

Les awards ludiques

Passées les fêtes, l'heure est aux bonnes résolutions et aux bilans. Pour les résolutions, rien de plus facile : jouer encore, jouer davantage, jouer mieux ! Pour le bilan, la question n'est pas aussi évidente : quels ont été les meilleurs jeux de l'année ? Après une brève recherche, force est de constater que des bons jeux, il y en a eu beaucoup, alors comment les distinguer et en fonction de quels critères ?

Chaque secteur d'activité, culturel ou industriel, cherche à mettre en valeur ses produits et quoi de mieux pour cela qu'un prix. Les jeux de sociétés n'échappent pas à la règle et nombreuses sont les récompenses, locales, nationales ou internationales, confidentielles ou largement médiatisées. Lors d'une cérémonie où strass, paillettes, tapis rouge et robes du soir remplacent, juste pour un soir, nos chers petits pions de bois, dés et jetons ?

Depuis plusieurs années, de nombreuses boîtes arborent fièrement un macaron annonçant leur nomination par tel ou tel jury. Parmi ces nombreuses récompenses, comment s'y retrouver, entre les critères de sélection et d'attribution, la composition des jurys et leur ligne de conduite ?

Tel est le but de ce dossier, vous permettre de mieux connaître les oscars, césars et autres awards ludiques, qui rythment l'année et font rêver les éditeurs, les créateurs... et bien sûr les joueurs.

Pourquoi un prix? Et quelle légitimité lui accorder?

L'attribution d'un prix, quel que soit le domaine ou secteur d'activité, relève essentiellement de l'opération marketing. Elle permet bien sûr de placer sous les projecteurs un ou plusieurs produits (des jeux en l'occurrence) mais surtout de mettre en évidence toute une profession. Elle sert donc avant tout de publicité pour une activité économique dans son ensemble. Si le monde du jeu est encore loin des strass et des paillettes du cinéma, la finalité reste la même: faire connaître aux acheteurs potentiels l'existence d'un produit et le rassurer quant à la qualité de celui-ci.

Deux types de prix!

De manière schématique, il existe deux catégories principales de prix ludiques: les récompenses décernées aux créateurs, avant une éventuelle édition, et celles attribuées aux jeux après leur sortie en magasin.

L'exemple le plus représentatif de la première catégorie est le très renommé "Concours international des créateurs de jeux de la ludothèque de Boulogne-Billancourt". Ces concours sont certainement très utiles aux concepteurs de jeux qui, s'ils sont primés ou nominés, espèrent, par cette reconnaissance, trouver plus facilement un éditeur. Par contre, les prix décernés en ces occasions sont rarement mis en exergue sur les boîtes de jeu, une fois ceux-ci dans le commerce.

Les prix de type "Jeu de l'année" décernés dans pratiquement tous les pays européens ainsi qu'aux Etats-Unis et au Japon appartiennent à la seconde catégorie. Les "Jouets de l'année" et les prix attribués lors de certains salons ou par quelques sites internet peuvent aussi entrer dans cette catégorie. Ces prix sont habituellement utilisés en marketing pour faire connaître les jeux primés.

Composition des jurys et critères de sélection

La composition du jury varie d'un prix à l'autre. Il peut s'agir de professionnels (journalistes, détaillants, créateurs renommés, ludothécaires...), de joueurs et de personnes connues pour l'intérêt qu'elles portent au monde ludique (tels des webmestres). Les critères de sélection des

jeux sont tout aussi variables. Habituellement, le jeu doit avoir été publié dans l'année qui précède l'attribution du prix et les rééditions ne sont pas prises en compte. Mais, même ces deux critères, pourtant très courants, ne sont pas systématiquement observés. Plus classiquement, un même prix peut comprendre plusieurs catégories telles que jeu de réflexion, jeu familial, jeu de cartes ou encore correspondre à une fourchette d'âges précise. Autrement dit, autant de prix, autant de critères et de sensibilités différentes.

Publicité quand tu nous tiens!

