

Enquête

Les jeux de société résistent à l'ère numérique



Pas une famille qui n'ait son Monopoly, son Scrabble, son [Trivial Pursuit](#) ou sa mallette de petits chevaux. A la maison ou au café, en famille ou entre amis, les traditionnels jeux de société font de la résistance face à la montée en puissance des jeux vidéo et jeux en ligne. Et ils restent en bonne place sur les listes de cadeaux de Noël.

Dans un contexte économique difficile, le marché des jeux de société se porte même plutôt bien avec douze millions de boîtes de jeux de société vendues par an (hors jeux de dames, génériques, échecs, etc.) et une hausse de 5 % des ventes sur les neuf premiers mois de 2009, selon le cabinet NPD Group.

En tête des ventes, les cartes stratégiques Pokémon, Yu-Gi-Oh ou Catch. Viennent ensuite les jeux plus classiques comme Monopoly, Cluedo, Uno, Trivial Pursuit ou Scrabble. *"Des jeux transgénérationnels, conviviaux, qui rapprochent"*, analyse [Thierry Karpriel](#), directeur général de [Winnings Moves](#), une société d'édition de jeux de société.

Jeux de société pour enfants, jeux de divertissement et de magie, jeux de réflexion basés sur des chiffres ou des lettres, ou de stratégie comme Abalone ou Blokus : chaque année, 400 nouveaux jeux sont commercialisés.

Face à une forte concurrence des jeux vidéo, ceux de plateaux ont plutôt bien résisté. *"Les jeux de société ont souffert d'une invasion progressive des jeux vidéo, qui sont passés de 10 % du marché des jeux dans les années 1990 à 30 % aujourd'hui, explique M. Karpriel. Les jeux pour adolescents avaient pratiquement disparu, mais après quelques années, ils reviennent."*

Si les jeux de société sont encore compétitifs à l'ère du tout-numérique, c'est d'abord grâce à leur prix attractif. *"C'est un loisir pas cher et qui permet un recentrage autour du foyer familial"*, analyse [Yves Cognard](#), directeur marketing du spécialiste du jouet et des jeux Hasbro. Selon le cabinet NPD, un jeu de société coûte en moyenne 11 euros, avec des prix allant de moins de 5 euros pour un jeu de cartes à plus de 50 euros pour une mallette de jeux. En comparaison, le prix des jeux vidéo commence à 30 euros et peut s'élever jusqu'à 70 euros.

Pour ne pas rater le train numérique, les éditeurs de jeux de société ont lancé des versions en ligne, sur consoles de jeux, DVD, et même iPhone. La dernière version de Cluedo propose ainsi aux joueurs de recevoir des indices en temps réel par SMS sur leur téléphone portable tout au long du jeu. Et les *Massive on Line Player Games* (MOLPG), ces jeux de rôle en ligne, connaissent un grand succès... même si on n'y retrouve pas forcément la même convivialité.

Une autre stratégie mise en place par les éditeurs de jeux de société consiste à multiplier les versions en les actualisant. Ainsi on trouve désormais des versions régionales du Monopoly. Le dernier en date est le Monopoly 93, dont le terrain de jeu se situe en Seine-Saint-Denis, lancé par la société [Winning Moves](#), qui a racheté les droits à Hasbro. Le record des villes appartient à Marseille avec 32 000 exemplaires vendus et, à l'échelle régionale, c'est la Bretagne, suivie de la Corse, qui arrive en tête.

Pour intéresser les plus jeunes, les créateurs ont aussi mis au point des versions simplifiées des grands classiques en les associant parfois à des jouets. On peut ainsi désormais jouer au Scrabble dès l'âge de 3 ans.

"L'enfant apprend à gagner et à perdre, explique la psychologue [Isabelle Lelouvier-Hamelin](#). Il apprend à se plier à la règle, à faire la différence entre le jeu et la réalité et tout ça dans le plaisir." Les jeux de dames permettent de conquérir le territoire de l'autre, le Monopoly de tester le pouvoir qu'on peut avoir sur l'autre et les jeux de dés à intégrer le hasard dans la vie.

"Ces jeux incarnent des valeurs fortes de sociabilité et d'échange, particulièrement importantes en temps de crise", estime [Kim Tran](#), analyste marché des jeux et loisirs chez NPD Group.

"Le jeu crée du lien social, poursuit [Laetitia Aeberli-Rochat](#), médiatrice culturelle au Musée suisse du jeu, à La Tour-de-Peitz. C'est là que l'on apprend les règles sociales. Jouer signifie discuter, collaborer, etc. Des choses qui sont importantes pour la socialisation."

Des règles pas toujours faciles à intégrer et que les joueurs ont parfois tendance à oublier ou à adapter. *"Il faut respecter des règles, mais on a la liberté de faire ce qu'on veut. Au Monopoly, certains enfants sont tellement contents de jouer avec toute la famille qu'ils n'hésitent pas à prêter de l'argent aux joueurs qui en manquent, alors que le but du jeu est de ruiner les autres, constate M. Karpel. Ils aménagent leurs propres règles, ce qui n'est pas possible quand on joue en ligne."*

Mais les jeux de société ne se limitent pas au cercle familial. De plus en plus de cafés, librairies et quelques restaurants ont aménagé des espaces où il est possible d'affronter de nouveaux partenaires et d'y découvrir les dernières livraisons.

Dans l'Antiquité, déjà, on se retrouvait sur les marches des amphithéâtres pour jouer à des jeux de société. A Ephèse, en Turquie, on a retrouvé plus de 300 jeux gravés dans le marbre.

Martine Picouët