

24	UTBM Service communication	Est Républicain	08 février 2016
		Montbéliard	Convention, Troll Penché, Boutique

Loisirs Le magasin belfortain Agartha avait un stand ce week-end à la Convention du Troll Penché

Le jeu de société a toujours la cote

LA LISTE des jeux de société dits modernes - par opposition aux jeux emblématiques ancrés dans notre paysage ludique depuis des décennies, tels que le Monopoly, le Trivial Pursuit ou Risk - s'enrichit chaque année de plusieurs centaines de nouveautés.

« Pour la plupart, ce sont des classiques remis au goût du jour », explique Jonathan Demesy. Co-créateur et cogérant (avec Nicolas Marseilles) du magasin Agartha qui a ouvert ses portes fin 2014 au 13 rue des Capucins à Belfort, il a tenu un stand ce week-end à la Roselière où s'est déroulée la 22^e édition de la Convention du Troll Penché. « Des jeux totalement novateurs, c'est très rare. »

Parmi les piliers du jeu de société moderne, on peut citer Les Colons de Cathane, Les Aventuriers du Rail et Carcassonne. « Ces trois sagas ont connu de multiples évolutions et extensions. Ce sont elles qui ont relancé le jeu de société au milieu des années quatre-vingt-dix. »

Besoin d'être ensemble

Paradoxe apparent : à l'heure d'internet et des jeux en réseau, le jeu de société tissé de papier et de carton a de plus en plus d'aficionados, toutes générations confondues. « Il y a des passerelles entre ces deux mondes, avec des mécaniques de jeu similaires, un même plaisir de jouer », analyse Jonathan Demesy, « mais se retrouver autour d'une table entre amis ou en famille et jouer en ligne, seul(e) derrière un écran d'ordinateur, c'est totalement différent. » Or « on sent aujourd'hui un besoin grandissant de convivialité ». Les jeux de société sont un bon prétexte pour se rencontrer physiquement. « Il y a peut-être aussi une lassitude des jeux vidéo », avance-t-il. Et parfois de l'inquiétude. Des parents, soucieux de voir leurs enfants scotchés devant des jeux vidéo, poussent la porte de la boutique Agartha en leur compagnie pour tenter de les en détourner un tant soit peu



■ Jonathan Demesy et son associé Nicolas Marseilles ont ouvert le magasin Agartha à Belfort fin 2014.

Photo Francis REINOSO

d'aujourd'hui un besoin grandissant de convivialité ». Les jeux de société sont un bon prétexte pour se rencontrer physiquement. « Il y a peut-être aussi une lassitude des jeux vidéo », avance-t-il. Et parfois de l'inquiétude. Des parents, soucieux de voir leurs enfants scotchés devant des jeux vidéo, poussent la porte de la boutique Agartha en leur compagnie pour tenter de les en détourner un tant soit peu

et de les intéresser aux jeux de société modernes.

Traditionnellement, on les classe en deux catégories : d'un côté il y a les jeux à l'allemande, avec peu de hasard, très bien ficelés mécaniquement, mais avec des thèmes abscons, froids (la vie des paysans de la Ruhr au XVI^e siècle, ce n'est en effet pas ce qu'il y a de plus fun...); de l'autre il y a les jeux à l'américaine avec des univers beaucoup plus

marqués et une mécanique de jeu qui laisse une large place au hasard.

Les jeux à l'européenne - un mixte des jeux à l'allemande et à l'américaine - ont cependant le vent en poupe depuis quelque temps. « Ce qui plaît aujourd'hui », constate Jonathan Demesy, « ce sont les jeux familiaux, aux règles rapidement assimilables, qui ne durent pas des heures et offrent un plaisir assez immédiat. »

À côté des jeux grand public, les jeux hyperspécialisés, appréciés par une élite, réussissent à se ménager une place. « Sans le crowdfunding (financement participatif), jamais ils n'auraient pu être édités », souligne-t-il.

Alexandre BOLLENGIER

En lien d'autres enseignes belfortaines, la boutique Agartha organise Les Lionneries (jeux de société, contes, BD) les 4 et 5 juin à la Citadelle de Belfort (entrée libre).