Si l'obtention d'un prix constitue pour le jeu ainsi distingué un excellent outil de promotion, tout dépend évidemment de la notoriété du prix reçu. Plus la récompense est renommée, plus la publicité acquise sera importante et plus le jeu aura de chance de se vendre en grande quantité. Cependant, tous les jeux primés lors d'un concours donné ne retirent pas le même bénéfice de leur récompense. Tout dépend évidemment de la publicité organisée par l'éditeur autour du prix reçu mais, en définitive, le dernier mot revient toujours à l'acheteur qui seul, peut accorder à un jeu le titre envié de "classique".

Quelques conseils...

Avant de vous lancer dans un achat sur la seule base d'un logo sur l'emballage, il est bon de vous poser quelques questions. Tout d'abord, à quelle catégorie de jeux ce prix est-il attribué (jeu abstrait, jeu d'ambiance, jeu de stratégie) et ce type de jeu vous convient-il ? Ensuite, le prix remis existe-t-il depuis longtemps? Plus le prix est ancien, plus l'avis du jury a de chance d'être fiable. Si c'est le cas, à quels jeux ce prix a-t-il été attribué précédemment? Si un jury a, en général, les mêmes goûts que vous, il est probable que le jeu primé cette année vous conviendra. Le jeu a-t-il reçu une ou plusieurs récompenses? Quand un jeu accapare les récompenses, c'est qu'il plaît à un public varié et nombreux dont vous avez toutes les chances de faire partie!

Le regard du professionnel

Chaque pays, chaque région, chaque salon ou événement veut avoir son prix! La Belgique ne faillit pas à la règle puisqu'elle dispose du Prix des ludothèques francophones de Belgique, plus communément appelé le Label LUDO. Michel Van Langendonckt, président de l'association LUDO qui regroupe les ludothécaires et les ludothèques francophones de Belgique, nous explique les particularités de ce prix.

Plato: Pourquoi avoir créé un prix des ludothèques francophones de Belgique?

Michel Van Langendonckt: Le label LUDO se veut une garantie de qualité: il récompense le meilleur jeu de l'année selon les ludothécaires francophones belges. Le label LUDO est annuel et unique afin d'assurer une lisibilité optimale auprès du grand public.

Plato : Qu'apporte le Label Ludo par rapport aux autres prix ?

MVL: Le Label LUDO, constitue une catégorie à part: il est décerné par des professionnels ou spécialistes ludiques hors du circuit marchand et il récompense un (et un seul) jeu édité (l'aide à l'édition n'est hélas pas à notre portée.). Notons encore que le label LUDO n'exclut aucun jeu à priori puisqu'il ne faut ni s'inscrire ni payer quoi que se soit ! Tout jeu disponible en français sur le marché belge avant le mois d'août est potentiellement éligible.

Plato: Comment s'effectue la sélection des jeux?

MVL: Chaque année, trois équipes de sélection, composées de ludothécaires et de quelques enfants et joueurs de clubs, se mettent au travail. Ensuite, LUDO dégage une dizaine de bons jeux familiaux édités au plus tôt l'année précédente lors du salon du jeu d'Essen, en Allemagne. Par "bon jeu familial" il faut entendre "qui peut être joué ensemble par les enfants (dès 8-10 ans) et les adultes, et dont les qualités ludiques et matérielles donnent du plaisir tant aux uns qu'aux autres". Testés fin août lors du LUDO week-end, quelques jeux sont déclarés finalistes. Enfin, à l'automne, les ludothécaires réunis en assemblée générale confrontent une

dernière fois les jeux finalistes et désignent le lauréat. Les sélections complètes paraissent chaque année dans les numéros spéciaux “jeux et jouets du magazine “Le Ligueur”, de novembre, avant de figurer sur le site de l’association LUDO : www.ludotheques.be.

Plato: Quel est le lauréat 2005?

MVL: Le label LUDO 2005 est Pickomino de Reiner Knizia édité chez Gigamic. Le jeu est beau, solide et convivial jusqu'à 7 joueurs de tout âge. Son prix est très abordable et le système de jeu est facile, rapide et astucieux. Pickomino répond donc parfaitement à la définition du “ bon jeu familial ” tel que nous la concevons.

