et de création collaborative qui permet, entre autres, de fabriquer des objets uniques (...). Pour être appelé Fab Lab, un atelier de fabrication doit respecter la charte des Fab Labs (...)."<sup>9</sup>

## Sources

(1) <http://leschiensdelenfer.org/la-ludobox/ludobox/>, 17/08/2015

(2) <http://leschiensdelenfer.org/2015/03/23/ludobox-learning-by-doing/>,

(3) <https://fr.wikipedia.org/wiki/PirateBox>, 17/08/2015

(4) <https://www.youtube.com/watch?v=6Hp9VatEtP8>, 17/08/2015

(5) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_libre), 17/08/2015

(6) <http://www.creativecommons.be/fr/node/6>, 17/08/2015

(7) <https://fr.wikipedia.org/wiki/Wiki>, 17/08/2015

(8) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Veille\\_technologique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Veille_technologique), 17/08/2015

(9) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fab\\_lab](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fab_lab), 17/08/2015

# COUP DE ♥ SPÉCIAL BRUSSELS GAMES FESTIVAL

Le Brussels Games Festival a été riche en jeux de toutes sortes, anciens, nouveaux, avant-premières très attendues... Les mois à venir verront ces jeux mis à l'honneur un peu partout. J'ai voulu mettre un coup de projecteur sur un type de jeu bénéficiant d'une promotion individuelle bien moindre : les prototypes.

J'ai donc choisi de vous présenter un jeu qui a retenu mon attention : Cup Shot !

Cup Shot n'étant donc pas (encore) édité, il faudra patienter un peu pour espérer le voir dans nos étals mais il devrait tourner deci-delà dans certains événements ludiques<sup>1</sup>.

VIRGINIE TACQ |  
SPÉCIALISTE DIPLÔMÉE EN  
SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU |  
COFONDATRICE DE LUDILAB

## Cup Shot

De Dittoo & Cierzniak Brothers  
Pour 2 à 6 joueurs  
A partir de 8 ans

## Les auteurs

Il était une fois quatre copains, frères deux à deux : Les Dittoo et les Cierzniak. Comme souvent, l'idée est née d'un petit « délire entre potes » (dixit Horian Dittoo) qu'ils ont peu à peu formalisé jusqu'à avoir envie de le diffuser. Jusque dans la Protozone du Brussels Games Festival, où j'ai eu l'occasion de tester le jeu.

## Mais qu'est-ce donc que Cup Shot ?

Le matériel est très simple : deux balles, de couleurs différentes, et un tapis de silicone rond dans lequel s'enclasse un gobelet. A cela, il faudra ajouter une table, sur laquelle disposer le tapis et le gobelet, et quatre chaises. Celles-ci accueillent deux équipes, dont chaque joueur se place en diagonale de son partenaire. Il y a donc un membre de chaque équipe de part et d'autre de la table.

## Des règles simples

Le but du jeu est d'atteindre les premiers cinq points.

Pour ce faire, il faut lancer sa balle dans le gobelet, en effectuant obligatoirement un rebond avant le cercle en silicone (d'une trentaine de centimètres de diamètre). Chaque balle ainsi catapultée dans le gobelet fait marquer un point à l'équipe du lanceur. En outre, il peut relancer la balle, tentant alors une « doublette », qui vaudra alors deux points supplémentaires si elle est réussie.

Il peut également choisir de tenter, à la place de la doublette, une triplète, soit un lancer en aveugle, qui vaut quant à elle trois points.

Un autre coup permis est la « claquette » : un joueur peut reprendre à la volée un jet raté de son partenaire afin de tenter de marquer un point.

Des fautes peuvent être commises, comme ne pas arrêter de lancer la balle si celle des adversaires est tombée hors de la table, lorsque ceux-ci tentent une doublette, ... un lancer-franc est alors accordé à l'équipe lésée. Celui-ci ne devra pas comporter de rebond sur la table.

## Coup de cœur ?

Ce jeu m'a d'abord séduit par la simplicité des règles. Assimilables en une minute, elles sont tout à fait suffisantes pour se prendre au jeu et vouloir absolument faire gagner son équipe. Encourageant le fair play, elles sont également intelligemment pensées pour rythmer agréablement les parties.

Très entraînant, **Cup shot** rassemble petits et grands autour d'un matériel facilement installé. Chacun y trouvera son compte d'amusement et les éclats de rire fuseront bien vite, que l'adresse soit notre fort ou non.

Ce jeu est donc pour moi à suivre, en croisant les doigts qu'il soit diffusé, pour notre plus grand plaisir !

