

Gilles Jean-François

# Milieu de la distribution

Licence Professionnelle

Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèque

# Introduction

Avant d'arriver dans les mains des joueurs, un jeu (ou un jouet) passe par différents intermédiaires. Il est important pour les professionnels du jeu d'en connaître le fonctionnement global afin de comprendre les inconvénients qui arrivent régulièrement (rupture de stock, pièces manquantes...) et l'importance de chaque intervenant.

La chaîne de distribution commence par les auteurs de jeu, comme par exemple Bruno Cathala ou Antoine Bauza, célèbres auteurs français. Ensuite, il y a les éditeurs qui interviennent en signant un contrat avec l'auteur, après avoir testé et avoir été convaincu de la qualité du jeu (sauf les jeux autoédités ou passant par financement participatif). Je peux citer Matagot, maison d'édition bordelaise ou Lucky Duck Games, autre éditeur français. Pour l'édition d'un jeu, il peut y avoir une négociation sur plusieurs points entre la maison d'édition et l'auteur (illustrations, thématique, matériel...). Une fois un accord trouvé et les règles du jeu définitif, la production du jeu est lancée chez des sociétés spécialisées en fabrication de jeux. La majorité de celles-ci se situe en Chine (main d'œuvre moins cher, coût de fabrication réduit) mais on remarque une hausse de sites de fabrication en Europe afin d'améliorer le bilan carbone des jeux. Après vérification et validation d'échantillons d'usine, la production de masse du jeu est lancée.

Une fois les boîtes de jeux fabriquées, elles sont transportées vers des lieux de stockage en attente d'acheteurs. C'est ici qu'intervient les distributeurs de jeu, qui servent d'intermédiaires entre les éditeurs et les vendeurs. Le distributeur possédant un réseau de boutiques implanté sur le territoire national, il est plus facile pour la maison d'édition de diffuser son jeu. Le distributeur prend à l'éditeur une commission sur les ventes du jeu en échange de l'utilisation de son réseau de distribution. En général, chaque éditeur est lié exclusivement à un distributeur. Ainsi, dans un même pays, un jeu ne peut avoir qu'un distributeur mais plusieurs éditeurs ou auteurs. Dans les grands distributeurs en France, nous avons Asmodée, Blackrock Games, Goliath, Néoludis. Il peut également arriver qu'un éditeur soit aussi distributeur, comme Iello et Gigamic.

Une fois les jeux en sa possession, le distributeur va mettre en place divers stratégies (communication, test, envois de boîtes aux « influenceurs » internet ...) pour vendre le jeu aux boutiques (physiques ou en ligne). Celles-ci achètent le jeu entre 40 et 50 % de son prix de vente conseillée afin de dégager un chiffre d'affaires positif. Ensuite, les vendeurs des boutiques vont mettre en avant les jeux qu'ils ont achetés afin de les vendre aux particuliers ou à divers structures utilisant le jeu comme les ludothèques.

Dans ce devoir, je vais me concentrer sur les deux derniers maillons de la chaîne de distribution, à savoir les ludothèques et les boutiques de jeu. Pour chaque partie, je prendrai un exemple concret pour illustrer mes propos. Pour finir, je ferai une rapide conclusion sur ma vision de la chaîne de distribution et proposerai des axes d'amélioration permettant de rendre le lien entre les boutiques et les ludothèques (ou entre les ludicares et les ludothécaires) plus fort.

# **I. Les ludothèques**

Une ludothèque est un équipement culturel (associatif ou public) centré sur le jeu et le jouet. Elle propose du jeu sur place et/ou du prêt de jeu et jouet moyennant une contribution (cotisation annuelle ou à chaque prêt). Elle propose également des interventions dans d'autres structures telles que les écoles, les hôpitaux, les prisons... Les ludothécaires, professionnels spécialisés dans le jeu et le jouet, conseillent les usagers et mettent en place des espaces favorisant le jeu libre. En France, l'Association des Ludothèques Françaises (ALF) représente les plus de 1400 ludothèques (fixes ou mobiles) du territoire. Pour la suite, je détaillerai le mode de fonctionnement de la ludothèque intercommunale de La Coccinelle située à Camblanes-et-Meynac où j'ai effectué un stage de huit semaines.