Plato: De quelle publicité bénéficie le jeu primé par le Label LUDO?

MVL: Le label LUDO fait l'objet d'un communiqué ou d'une conférence de presse. Dans le cadre de la Belgo-LUDO-Décade, fin novembre, LUDO mène une campagne de sensibilisation qui jette un coup de projecteur sur le jeu “ phare ” de ses sélections. Ainsi, outre quelques articles de presse dont trois publications successives dans “Le Ligueur”, Pickomino a bénéficié de deux passages dans une émission de télévision et de trois émissions radio en Belgique à des heures de grande écoute.

Propos recueillis par Laurent Massotte

Les prix “ officiels ”, récompensant le meilleur jeu dans un pays.

Spiel der Spiele (Autriche)

Ce prix est attribué par l'Académie de jeux de Vienne depuis 2001. Le “ Spiel der Spiele ” (ou “ Jeu des jeux ”) est décerné à un seul lauréat tandis qu'une dizaine de “ Spiele Hits ” est désignée dans six catégories différentes : experts, amis, famille, deux joueurs, en groupe et enfants. Seuls les jeux édités en Autriche peuvent être sélectionnés par le jury, composé de cinq membres de l'Académie.

Derniers jeux primés : Le roi Arthur en 2003, Génial en 2004 et Trans Europa en 2005.

Spiel des Jahres (Allemagne)

Fondé en 1978 par des critiques et journalistes, ce prix auréole le meilleur jeu publié avec une règle en langue allemande. Son mode d'attribution a changé à plusieurs reprises depuis sa création, désignant parfois également le plus beau jeu, le meilleur jeu coopératif, le meilleur jeu solitaire, le meilleur jeu pour enfant (voir ci-dessous), etc. Actuellement, le jury choisit le vainqueur dans une liste de cinq nominés et détermine également une liste d'une dizaine de jeux valant le détour.

Le jury, composé pour l'heure de onze journalistes et critiques expérimentés et indépendants des éditeurs, retient comme critères principaux la qualité du jeu, de son matériel et la rédaction de ses règles, son concept, son design et sa capacité à être pratiqué et aimé par un large public. Il en résulte un certain format (durée de jeu d'environ 1h-1h30, se jouant de 2 à 5 personnes, accessible à partir de 8 ans), qui est largement compensé par la diversité des thèmes, des mécanismes et des auteurs récompensés.

Ce prix a suivi l'évolution de toute l'industrie du jeu de société pour devenir une référence mondiale, tandis que l'annonce du lauréat demeure le moment le plus attendu de l'année par toute la profession. L'impact du Spiel des Jahres sur la renommée du jeu, de son auteur et de son éditeur est effectivement comparable au prix Goncourt pour les romans. Le succès commercial est quasiment garanti et les ventes atteignent généralement de 200 000 à 400 000 exemplaires, Les Colons de Catane et Carcassonne, primés en 1995 et 2001 ayant chacun dépassé le million. Participer à l'élection ne coûte rien aux éditeurs, cependant, l'usage du logo, pour les nominés ou le vainqueur, requiert le paiement d'une patente.

A noter : le prolifique auteur allemand Reiner Knizia, reconnu pour la qualité et la diversité de son travail n'a jamais reçu le Spiel des Jahres, malgré plus de 120 jeux édités ces quinze dernières années. Chaque année, les passionnés s'interrogent, le Docteur recevra-t-il enfin le

prix tant attendu?.

Derniers jeux élus : Niagara (2005), Les aventuriers du rail (2004), Alhambra (2003).

Kinderspiel des Jahres (Allemagne)

Emanation directe du Spiel des Jahres, le Kinderspiel des Jahres (jeu pour enfants de l'année) est décernée depuis 2001. Il était initialement, depuis sa création en 1989, attribué comme prix spécial. Le critère principal du jury concerne le plaisir pris à jouer, autant par un enfant de moins de huit ans que par ses parents ou ses frères et soeurs plus âgés. Désormais, plusieurs jeux sont nominés à part entière pour le prix des enfants.

