

LE TEMPS

Cadeaux Vendredi 9 décembre 2011

Jeux de grands

Par Albertine Bourget

Le jeu de société n'a pas dit son dernier mot. En témoignent le lancement par Gallimard de son jeu sur la littérature, mais aussi la floraison de produits réussis, en Suisse aussi. Enquête

S'il est crème et orné d'un fil rouge, comme le veut la tradition chez [Gallimard](#), et s'il a pour titre «C'est dans quoi déjà?», cet objet-là n'est pourtant pas un livre. Mais bien un hommage à la littérature et à ses passionnés: la vénérable maison parisienne vient de lancer son premier jeu de société. Une idée survenue «dans l'élan de notre centenaire», explique Véronique Jacob chez Gallimard. «C'était une façon inattendue de fêter la littérature dans son ensemble, avec la promesse de traverser sa bibliothèque, ses souvenirs de lecteur, son panthéon personnel de façon ludique et joyeuse.»

Une manière bon enfant de réviser ses classiques, voire d'étaler sa culture? Comme le reconnaît Véronique Jacob, «pour jouer et espérer gagner, il faut déjà être un lecteur qui a du coffre, un passé de lecture et qui aime les livres, bien sûr. Mais, espère-t-elle, les questions aident à faire comprendre ce qu'est la littérature plus qu'à mesurer ses connaissances. Par exemple, sur son lit de mort, Balzac a appelé le médecin qu'il avait créé dans La Comédie humaine. Au fond, peu importe que l'on connaisse le nom du médecin, qui fait l'objet de trois propositions dans le jeu. Ce qui compte, c'est le rapport à la création et à la littérature que la question soulève!»

Le tirage, de 10 000 exemplaires, reste loin de celui d'un Goncourt. Mais «C'est dans quoi déjà?» devrait être épuisé à Noël. En Suisse, Payot – qui le propose au rayon littérature – et la Fnac confirment l'intérêt pour ce jeu. Parmi de (nombreux) autres. Notamment ceux de chez [Helvetiq](#), une marque qui a fait fureur en 2008 avec son jeu éponyme sur la culture générale suisse et qui décline, depuis, des versions locales, sur Genève, Bâle ou Zurich, ou des versions spécialisées sur les sports d'hiver ou en anglais. Le dernier-né de la maison lausannoise se prénomme Cantuun (voir ci-dessous). A la tête de l'équipe Helvetiq, Hadi Barkat, un Suisse d'origine algérienne, qui a eu l'idée de «faire connaître la Suisse de manière ludique» suite à sa procédure de naturalisation, avoue son heureuse surprise devant l'engouement un rien patriotique suscité par ses créations.

Librairie spécialisée au rayon jeunesse chez Payot Lausanne, Elisabeth Tornay voit dans le succès des jeux dits culturels «un réel besoin d'allier le savoir, les connaissances et le côté ludique». S'il touche évidemment les enfants, qui apprendront avec peut-être plus de facilité des matières comme les mathématiques ou une nouvelle langue, le phénomène concerne aussi, voire surtout, les adultes. «Le processus de naturalisation qui a inspiré Helvetiq implique une culture générale, qu'elle soit politique, sociale, géographique ou linguistique, qui fait souvent défaut aux natifs eux-mêmes», selon Elisabeth Tornay.

Les geeks et les autres

Hadi Barkat souligne la qualité et l'offre grandissantes. On assisterait à un véritable renouveau du jeu de société, notamment grâce à l'impulsion de l'Allemand [Klaus Teuber](#), qui a créé, en 1995, Les Colons de Catan. «Maintenant, il y a 300 nouveautés par année, et ce n'est pas que pour les geeks!» Ulrich Schädler, qui dirige le [Musée suisse du jeu](#) à La Tour-de-Peilz, souligne lui aussi la qualité grandissante de l'offre. «Les

jeux sont vraiment devenus passionnants. Les nouveautés sont très réussies, que ce soit sur le plan du graphisme, du contenu bien sûr, mais aussi du mécanisme ludique, qui pimente l'aspect questions-réponses de certains jeux en faisant en sorte qu'un savoir encyclopédique ne suffit pas pour répondre. Voyez le succès du [Trivial Pursuit](#), c'est précisément lié à cet alliage. Cela fait vraiment plaisir! Et la gamme est tellement vaste que chacun y trouve son compte.»

Retour aux choses simples

Et puis, ajoute le ludographe, les grands, souvent surpris lorsqu'ils emmènent les petits au musée, se prennent – eh oui! – au jeu. «Je crois que nous assistons à un changement de mentalités. Pour les adultes comme pour les enfants, le jeu est une activité naturelle.» A la boutique [L'Astuce](#) de Carouge, qui propose exclusivement des jeux de société, Sébastien confirme. «Voyez le succès par exemple de [Time's Up!](#), un jeu pour toute la famille. Il y a une envie de retourner aux choses simples, avec les enfants ou entre amis, bref, de passer un bon moment avec des proches.»

Sébastien n'aime guère les termes de «grand enfant» ou d'«adultescent» pour désigner ceux qui, comme lui, s'adonnent sans scrupule à ces activités. «Pourquoi les adultes ne joueraient-ils pas, alors que les produits leur sont de plus en plus destinés?» Il parle même de «démocratisation» du jeu de société. «J'en connais qui déplorent son déclin. Moi, je crois vraiment que c'est le contraire, qu'on est en train d'assister à une forme de renouveau qui va bien au-delà des geeks comme moi.»

Le paradoxe du jeu vidéo

Tout le contraire du jeu vidéo, en somme? Ce serait oublier un peu vite les jeux en réseau. Au contraire, nous disent les spécialistes, il est fort probable que le jeu vidéo ait contribué au retour du bon vieux jeu de plateau. Parce que beaucoup de jeunes adultes qui en sont adeptes passent facilement de l'écran à une table d'amis en chair et en os. Même si le plateau traditionnel, avec ses cartes, son sablier et son dé, reste le David des ventes face à un Goliath comme [World of Warcraft](#), sans parler des nombreux jeux traditionnels qui se déclinent désormais en version virtuelle.

A lire les lignes qui précèdent, il semblerait que l'univers du jeu soit masculin. Eléonore, qui travaille elle aussi à L'Astuce, a vite fait de rectifier. «Nous ne sommes plus dans le côté jeux d'ambiance, avec des copines qui se réunissent pour rigoler. Vous seriez étonnée par les filles qui viennent et qui sont demandeuses de jeux ardu. Il y a beaucoup de clientes féminines autour de la trentaine.»

Enfin, la petite Suisse, si austère aux yeux du reste du monde, serait particulièrement passionnée. «Depuis huit ans, au début du mois de mai, le musée organise une rencontre suisse des créateurs de jeux, raconte Ulrich Schädler. Désormais, ils sont une quarantaine à venir, d'ici, d'Italie ou de France, pour présenter leurs jeux. Il se passe vraiment quelque chose en Suisse là autour.» Bref, le jeu de société, c'est du sérieux.

LE TEMPS © 2011 Le Temps SA