## **1- Mode de classement des objets ludiques**

La ludothèque possède un double système de classification. L'un d'eux, réservé aux ludothécaires et autres professionnels du jeu, est basé sur la facette A du système ESAR. Il est présent sur les boîtes de jeux et les étagères de la ludothèque. Il est symbolisé par un code composé d'une lettre et d'un numéro. La lettre représente le type de jeu (E pour exercice, S pour symbolique, A pour assemblage et R pour règles) et le numéro représente la sous-catégorie du jeu. Le code est parfois incrémenté de lettre supplémentaire permettant différentes distinctions telles que les mécanismes principaux utilisés dans le jeu ou le nombre de joueurs. Par exemple, R01 OBS correspond à un jeu de règle, d'association avec un mécanisme d'observation et rapidité. L'intégralité des codes utilisés par la ludothèque sont résumés dans le tableau en *annexe 1*, ainsi que la correspondance avec la facette A du système ESAR. Ce code permet de ranger les jeux par catégorie afin que le ludothécaire puisse s'y retrouver lors des demandes des utilisateurs ou lors de la préparation d'interventions extérieures.

L'autre système de classement est conçu pour faciliter le choix de jeu des usagers. Il s'agit d'un code couleur permettant une classification des jeux par niveaux de jeu des joueurs (voir photo ci-dessous). Il est visible via la couleur des étiquettes externes des boîtes de jeux.

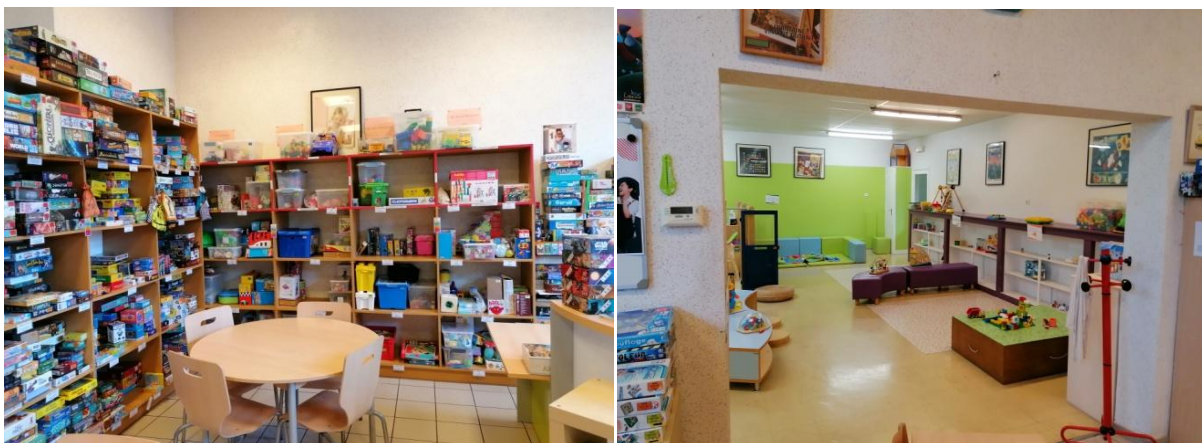


## 2- Répartition des objets ludiques

Niveau agencement et rangement, la ludothèque est constituée de deux salles principales et d'un couloir de rangement. La première salle est celle de l'espace jeux de règles ainsi que l'espace de stockage des jeux et jouets à jouer sur place et/ou à empruntés. Le long des murs, de nombreuses étagères remplies de jeux sont présentes. Il y a également le poste d'accueil de la ludothèque où le ludothécaire accueille les adhérents et enregistre les prêts et retour avec le logiciel dédié à la gestion du fonds de jeux et jouets. Une étagère de jeu, se situant derrière le bureau, contient les jeux en cours d'enregistrement. Il y a également une étagère avec les jeux de retour de prêt en attente de vérification du contenu par les ludothécaires.

La deuxième salle est dédiée aux jeux d'exercices, de constructions et surtout aux jeux symboliques. Une partie de l'espace est une cuisine ouverte ou semi-ouverte selon la disposition. Beaucoup d'accessoires de cuisines et d'aliments sont présents pour renforcer le jeu des enfants. Il y a également un espace avec des tapis pour les bébés avec des jouets sensoriels mis à disposition. Une estrade permet aux enfants de jouer à leur hauteur. Elle est souvent utilisée pour mettre un univers de jeux symbolique en avant (playmobil pirate, lego...) Des étagères de jouets, présentes le long d'un mur, sont à la libre disposition des enfants.

Le long du couloir, plusieurs zones de stockages sont disposées. Il y a la zone dédié aux jeux surdimensionnés qui prend une partie de celui-ci. Les « jeux à problèmes » sont stockés sur une étagère en attente de réparation et/ou de pièces manquantes. Il y a également le stockage des jeux dédiés aux interventions dans les collectivités (école, accueil périscolaire, prêt à d'autres structures...). Ils sont généralement plus abimés et parfois incomplets. Ensuite, il y a de grandes étagères remplies d'anciens jeux qui sont situées le long du mur. Enfin, les jeux et jouets en vrac servant à l'aménagement de l'espace symbolique sont également rangés dans le couloir.