Les modalités et critères de sélection ressemblent trait pour trait au Spiel des Jahres, le jury intégrant des journalistes spécialisés dans le domaine de l'enfance.

Derniers jeux élus : Das Kleine Gespenst (2005), L'escalier hanté (2004), Viva Topo (2003), Le bal des coccinelles (2002).

Schweizer Spielepreis (Suisse)

Ce prix est attribué par le public des bibliothèques suisses qui vote pendant l'été parmi une liste de soixante-dix jeux. Les critères de sélection sont l'originalité, la clarté des règles et l'envie de rejouer. Le prix est remis durant le salon des jeux de Zürich pour chacune des trois catégories : jeu familial, jeu pour enfant et jeu pour stratèges (ou jeu pour "freak").

Derniers jeux élus dans chaque catégorie : Verflixxt, Charly Quak et Der Turmbau zu Babel (2005), Make 'n Break, L'escalier hanté et Génial (2004).

International Gamers Award

Le plus international des prix existe depuis 2000. Le jury, composé de dix-huit joueurs et journalistes du monde entier, établit son choix parmi des jeux de stratégie. Parfois, un prix est également attribué à un jeu pour deux joueurs. Le jury établit une liste de quinze nominés puis chaque membre les classe par ordre de préférence. Successivement, les jeux qui obtiennent le plus petit nombre de voix sont éliminés et leur vote se reporte vers un autre jeu, jusqu'à ce qu'une majorité se dégage.

Derniers jeux élus :

Catégorie jeux de stratégie : Les aventuriers du rail : Europe (2005), Sankt Petersburg (2004), Puerto Rico (2003).

Catégorie jeux à deux : La guerre de l'anneau (2005), Mémoire 44 (2004), Les cités perdues (2000)

Un deuxième jury de treize personnes, essentiellement nord-américaines, élit le meilleur jeu de simulations historiques (wargame).

Derniers jeux élus : Sword of Rome (2005), Lock'n load (2004), Hammer of the Scots (2003)

Jeu de l'année, As d'or (France)

Comme d'habitude, l'histoire française se nourrit de divergences et de réconciliations.

Un premier prix, l'As d'Or est attribué durant le Festival International des jeux de Cannes et acquiert une certaine reconnaissance, ainsi que de quelques critiques puisque chaque éditeur devait payer des droits d'inscription pour faire concourir ses jeux. Le prix était décerné parmi un choix forcément limité et la sélection paraissait parfois hétéroclite. En 2003, alors que l'As d'Or modifiait son règlement, l'AFPEJ, Association de Promotion et d'Evaluation des Jeux de société, naissait pour élire le jeu de l'année et promouvoir le jeu de société en France. Deux ans plus tard, ces deux prix s'accordaient sur un mode de fonctionnement commun et fusionnaient.

Et les jeux dans tout ça ? Pour être éligible, leur édition doit inclure une règle en français. Il sera soumis à un jury composé de journalistes, webmestres, organisateurs, etc.

Depuis 2005, un jeu pour enfant est également récompensé.

Derniers jeux élus

As d'Or : Alhambra (2003), Bakari (2002), Blokus (2001), Kahuna (2000), La route des épices (1999), Magic (1996), Supergang (1988)

Jeu de l'année : Squad Seven(2004), La guerre des moutons (2003)

As d'Or Jeu de l'Année : Time's up et Splash Attack (2005/6), Les aventuriers du rail (2004/5)

Nederlandse Spellenprijs (Pays-Bas)

Ce trophée a été créé en 2001 en raison d'un intérêt croissant pour les jeux de société en Belgique et aux Pays Bas. Loin de prétendre concurrencer le Spiel des Jahres, son jury, essentiellement composé de journalistes et webmestres, souhaite diffuser une information ciblée vers le grand public, en communiquant sur quelques jeux nominés et un heureux élu.

Derniers jeux élus : De ontembare Stad (2005), Maharadja (2004), Puerto Rico (2003), Cartagena (2002), Citadelles (Machiavelli) (2001).

