

# MILIEU DE LA DISTRIBUTION

[ECUE 33]

## SOMMAIRE

Introduction .....	p1
I.    La chaîne du jeu .....	p2
II.   Ludothèque Dé En Bulles (Bressuire, 79) .....	p3
A. Présentation .....	p3
1. Le projet .....	p3
B. Mode de classement .....	p4
C. Gestion des achats .....	p7
D. Gestion SAV .....	p7
III.  La boutique Addict'o jeu .....	p8
A. Présentation .....	p8
B. Mode de classement .....	p9
C. Rapport avec la ludothèque .....	p9
D. Ses volontés .....	p9
Conclusion .....	p10

## Introduction

Dans le cadre de la formation LPMJGL / DUGAL, il nous est demandé de rédiger un écrit afin d'approfondir notre connaissance de la chaîne du jeu, en tant que futures professionnelles du secteur ludique. À cette fin, une enquête doit être menée auprès d'une ludothèque ainsi que d'une boutique spécialisée dans le jeu.

Avant de pouvoir débuter nos enquêtes de terrain, il nous est demandé d'illustrer la chaîne du jeu à travers un schéma, allant de son origine à sa finalité. Ainsi, en première partie, je présenterai le schéma demandé, en prenant pour exemple le jeu de société *Faraway*.

Effectuant actuellement mon stage au sein de l'association Dé En Bulles, située à Bressuire (79), il m'a semblé pertinent d'orienter mon enquête vers cette ludothèque. La deuxième partie de ce travail sera donc consacrée à la présentation de son fonctionnement, à l'analyse de son système de classement, de sa politique d'achats et de la gestion du service après-vente.

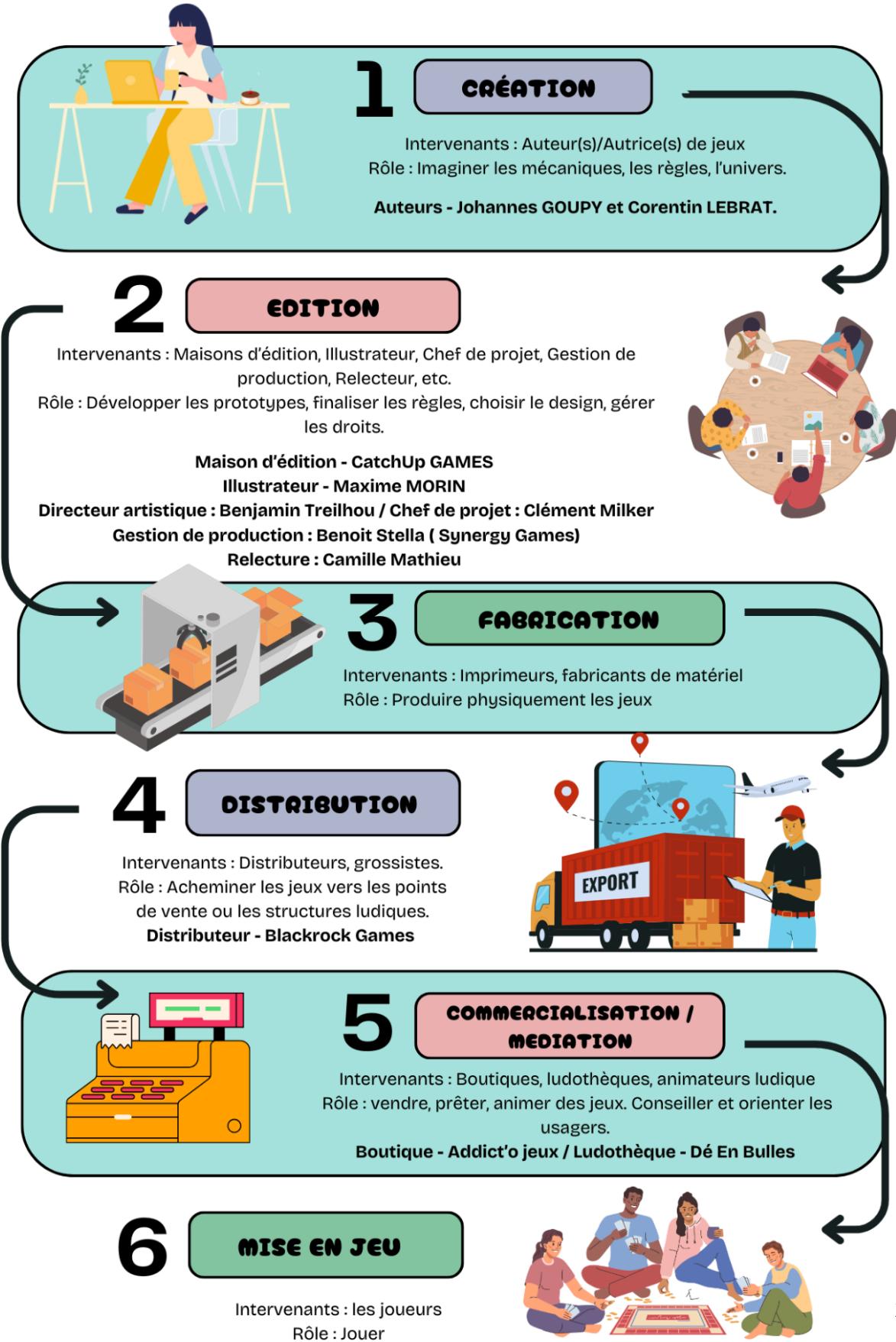
Dans un souci de cohérence territoriale, j'ai choisi d'étudier ensuite la boutique *Addict'o jeux*, également implantée à Bressuire (79). La troisième partie de mon écrit portera sur cette structure : j'y détaillerai son organisation, son mode de classement, ses liens éventuels avec la ludothèque, ainsi que ses perspectives et orientations.

