DES JEUX POUR FAIRE SOCIÉTÉ ?

COMPTE-RENDU DU DÉBAT DU 4 OCTOBRE 2026
17h-18h30 salle des Campanules aux PRAIRIALES à EPERNON
Débat préparé par Nadia et Jean-Michel Hoyet

Dans un monde saturé d'écrans, **le jeu de société** propose une expérience concrète et immersive, qui favorise les interactions directes entre personnes physiques. On observe un engouement croissant pour les jeux de plateau ou jeux de table. Cet intérêt pour ce qui tend à devenir une pratique culturelle durable au même titre que le cinéma ou d'autres loisirs, représente-t-il une réponse à l'individualisme et à l'isolement dans notre société ?

Participaient à ce débat :

Christelle des « **Jeux de la Diane** » qui loue des jeux et en recycle et propose des pièces détachées. (magasin Place Aristide Briand à Epernon),

Benoit Chérel, président de l'association « **A vous de jouer** » basée à Epernon, qui propose des rencontres hebdomadaires et des journées de jeux,

et Thomas Koegler, PDG de la société **Asmodee,** leader européen des jeux de table.

En introduction au débat, il a été demandé à Thomas Koegler de retracer l'évolution des jeux de société aujourd'hui.

Le changement dans l'univers des jeux de société s'est opéré dans les années 90. C'est en Allemagne que sont apparus à cette époque des jeux à temps maîtrisé qui se démarquaient des jeux de type Monopoly qui pouvaient durer des heures. Ces nouveaux jeux se présentaient comme un prétexte pour passer du temps ensemble. Ils répondaient à une demande de déconnexion mentale et de reconnexion sociale. Toutefois, ils avaient des mécaniques assez complexes et les jeux pour enfants n'étaient pas très intéressants pour les adultes.
Quelques années plus tard, en France apparaissaient des jeux d'ambiance, des jeux d'apéro, des jeux courts. Cette spécificité française, plus ludique et accessible, a sorti les jeux de plateau de l'univers strictement familial pour le déplacer vers les

soirées entre amis. Les jeux du début des années 2000, tels que « Loup Garou », « Times'up » ou « Jungle speed » ont complètement modifié la pratique du jeu, avec de nouveaux objectifs, comme par exemple « ne pas écraser l'autre » mais « être le meilleur ».

Phénomène de société et écosystème

Le nombre de personnes passionnées est monté en flèche. C'est un loisir relativement économique et très diversifié.
On observe aussi que plus le monde digitalisé envahit notre quotidien, plus le jeu de société se développe. C'est un briseur de solitude qui déconnecte de l'emprise des écrans, repose le cerveau, permet aussi de ralentir le rythme des sollicitations. Il répond au besoin d'être acteur et au besoin d'interagir avec les autres.
Cette montée en puissance de la production (on parle de 1200 jeux nouveaux ou réédités en France, chaque année) s'effectue au sein d'un véritable écosystème doté de salons, de systèmes de reconnaissance, de labels …Par exemple, chaque année en février à Cannes, on distribue l'As d'or lors du festival international des jeux.

Comment se conçoit un jeu

Les créateurs de jeux sont souvent des enseignants, des mathématiciens. Viennent ensuite les illustrateurs dont l'apport est de plus en plus remarqué. Les auteurs sont désormais identifiés sur les boîtes des jeux. Les jeux montent en qualité, avec des illustrateurs stars.
Certains auteurs créent avec des financements participatifs.

L'objectif lors de la création d'un jeu est de trouver le meilleur dénominateur commun entre les types de joueurs; pour proposer des jeux qui plaisent à tout le monde.
Il existe entre 90 et 100 mécaniques de base utilisées dans les règles du jeu; qui varient en fonction de l'expérience ludique qui a été choisie (enquête, stratégie, coopération, bluff..).
Parmi les tendances qui dominent dans la création des nouveaux jeux, il y a les « cosy games », des jeux beaux et doux. Les jeux à deux se développent aussi.

Et l'IA?
L'IA peut en effet concevoir. Mais cela fait une espèce de soupe … alors que les auteurs et les illustrateurs ont « une patte » qui donne la véritable identité graphique.

Le rôle social du jeu de table

Certaines entreprises utilisent le jeu pour conduire des formations. Au niveau psychologique, le jeu pousse à s'exprimer, et aide à vaincre certaines

appréhensions. Il peut renforcer l'estime de soi, réduire le stress, apprendre les règles du vivre ensemble, aider à la planification du temps.

Dans l'enseignement, les jeux sont de plus en plus sollicités.
Christelle qui a introduit le jeu dans la classe depuis longtemps constate que sa pratique est très intéressante pour les élèves qui ne sont pas scolaires. Certains jeux aident au raisonnement logique, sont utiles pour les maths, peuvent aider à la découverte de certaines matières, renforcent l'imagination.
Au collège, la pratique des jeux peut aider à canaliser l'attention tout en exerçant la mémoire, la concentration.

On s'interroge toutefois sur la bonne utilisation de jeux aux règles parfois complexes qui nécessitent des explications ou une assistance.
A ce propos, il a été observé par un participant que c'est aussi un milieu dans lequel « il faut rentrer ». Il y a l'étape d'apprentissage des règles. De ce fait, cela peut être difficile de rentrer dans le milieu .. il faut casser une barrière.
C'est une pratique qui sous-entend une transmission. La pratique de ces jeux peut en effet conduire à des postures élitistes : on a besoin de référents, de recommandations.

Et son rôle politique?

Quand on parle de « jeux pour faire société » on peut aussi penser aux jeux dont le thème et les mécaniques participent à sensibiliser à certaines situations sociales ou politiques. Certains jeux traitent des tensions de pouvoir, autour de la dictature par exemple. Il existe beaucoup de jeux sur l'écologie et l'environnement.

Et si on jouait?