# C'EST JOUETTE!

18

L'artichouette | septembre 2015

Cette année, les 5 jeux finalistes du Label Ludo sont *Cacao*, *Fantômes piégés*, *Ka-Woom*, *Loony Quest* et *Mahé*. Je vous ai concocté une brève présentation de chacun d'entre eux. Pour rappel, il vous est possible d'y jouer en ludothèque et de voter pour chacun d'entre eux. Nous désignerons le grand gagnant choisi par le public le 29 novembre lors des rencontres Jeu t'aime à Bruxelles.

CHARLOTTE VAN DRIESSCHE

## KA-BOOM

de Roberto et Florence Fraga  
Dès 6 ans | 2 à 5 joueurs



Devenez architecte et construisez des tours... sans qu'elles soient démolies par vos adversaires ! Ce petit jeu d'adresse a des règles simples : un joueur tente de construire une tour en suivant le modèle d'une des tuiles pendant que les autres jouent les saboteurs et catapultent leurs munitions sur la construction. A la fin du sablier, le constructeur récupère les points qu'il a gagnés (s'il en a gagné !). Le premier à atteindre 16 points sera le grand vainqueur. Pour construire comme pour détruire, il va vous falloir faire preuve d'habileté !

## LOONY QUEST

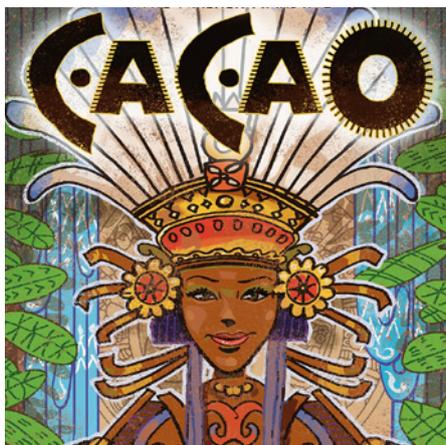
de Laurent Escoffier  
Dès 8 ans | 2 à 5 joueurs



Basé sur les mécaniques d'un jeu vidéo, *Loony Quest* est un jeu dans lequel vous allez devoir évoluer de niveau en niveau. Comment ? Dans les 6 niveaux de chacun des 7 mondes, vous devrez reproduire un tracé sur un calque transparent, en vous basant sur le modèle au milieu de la table. Autant vous dire que vos repères spatiaux seront mis à rude épreuve ! Relier, entourer, tracer un chemin... Toutes ces actions vous permettront de remporter des points ou d'en perdre ! Méfiez-vous de vos adversaires, ils pourraient vous mettre des bâtons dans les roues (en vous demandant, par exemple, de tracer les yeux fermés)... Une mécanique originale pour un jeu unique en son genre !

## CACAO

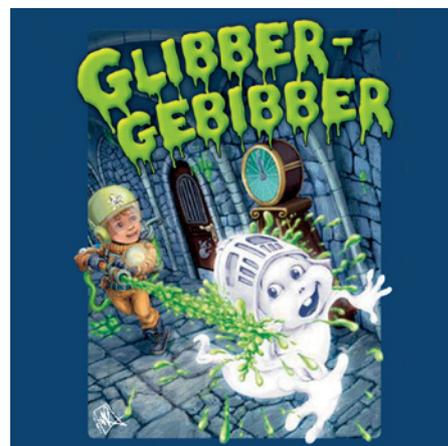
de Roberto et Florence Fraga  
Dès 6 ans | 2 à 5 joueurs



*Cacao* est un jeu de placement de tuiles dans lequel chaque joueur prend le rôle d'un chef de tribu qui cherche à faire prospérer celle-ci à l'aide de la culture et du commerce de cacao. Chaque ouvrier posé vous permettra de cultiver du cacao, d'en revendre, d'irriguer vos champs, d'ériger des autels pour le Dieu Soleil, d'aller au temple,... Celui qui aura le mieux géré son cacao sera le plus riche et, surtout, le grand gagnant en fin de partie !

## FANTÔMES PIÉGÉS

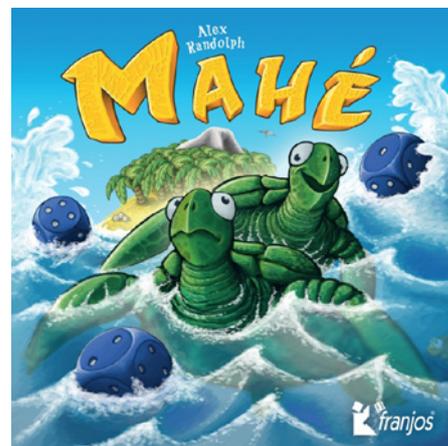
de Wolfgang Dirschel  
Dès 5 ans | 1 à 4 joueurs



Faites appel à votre mémoire et à votre esprit d'équipe pour réussir à neutraliser tous les fantômes du château. En alliant leurs forces, nos 3 chasseurs de fantômes cherchent à trouver 6 trios de fantômes (donc 18 en tout !) et à les « slimer » avant d'avoir fait le tour de l'horloge. Ce jeu fera donc appel à la coopération entre les joueurs, mais demandera également un peu de chance et de mémoire.