Japan Boardgame Prize (Japon)

Le Pays du soleil levant apprécie les jeux de société à l'europpéenne. Depuis 2002, un prix est décerné à quatre jeux : un jeu étranger pour débutant, un jeu en langue japonaise, un jeu pour enfants et un jeu étranger pour stratèges. Le jury s'est fixé la lourde tâche de répandre la culture du jeu de plateau au Japon et la liste des premiers lauréats a fière allure.

Derniers jeux élus : Génial, San Juan, L'escalier hanté et Les aventuriers du rail (2004), Coloretto, Concordances, Viva topo! et Edel Stein und Reich (2003)

Les jeux primés pour l'année 2005 seront annoncés courant février sur le site <http://www.u-more.com/project/JBP.jsp>

Au-delà du " jeu de l'année ", d'autres trophés sont remis, selon des caractéristiques et des orientations bien précises : prix du public, prix des professionnels, concours de créateurs ou tout simplement prix pour se faire plaisir. Aux critères variables, mais à l'enthousiasme certain, certains d'entre eux ont acquis une telle crédibilité qu'ils sont à présent aussi attendus et commentés que les prix officiels.

Deutsche Spiele Preis (Allemagne)

Le magazine " Die Pöppel Revue " a créé le prix " Goldene Pöppel " en 1979, en même temps que le Spiel des Jahres. Les lecteurs de la revue élisaient leur jeu préféré. En 1990, le Deutsche Spiele Preis lui a succédé, en continuant à solliciter l'avis du public, de journalistes, des commerçants et, de plus en plus, celui des internautes du monde entier. Remis durant le salon d'Essen, ce prix constitue l'équivalent stratégique du Spiel des Jahres. Lorsque les deux prix sont attribué au même jeu, c'est généralement le signe que l'on est en présence d'un futur grand classique, pouvant plaire à un public averti autant qu'aux novices.

En 2005, près de deux mille votants se sont exprimés pour désigner le meilleur jeu, le meilleur jeu pour enfant et la meilleure présentation de règles.

Derniers jeux élus : Louis XIV (2005), Sankt Petersburg(2004), Amun Re (2003)

A la carte (Allemagne)

Décerné depuis 1991 par le magazine allemand Fairplay durant le salon d'Essen, ce prix, comme son nom l'indique, est spécialement dédié aux jeux de cartes, habituellement absents des palmarès des principaux prix. Un jury de trente professionnels établit son palmarès parmi les jeux édités depuis le milieu de l'année précédente jusqu'au milieu de l'année actuelle.

Derniers jeux élus : Jambo (2005), San Juan (2004), Coloretto (2003), Citadelles (2000), Magic (1995).

Grand prix du jouet (France)

Ce prix est assez inhabituel, puisque son jury est composé de responsables des achats de grandes enseignes de la distribution, spécialisés ou généralistes. Les éditeurs peuvent inscrire leurs produits (de manière payante) et les “ sélectionnés ” sont tous testés dans la même journée. Douze prix sont attribués pour autant de catégories (la poupée qui crie, le gadget télécommandé...). La possibilité de vendre les produits compte davantage que leurs qualités intrinsèques, mais des jeux plus innovants peuvent bénéficier de cette carte de visite pour envahir les grandes surfaces.

Derniers jeux élus : Toru (2005), Contrario (2002)

Le prix du jouet de l'année (Belgique)

Organisé depuis 1999 par la Fédération belge du jouet, ce prix est décerné par deux jurys, l'un composé de journalistes et l'autre de professionnels (détaillants et acheteurs pour les chaînes de magasins).

Deux prix sont spécifiquement attribués aux jeux de sociétés (pour enfants et pour familles) tandis que sept autres prix concernent davantage les jouets (premier âge, construction, artistique...).

Jeux élus en 2005 : Niagara , ex aequo avec Monopoly 70 (prix famille), Rapido, de Bamboo Games, label soutenu par l'Unesco (prix enfant).