Enfin, une analyse des éléments recueillis me sera demandée, accompagnée d'un regard naïf et personnel. L'objectif est d'engager une réflexion critique sur les pratiques observées, tout en identifiant, si possible, des pistes d'amélioration ou de changement.

## I. La chaîne du jeu

# La chaîne du jeu

En exemple, le jeu **FARAWAY**



## **II. Ludothèque Dé En Bulles (Bressuire, 79)**

### **A. Présentation**

L'association Dé En Bulles est une ludothèque fixe et itinérante, née en 2015. Elle est implantée dans l'agglomération du Bocage Bressuirais, un territoire comptant environ 74 000 habitants, dont 16 000 enfants. L'association comptabilise quatre salariés à temps plein.

Constituée sous le régime de la loi 1901, l'association réunit aujourd'hui près de 15 bénévoles actifs et quatre salariés. Elle a débuté sous une forme exclusivement itinérante, et propose depuis octobre 2023 un espace de jeu fixe de 300 m<sup>2</sup>, accessible à tous.

La ludothèque s'adresse à toutes et à tous, quel que soit l'âge, et se fonde sur les valeurs du jeu libre et de l'éducation populaire. Elle est adhérente à l'Association des Ludothèques Françaises (ALF) ainsi qu'à l'association Les Amis des Ludosuroues (ALSR), qui encourage le partage de pratiques entre ludothèques itinérantes.

L'accès au jeu sur place est gratuit. L'adhésion à l'association est laissée libre, mais elle permet d'emprunter des jeux : chaque adhérent peut ainsi emprunter deux jeux pour une durée d'un mois (les jeux sont payants, les puzzles gratuits). Les emprunts de jeux en bois (surdimensionnés) sont comptés à part.

La ludothèque peut accueillir jusqu'à 289 personnes simultanément. Les enfants de moins de 10 ans doivent être accompagnés d'un adulte. Les jeunes de 10 à 15 ans peuvent venir seuls, à condition qu'un formulaire d'autorisation parentale soit rempli au préalable.

Des règles de vie simples sont demandées aux usagers : ne pas crier, respecter le matériel et les personnes, favoriser l'entraide, participer au rangement, etc.

#### **1. Le projet social de l'association**

L'association Dé En Bulles porte un projet social fort, centré sur l'intégration, l'accès à la culture et le renforcement des liens familiaux, en particulier entre parents et enfants.