## MAHÉ

d'Alex Randolph  
Dès 8 ans | 2 à 7 joueurs



Dans *Mahé*, chaque joueur choisit une tortue. Le but du jeu est de récupérer un maximum d'œufs. Pour ce faire, les tortues devront faire des tours d'île. A chaque fois qu'on a fait un tour de l'île, on récupère une carte dans le nid, qui nous rapporte un certain nombre d'œufs (de 1 à 6). Pour faire avancer sa tortue, on lance un premier dé puis on décide ou non d'en lancer un 2ème, voire même éventuellement un 3ème. Mais attention, si la somme des dés dépasse 7, retour au radeau ! Le point intéressant dans ce lancer de dés est qu'on va multiplier la somme obtenue sur les dés par le nombre de dés. Un petit mécanisme de stop ou encore qui ajoute un peu de suspense dans le jeu...

# ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

TENUE LE 20 JUIN 2015 A LA HAUTE ECOLE DE BRUXELLES (AV. DE FRE 62 - 1180 BRUXELLES)

**Présents:** Michel Van Langendonck, Nicolas Ovigneur, Sophie Hanozet, Cécile Thoulen, Charlotte Van Driessche (Ludo ASBL), Agnès Bricq et Anne Vandeputte (ludo Courcelles), Francine Gillon (ludo LLN), Bénédicte Hanot (ludo «Toile de jeux» Bxl).

**Procurations:** Monique Peeters (Ludociles Chièvres) donne procuration à Agnès Bricq - Serge Lehman (Alpa-Ludismes) donne procuration à M. Van Langendonck

## Ordre du jour

- // Introduction
- // Approbation du précédent procès verbal / Rapport moral
- // Présentation des comptes 2014 et du budget - Projets
- // Approbation des comptes et du budget
- // Réélection d'administrateurs et décharge

## Introduction

Le président remercie les personnes présentes. On constate cette année encore un faible taux de participation à cette réunion, dont le but est de cautionner les projets et d'approuver les comptes. Il est vrai que peu de ludothèques se font membres de l'association, dont les activités s'adressent à tous les publics. Par ailleurs, on rappelle le changement de nom de Ludo décidé en 2012, qui témoigne du fait que l'association exerce une action plus large que simplement fédérer les ludothèques. Aussi, on envisage à l'avenir de demander à toute personne qui s'engage dans l'association et soutient le mouvement de devenir membre.

## Approbation du précédent PV

Le résumé de l'assemblée générale 2014 paru dans la revue «Artichouette» n°27 n'a fait l'objet d'aucune remarque et est donc approuvé.

## Rapport moral

L'ensemble des activités (services, sensibilisation, formations, missions

internationales et publications) est repris dans un organigramme remis aux participants.

## 1. SERVICES

L'association Ludo a créé il y a quelques années la ludothèque Ludivine et le centre de documentation Lucifer, ouverts à tous publics. Leur fréquentation tend à augmenter. Il existe également dans le même bâtiment l'«ortho-ludo» à destination de publics handicapés mais celle-ci reste par contre sous-exploitée.

## 2. SENSIBILISATION

**Label Ludo :** prix du public décerné au meilleur jeu familial de l'année. Les organisateurs effectuent une pré-sélection parmi les nouveautés et les jeux retenus sont soumis aux tests des participants au ludoweekend. Sur base des avis émis, les membres du jury déterminent les cinq jeux qui vont concourir pour le label. Cette année, c'est un jeu d'adresse qui a remporté la palme (Kipp-X de Torsten Marold).

## Stands évènementiels:

- // intervention au salon de l'éducation à Charleroi
- // participation au Brussels Games Festival où les jeux du Label ont pu être testés.
- // journée mondiale du jeu (28 mai) : diffusion d'un communiqué de presse. La régionale «Ludoli» a organisé sa ludofête, comme elle le fait tous les 2 ans (à Liège).
- // Rencontres Jeu t'aime aux halles St-Géry

## 3. FORMATIONS

- // **Continuée :** plusieurs collaborations ont été poursuivies en 2014 avec l'organisation de modules pour la ligue des Familles, le service de la lecture publique, la CEDD.
- // **Diplômante :** la formation en sciences et techniques du jeu a entamé sa deuxième année avec 18 inscrits et le projet de «masterisation» a été poursuivi. Des

réunions ont été menées dans ce cadre.