Speelgoed van het jaar (Pays-Bas)

Ce prix, a priori semblable au Grand Prix du jouet, désigne des jeux et jouets de l'année dans cinq catégories correspondant à des tranches d'âge. Si le mode de sélection est similaire (désignation des jeux par des professionnels de la vente en grandes surfaces ou enseignes spécialisées), le public est sollicité, notamment par le biais de concours, pour faire son choix parmi la liste proposée.

Derniers jeux élus : Carcassonne de Stad (Carcassonne la Cité) en 2005, Sky Watcher (un hélicoptère télécommandé) en 2004.

Mensa best mind game (USA)

La société Mensa est une association dont les membres ont un quotient intellectuel plus élevée que la moyenne. Chaque année, au cours d'un marathon ludique de quarante heures, ses membres élisent quelques jeux de société en fonction de critères d'originalité d'esthétique, de qualité des mécanismes et d'écriture des règles. L'inscription d'un jeu est une démarche payante pour l'éditeur.

Parmi les derniers jeux élus : Génial, Niagara, Zendo (2005), Basari, Rumis, Yinsh (2004), Blokus, Transamerica (2003).

Le concours de créateurs de Boulogne (France)

La ludothèque de Boulogne-Billancourt (en banlieue parisienne) organise depuis 1977 un concours réservé aux jeux non édités. Des auteurs ayant déjà édité certaines de leurs créations peuvent néanmoins se présenter, et même l'emporter. Une première sélection se base d'abord sur les règles, puis les prototypes sont essayés par un jury composé de huit personnes, ludothécaire, journaliste, gérant de boutique, etc.

En 2005, près de deux cents règles ont été envoyées, pour aboutir à dix-neuf prototypes sélectionnés et cinq jeux primés. La renommée et la reconnaissance de ce concours, ainsi qu'une démarche de la ludothèque vers les éditeurs, pour leur présenter leurs choix, ont permis à plus de cinquante lauréats de trouver un éditeur par la suite. Boulogne a été rapidement reconnu par les professionnels comme l'endroit idéal pour faire son marché et y trouver des

jeux testés et éprouvés par des spécialistes, ne nécessitant parfois que quelques modifications avant d'être produits.

Parmi les jeux élus et ayant été édités : Quarto en 1985, Abalone en 1988, La vallée des Mammouths en 1989, Formule dé en 1990, Diam en 1998, Vinci en 1999, Gouda gouda en 2002, Himalaya en 2003...

Les festivals français

Quelques villes françaises ont développé une politique d'animation autour du jeu en soutenant l'organisation d'un festival. Afin de créer un événement tout au long du festival, un prix du public est décerné à St-Herblain (Loire-Atlantique), un Trèfle d'or récompense le meilleur jeu d'un créateur qui n'est pas présent en grande distribution à Mens (Isère) des prix sont attribués dans plusieurs catégories à Parthenay (Deux-Sèvres), tandis qu'à Panazol (Haute-Vienne), un jury d'auteurs et de ludothécaires décerne les Grenouilles d'or, d'argent et de bronze à des jeux dont les auteurs n'ont pas encore eu le bonheur d'avoir une de leurs créations éditée.

Derniers jeux élus :

Festival ludique international de Parthenay : Diamant (2005), Makabana (2004)

Concours de créateurs de Panazol : Tindal (2004), Pêche à pied (2003)

Prix du public de Saint-Herblain (France) : Saboteur (2005) , Maka Bana(2004).

Festival des jeux de Mens : Bac à la carte (2005), Art'themis (2004), Iching (2003)

Sur la toile :

Quelques auteurs désignent leur jeu de l'année, ou du moins leurs coups de cœur par le biais de leur site internet. Bruno Faidutti en a pris l'habitude et prend parfois la liberté de primer plusieurs jeux, comme en 2005 où il a consacré Les chevaliers de la Table-ronde, Himalaya et Manilla.

De nombreux sites internet élisent leurs jeux de l'année selon des modalités très différentes (et parfois très personnelles). Pour les aficionados de ces sites, le moment est très attendu et suscite parfois de vives réactions des internautes.

Plato va-t-il décerner un prix ?

Si on se lance dans cette aventure, ce sera pour vous apporter un jeu sur un Plato d'argent !