Ses actions visent à favoriser :

- l'expérimentation,
- la socialisation,
- l'éducation,
- le faire ensemble,
- et le bien-être des enfants.

Pour cela, l'association propose :

- des animations de jeux, en structure fixe comme en itinérance
- la location de jeux
- la création d'ateliers ludiques variés

Les objectifs du projet sont multiples :

- Lutter contre les inégalités sociales en matière d'accès au jeu,
- Faire reconnaître l'importance du jeu pour tous (hors jeux d'argent), en tant que vecteur d'éducation populaire, de lien social et d'épanouissement personnel,
- Mettre en valeur les dimensions intergénérationnelles, interculturelles, socioculturelles et éducatives du jeu,
- Redonner le goût du jeu et promouvoir sa convivialité,
- Participer à la préservation du patrimoine ludique, local comme mondial,
- Favoriser la mise en place de projets ludiques de proximité,
- Et développer toute activité en lien direct ou indirect avec le jeu.

## **B. Mode de classement**

Le système de classification utilisé dans cette ludothèque est celui créé par Yannick Coelier, appelé *LudoPro*. Il est présenté par son auteur comme un système expérimental d'analyse, de classement et d'étiquetage des jeux à destination des ludothèques. Ce système a pour objectif d'aider les professionnels dans le conseil aux usagers et dans la connaissance des différents types de jeux, tout en facilitant leur étiquetage et leur rangement.

LudoPro propose ainsi de classifier les jeux selon différentes approches, conçues pour permettre aux professionnels de répondre au mieux aux besoins et aux attentes des joueurs. Il prend en compte plusieurs critères : l'âge et/ou les connaissances ludiques des joueurs, leur nombre, le type de matériel souhaité, ainsi que les compétences mobilisées ou les mécaniques de jeu mises en œuvre.

Ces différentes approches sont au nombre de quatre :

- **Niveau de jeu (Niveau d'abstraction)** : Yannick Coelier propose une première classification en fonction de l'âge moyen des joueurs et de leurs connaissances

ludiques. Il explique que cela dépend notamment du niveau d'abstraction nécessaire à la compréhension des règles. On commence par des jeux concrets, de type sensori-moteur, pour aller progressivement vers des jeux de réflexion, etc. Il définit ainsi cinq grandes familles.



#### *Niveau 1 - Découverte*

Il n'y a pas d'abstraction.  
On y classe les jouets sensori-moteurs (0/2 ans).



#### *Niveau 2 - Initiation*

On y classe les jouets symboliques, les jeux de construction et les premiers jeux de société (+3/4 ans).



#### *Niveau 3 - Familial*

On y classe les jeux pour enfants et les jeux familiaux (+6/7 ans)



#### *Niveau 4 - Occasionnel*

On y classe les jeux pour les adolescents et les adultes (+9/10 ans).



#### *Niveau 5 - Confirmé*

On y classe les jeux pour les adultes (+12/14 ans)

- **Interaction entre joueurs** : Yannick Coelier classe les jeux en fonction de l'interaction entre les joueurs. Il prend ainsi en compte le nombre de participants et les modalités qui définissent le(s) vainqueur(s).



*Solitaires*  
(1 joueur)



*Jeux d'affrontement*  
(2 joueurs)



*Jeux de compétition*  
(3 joueurs et +)



*Jeux d'équipe*  
(4 joueurs min, 2 par équipes)



*Jeux en Coopération*  
(jeu solitaire en équipe)



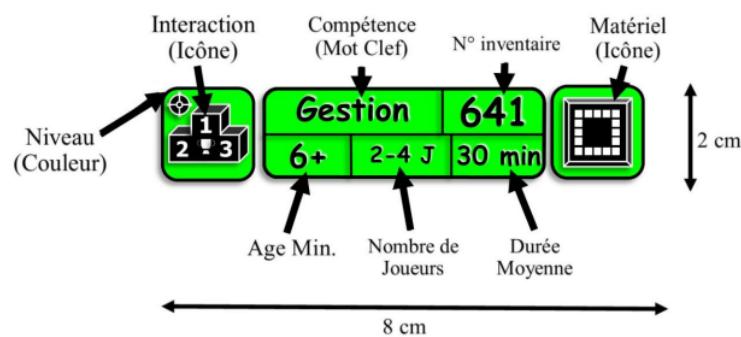
*Jeux Asymétrique*  
(1 contre tous)

Il propose également de sous-diviser ces catégories pour ceux qui souhaitent approfondir la réflexion. En particulier pour la catégorie “compétition”, il distingue quatre façons d’emporter le jeu : les jeux de compétition par course, par répartition, par élimination et par objectifs.