// **Ludoweekend :** il s'est déroulé à Wanne pour la deuxième année consécutive, avec seulement une quarantaine de participants.

## 4. MISSIONS INTERNATIONALES

// **Projet Haïti :** mené en partenariat avec la Cocof et des organismes internationaux, il a permis la création sur place de 8 ludothèques en 2013. A l'arrêt en 2014, il reprend vie cette année et devrait aboutir à la création de quatre nouvelles ludothèques.

// **Réunion de l'association européenne des ludothèques (ETL) :** Michel, président de Ludo et Gudrun, représentante des ludothèques de Flandre, y ont une nouvelle fois participé. Ce fut entre autre l'occasion de mener une réflexion sur le métier de ludothécaire.

## 5. PUBLICATIONS

// **Revue «L'Artichouette» :** sa parution s'est poursuivie sous la responsabilité de Sarah Dermine qui souhaite toutefois bientôt passer la main, après un investissement sans faille de cinq années.

// **Cahiers Ludo :** la publication est redevenue plus régulière en 2014, l'accent étant mis sur le thème de la réflexion citoyenne car Ludo vise une reconnaissance par la Fédération Wallonie-Bruxelles dans l'axe des analyses et études. Une trentaine d'analyses ont ainsi été publiées et mises en ligne sur le site ludobel.

## Comptes et budget - Projets

Ils sont établis depuis quelques années par un bureau comptable.

Les postes liés au salaire et aux défraiements constituent une grande part des dépenses. On envisage de changer de secrétariat social si le poste payé peut être maintenu. On signale qu'il existe une assurance gratuite pour le volontariat qui permettrait de diminuer le montant de

l'assurance «Responsabilité civile». On va se renseigner à ce propos. On fait aussi remarquer que Ludo pourrait opter pour le choix d'une banque moins chère. On a déjà envisagé la possibilité de changer pour Triodos. Ce choix serait d'ailleurs cohérent par rapport à l'objet social de Ludo, dans la mesure où il s'agit d'une banque éthique.

Concernant les recettes, on note le montant relativement faible des cotisations (correspondant à une vingtaine d'adhérents). Outre son principal subside lié à la convention en éducation permanente, Ludo perçoit un subside de la COCOF pour sa ludothèque. En 2014, il a permis notamment le remboursement intégral des jeux.

Si le ludoweekend a été déficitaire (perte de 500 €), les formations ont par contre généré un bénéfice de près de 700 €.

Quant au budget, on prévoit des montants assez semblables en 2015. Les défraiements pourraient être légèrement augmentés (il s'agit pour rappel des postes de coordination, communication, Label, revue Artichouette et rédaction d'analyses).

#### PERSPECTIVES 2015

La convention avec la fédération Wallonie-Bruxelles, sensée prendre fin en 2014, est en fait prolongée d'un an, dans l'attente d'une éventuelle reconnaissance. Un dossier de reconnaissance a précisément été rentré et un rendez-vous est prévu le 14 juillet avec les nouveaux inspecteur et conseiller de la fédération pour faire le point sur la question. A noter que dans l'avenant à la convention, l'actuelle ministre de la culture en charge du dossier Ludo (Joëlle Milquet) a expressément demandé que l'association exerce son activité notamment à l'égard du public scolaire. On envisage ainsi d'effectuer une enquête sur le lien entre ludothèques et écoles. Une piste d'action serait de former des enseignants à l'utilisation du jeu dans le cadre du cours de citoyenneté prévu dans le futur programme scolaire.

#### Approbation des comptes annuels et du budget

L'assemblée générale approuve à l'unanimité les comptes annuels de l'exercice social clôturé le 31/12/2014. Elle décide à l'unanimité d'adopter le budget pour l'exercice social commençant le 1er janvier et se terminant le 31/12/2015.

#### Réélection d'administrateurs

Bénédicte Hanot est réélue à l'unanimité, elle conserve le poste de trésorière.

#### Décharge des administrateurs

L'assemblée générale donne décharge aux administrateurs de toute responsabilité résultant de l'accomplissement de leur mandat durant l'exercice écoulé.

SOPHIE HANOZET

LUDO ASBL N°424043418

# L'artichouette

LA FEUILLE DE CHOU DE LUDO ASBL



PÉRIODIQUE TRIMESTRIEL N°31 | JUILLET- AOÛT - SEPTEMBRE 2015

ÉDITEUR RESPONSABLE : MICHEL VAN LANGENDONCKT  
LUDO ASBL, AV. DE FRÉ 62, 1180 BRUXELLES

ÉDITÉ AVEC  
LE SOUTIEN DE



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



COMMISSION COMMUNAUTAIRE FRANÇAISE  
SECTEUR LUDOTHÈQUES