### **3- Gestion des achats**

La gestion des achats à la Coccinelle est assez libre, il n'y a pas de sommes dédiées à un type de jeu en particulier. Les achats se font avec l'autorisation du responsable de la ludothèque mais le choix est effectué de manière collégiale entre les quatre ludothécaires. Ils utilisent un tableau Excel listant les jeux à venir qui les intéressent et se mettent d'accord sur l'achat ou non du jeu ou du jouet. Aucun achat n'est effectué sans l'accord de l'ensemble de l'équipe.

Concernant la fréquence des achats, elle est répartie sur l'ensemble de l'année avec des périodes clés :

- fin janvier, après la sélection des différentes catégories de l'As d'Or, pour organiser une soirée jeux spécialement consacré à ce prix.
- début avril, avant la fête du jeu pour avoir des nouveautés à présenter.
- en juillet, car beaucoup de temps pour la ludothéconomie (enregistrement, plastification des boîtes...)
- fin octobre, avant la sélection de fin d'année de la ludothèque et pour finir l'enveloppe annuelle dédiée à l'achat de jeu.

Le budget annuel de la ludothèque est de 5000 euros. Il est utilisable de janvier à début novembre. Après cette date, le service comptabilité de l'intercommunalité clôt les comptes et aucun achat n'est alors possible. Concernant les lieux d'achats de la ludothèque, le plus fréquent est la boutique Jeux Descartes Bordeaux. Les achats se font également à Cultura pour les jeux et jouets, sur les sites de Wesco et de Loulik pour les jouets et les jeux de construction. Les achats de jeux pour les personnes âgées se font sur le site Agoralude. La boutique en ligne Philibert peut également être utilisée pour profiter de promotion ou de jeux spécifiques. Le paiement des achats se fait par bon de commande, de manière différé.

### **4- Gestion du SAV**

La gestion du SAV est à la charge de tous les ludothécaires, il n'y a pas de personnes dédiées à cette tâche, ni de régularité. Lors de la constatation d'un problème, le ludothécaire contacte d'abord le dernier usager ayant emprunté le jeu ou le jouet. Il lui signale le problème et lui demande soit de chercher chez lui si perte de pièces, soit de contacter le SAV pour le remplacement de pièces cassées, abîmées ou perdues. Si le problème n'est pas résolu, le ludothécaire contacte le service après-vente des éditeurs par mail ou via le formulaire de contact dédié puis attend un retour de leur part. La plupart des éditeurs répondent assez vite mais si, au bout d'un certains temps (deux à trois semaines) il n'y a pas de réponse, un mail de rappel est envoyé. Certains éditeurs demandent une participation au frais d'expéditions, d'autres le font gratuitement. Tant que le problème n'est pas résolu, le jeu est mis de côté. Il est parfois possible d'effectuer une réparation des pièces en interne afin de remettre les jeux en circulation le plus rapidement possible.

Pour gérer et centraliser les demandes de pièces manquantes, les ludothécaires de La Coccinelle utilisent un tableau Excel réunissant plusieurs informations. Ainsi, les informations telles que la date de la constatation du problème, le nom de l'utilisateur, le numéro et le nom du jeu, l'éditeur, les détails du problème (perte ou casse), la date du premier signalement et de la dernière relance, le nombre de relance et le statut du problème (OK, commandé, en attente, en recherche, gestion interne, abandonnée ou retrouvée) sont accessibles à tous afin que tout membre du personnel soit au courant.

## **II. Les boutiques ludiques**

Une boutique ludique est une boutique physique animée par des vendeurs spécialisés dans le jeu dans son ensemble. Ils sont couramment appelés « ludicaire », à ne pas confondre avec ludothécaires. Dans cette boutique, une large sélection de produits est proposée à la vente. Parfois, certains jeux peuvent être testés sur place afin d'avoir une meilleure idée du jeu. Des conseils sont également donnés afin de trouver le jeu qui correspond le mieux aux envies des clients. Ces boutiques spécialisées sont réunies depuis 2016 sous l'association Groupement des Boutiques Ludiques (GBL). Elle est constituée par les dirigeants des boutiques. Son but est de promouvoir ensemble le métier de « ludicaire » et d'encourager les gens à aller faire leur achat dans les boutiques physiques. Pour la suite du devoir, je prendrai l'exemple de la boutique Jeux Descartes Bordeaux que je visite assez régulièrement.