- **Matériel** : Concernant le matériel, il propose une classification en six grands types. Nous avons les *jeux à matériel*, qui se divisent en quatre catégories : sensori-moteur, symbolique, construction, et sportif. Ensuite, il distingue les *jeux de pièces* (agencement, adresse), *les jeux de tuiles*, *les jeux de dés*, *les jeux de cartes* (appariement, hiérarchisés, instructifs, actifs, représentatifs), *les jeux de plateaux* (aire, inventaire, parcours, circuit, connexion, pavage, territoire, tableau) et les *jeux de textures*.
- **Compétences** : Yannick Coelier propose également un classement par compétences. Ceci étant dit, il est conscient que ce classement peut être complexe, car un jeu peut solliciter plusieurs compétences. Il suggère donc de définir une compétence principale et jusqu'à trois compétences secondaires. Il propose une liste des compétences les plus couramment utilisées. En raison de leur grand nombre, il conseille de ne pas créer d'icônes, mais plutôt d'inscrire en toutes lettres la catégorie principale du jeu sur l'étiquette. Cette information ne sera pas utilisée pour le classement, mais simplement pour informer.

En complément de ces quatre catégories affichées sur l'étiquette du jeu, Yannick Coelier propose d'y ajouter trois informations supplémentaires : l'âge minimum indicatif, le nombre de joueurs et la durée moyenne d'une partie.

Exemple d'un étiquetage de Yannick pour le jeu “Monopoly Junior”<sup>1</sup> :



<sup>1</sup> <https://videoregles.net/article/ludopro-systeme-de-classement-et-d-etiquetage-de-jeux>

Concernant le rangement des boîtes, il propose, par exemple, de différencier les jeux d'interaction en les classant dans des étagères distinctes (étagères pour les jeux en solitaire, d'affrontement, de compétition, d'équipes et de coopération). Il suggère également de sous-catégoriser par niveau au sein des étagères.

Pour en revenir sur la zone de rangement de la ludothèque, on retrouve sur les boîtes de jeux et de jouet l'étiquetage vu précédemment. Pour guider les usagers dans le choix de jeux/jouets, et pour qu'ils s'y repérer, une affiche explicative du système est présentée à l'entrée de la zone de prêt.

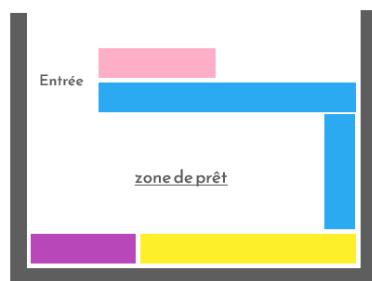
Tout d'abord les jeux sont rangés par types d'interactions, ainsi nous avons des étagères étiquetées avec le logo jeu solo, jeu à 2, jeu coopératif et jeu compétitif. Ensuite, du fait du nombre de jeux compétitif en plus grand nombre que les autres, leurs rangement vont se différencier.

Concernant les jeux compétitifs, nous allons avoir tout d'abord une séparation des étagères par rapport au critère de niveau. Ainsi nous retrouverons à gauche tous les jeux de société blancs, bleuverts, puis à droite les étagères des jeux rouge et jaune. Pour chacune d'elles, les jeux sont ensuite triés par ordre alphabétique par rapport à sa compétence retenue.

Concernant les autres étagères de types d'interactions, les jeux sont seulement triés par niveau de compétences.

Les jouets quant à eux sont positionnés sur les étagères qui sont exposées sur la face extérieur de la zone, aux côtés des puzzles.

Les jeux surdimensionnés, quant à eux, sont rangés à part, dans les locaux privés de la ludothèque. Ils n'ont pas de système de classification.



### **C. Gestion des achats**

En ce qui concerne la gestion des achats, l'association Dé en Bulles bénéficie d'un budget annuel d'environ 4 000 euros, selon les subventions reçues. Ce budget peut également varier en fonction du fonds dédié à l'achat de jeux. Par exemple, cette année, l'association a reçu 3 000 euros de la CAF en tant qu'aide à l'investissement.

Les choix d'achats sont orientés en fonction de la consommation observée chez les usagers de la ludothèque. Ainsi, ce sont principalement les jouets qui sont priorisés, bien que la collection de jeux de société et de jeux en bois soit déjà bien étoffée.

Lors de la réalisation des premiers devis, un référent est désigné au sein de l'équipe. Toutefois, même si un référent est nommé, les salariés privilégiennent une validation collective, afin de favoriser les échanges et les retours d'expériences.

En tant qu'association, Dé en Bulles tire parti de son statut pour privilégier l'achat de jeux de seconde main, notamment via la plateforme Okkazeo. Pour l'achat de jeux neufs, elle privilégie les boutiques et entreprises locales.

- Pour les jeux de société, l'association se tourne vers la boutique Addict'O Jeu.
- Pour les jouets, elle fait appel à WESCO et au fournisseur Le Serpent à Lunettes, situé à Angers.
- Pour les jeux en bois, elle se fournit auprès de La Maison du Billard, Le Bec à Croc, ou fait appel à des compétences internes : certains jeux sont fabriqués par les salariés eux-mêmes ou par des adhérents.

### **D. Gestion SAV**

Lorsqu'un jeu ou un jouet est endommagé ou qu'il manque une pièce, celui-ci est mis en infirmerie, une salle spécifique dédiée à la réparation au sein de la ludothèque.

Dans un premier temps, les salariés et/ou les bénévoles tentent de résoudre le problème en interne. Si un objet est cassé, ils vérifient s'il est possible de le réparer (couture, colle, bricolage, etc.). En cas de pièce manquante, ils essaient de la remplacer.

La ludothèque dispose pour cela d'un tiroir rempli de pièces en doublon. Ces pièces proviennent :

- de jeux incomplets donnés, utilisés comme réserve de pièces détachées,

- d'achats à bas prix (par exemple chez Emmaüs),
- ou encore de pièces en double fournies directement par certains fabricants.

Si la réparation ou le remplacement n'est pas possible en interne, un référent prend contact avec le Service Après-Vente (SAV) du fournisseur. Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter :

- la pièce est encore disponible mais payante,
- la pièce n'est plus produite,
- ou, dans le meilleur des cas, la pièce ou le jeu manquant est fourni gratuitement, en tant que don.

Le contact avec les fournisseurs locaux est généralement fluide. Cependant, des difficultés peuvent survenir avec certains fabricants, comme Haba, avec qui la communication s'avère plus compliquée, selon les retours de la ludothèque.

### **III. La boutique Addict'o jeu**

#### **A. Présentation**

La Société par Actions Simplifiée (SAS) Addict'O Jeu a été créée par Samuel Ruiz Martinez. Proposant uniquement la vente de jeux par le biais d'une boutique en ligne pendant la période de confinement, c'est à la fin de l'année 2021 que sa première boutique de jeux de société a vu le jour dans la ville de Bressuire (79).

Elle compte actuellement trois boutiques dans le secteur : une à Bressuire, une autre à Thouars (79) et la dernière à Saumur (49). La société emploie en tout cinq salariés : trois à Bressuire (dont le patron), et un salarié dans chacune des deux autres boutiques.

Ainsi, les boutiques proposent la vente en ligne, la vente sur place, et deux d'entre elles permettent également de jouer sur place. En effet, la boutique de Bressuire s'est récemment agrandie avec l'ouverture d'un bar à jeux intégré à l'extension du magasin.

En dehors de ses activités ludiques, la boutique de Bressuire propose également un service de Relais Colis ainsi que la fabrication de clés, dans l'idée d'attirer une clientèle plus large.

## **B. Mode de classement**

La société Addict’O Jeu propose un classement par catégorie. C'est-à-dire qu'elle différencie, par exemple, les jeux selon le niveau de compétence recommandé : jeux pour enfants, jeux familiaux (8+), jeux pour initiés et jeux experts.

Ensuite, d'autres catégories sont proposées : jeux d'ambiance, puzzles, cartes à collectionner, jeux de dés et jeux de rôle.

Avant de commander les jeux, l'équipe réalise une fiche afin de déterminer dans quelle catégorie chaque jeu sera classé. Une fois les jeux reçus et en magasin, ils sont installés dans les étagères correspondantes.

Une étagère est également dédiée aux nouveautés, et une autre aux jeux à prix réduits.

## **C. Rapport avec la ludothèque**

La SAS Addict’O Jeu entretient de bonnes relations avec les ludothèques du secteur, notamment avec celle de Bressuire, Dé en Bulles, ainsi qu'avec ses adhérents. La boutique propose des remises spéciales et prête également des jeux à l'occasion d'événements particuliers.

En effet, la collection de jeux de la boutique étant différente de celle de la ludothèque, cela permet aux adhérents (et aux salariés) de découvrir des nouveautés, ainsi que des jeux dits "experts". Les deux structures partagent les mêmes valeurs : la promotion et le partage de la culture ludique.

## **D. Ses volontés / ses activités parallèles**

Addict’O Jeu a pour ambition de partager la passion du jeu. Les salariés ont à cœur de faire découvrir l'univers ludique aux usagers, tout en ayant la possibilité, à travers leur métier, de découvrir eux-mêmes de nouveaux jeux.

Pour cela, diverses activités annexes à la boutique sont mises en place. Tout d'abord, grâce au bar à jeux, des soirées jeux sont proposées le lundi soir (hors horaires d'ouverture), sur inscription. L'équipe organise également des tournois, des événements ludiques, ainsi que des animations et prestations pour les entreprises.

La boutique est aussi présente, en tant qu'acteur ou simple visiteur, lors d'événements ludiques locaux, comme le festival de jeux de Thouars: FestiJeux. L'objectif est d'accroître leur visibilité et de démontrer leur engagement dans le monde ludique local.

## **Conclusion**

Par le biais de cet écrit, nous avons pu observer, dans une première partie, le cheminement d'un jeu de société, de sa création à sa mise en jeu, illustré à l'aide d'un schéma. En prenant l'exemple du jeu Faraway, nous avons vu qu'il est d'abord passé entre les mains des auteurs Johannes GOUPY et Corentin LEBRAT lors de sa phase de création, avant d'entrer dans le processus d'édition avec, entre autres, l'intervention de l'illustrateur Maxime MORIN, puis d'être fabriqué, distribué, commercialisé et médiatisé.

Dans une seconde partie, nous nous sommes intéressés plus spécifiquement à la phase de médiation, en nous appuyant sur l'étude d'une ludothèque. En prenant comme support ma dernière structure de stage, j'ai pu approfondir mes connaissances sur leur système de classification, leur gestion des achats, ainsi que leur relation avec le service après-vente. En tant que structure associative, j'ai pris conscience de l'importance du réseau et de la collaboration avec les professionnels du secteur.

Enfin, la troisième partie m'a permis d'approfondir la relation entre la ludothèque et l'une de ses boutiques partenaires : Addict'O Jeu. L'entretien réalisé avec l'un des salariés m'a permis de découvrir plus en détail leurs missions et notamment leurs actions ludiques en dehors de la simple vente.

Si, en tant que future ludothécaire, j'aime dire que je ne suis pas vendeuse de jeux de société, cet écrit m'a cependant amenée à nuancer cette affirmation. Je dirais aujourd'hui : "Je ne suis pas vendeuse, mais il est essentiel d'entretenir une relation avec les boutiques du secteur et de collaborer avec elles." Car bien qu'il s'agisse de deux métiers différents dans leurs fonctions, ils se complètent, se soutiennent et se rejoignent dans une même valeur centrale : le partage de la culture ludique.