### **1- Mode de classement**

La boutique comporte deux salles qui sont reliées par un couloir. J'ai réalisé un plan détaillé de la boutique (voir *annexe 2*) après une visite approfondie du lieu afin de visualiser l'organisation du rangement. Le premier espace est la salle principale de vente, elle possède un comptoir de vente avec deux caisses et les clients entrent par celle-ci. Elle contient de nombreux types de jeux différents tels que jeux coopératifs, jeux de stratégie (familial et initié), jeux enfants, jeux à deux, puzzles, jeux d'ambiance, jeux d'enquête, des maquettes en bois, des casse-têtes. Ces catégories de jeux sont les plus recherchées par les acheteurs et celles qui se vendent le mieux. Il y a une très grande diversité de type de jeux permettant une proposition de produits complète. Cette salle a également une réserve de jeux enfants au fond et une mezzanine à l'étage qui est le bureau du responsable de la boutique.

Le deuxième espace au bout du couloir est réservé aux amateurs de jeux spécifiques tels que les jeux de figurines, le jeu de rôle (JDR) et les jeux experts. Il y a également un grand choix en termes de peintures pour figurines, d'ustensiles de peinture et d'accessoires pour jeu de rôle. Cette salle est moins fréquentée que la salle principale car elle concentre des jeux moins recherchés par la plupart des clients. Dans l'ensemble de la boutique, les jeux sont mis en avant et bien présentés.

## **2- Rapport avec les ludothèques et les distributeurs**

La boutique Jeux Descartes Bordeaux compte comme clients spécifiques :

- une vingtaine de ludothèques ou assimilées (médiathèques, clubs de jeux de société, centres d'animation)
- une vingtaine d'établissements (scolaires, hôpitaux, bibliothèques)
- six bars à jeux.

La boutique accorde à ces clients 15% de remise. Cette remise est également accordée aux professionnels utilisant le jeu dans leurs métiers (orthophonistes, ergothérapeutes...). Lors des désherbages de la boutique, la première soirée est réservée en exclusivité à ces clients spécifiques. Il y a également la possibilité d'organiser des séances de présentation de jeux ou des nouveautés. Les ludicaires sont régulièrement en contact avec les ludothécaires, en particulier lorsque ces derniers viennent effectués leurs achats à la boutique. Toutefois, la plupart ont une liste pré-établie et demande donc peu de conseil, ce qui ne renforce pas le lien entre professionnels du jeu.

Concernant le rapport avec les distributeurs, la boutique entretient des relations cordiales avec eux. La plupart leur fournissent gratuitement des exemplaires de démonstration afin de présenter les jeux aux clients. Les ludicaires apprécient également d'être tenu informés sur l'état de leurs stocks et des dates de retour en stock des jeux indisponibles.

## **3- Volonté et sources de motivation de la boutique**

Comme toutes les sociétés, la volonté principale est de dégager des bénéfices afin de pérenniser l'activité de la boutique. Hormis cette évidence, l'ensemble de l'équipe souhaite également proposer la plus grande variété de jeux de société à leur clientèle, y compris du JDR et des jeux avec figurines. L'objectif est de faire découvrir toute la richesse, la diversité et le dynamisme de l'univers du jeu de société moderne.

Les principales sources de motivation des ludicaires de Jeux Descartes sont la découverte des nouveautés et le plaisir de transmettre des conseils judicieux à leurs clients. Ils apprécient particulièrement quand les clients trouvent le magasin agréable et qu'ils reviennent en disant qu'ils ont bien été conseillé lors de leur dernière visite.

Dans les difficultés auxquelles le ludicaire est confronté, la gestion des retards de distribution et/ou de livraison est la plus importante. Il y a également la gestion des stocks, la gestion des commandes, la gestion des emplois du temps et la mise en place de la communication sur les réseaux sociaux (chaîne youtube, compte instagram...).

#### **4- Activités annexes et contributions diverses**

La boutique participe à des événements ludiques comme la fête du jeu de Bordeaux et le festival « Je Joue à Bord'O » lors desquels elle présente une sélection de jeux auxquels les visiteurs peuvent jouer. Elle met également en place quelques animations lors de soirées jeux en collaboration avec des bars à jeux.

La boutique soutient également des initiatives locales comme les actions de l'association des étudiants orthophonistes de Bordeaux en Afrique, le calendrier de l'Avent Solidaire du Secours Populaire 33 et offrent des lots à des événements tels que des lotos des écoles et collèges du quartier.

## **Conclusion**

En conclusion de ce devoir, je pense avoir une meilleure connaissance du point de vue des boutiques ludiques. Le lien entre ludothèques et boutiques n'est à priori pas plus important qu'un lien entre un vendeur et un consommateur lambda. Le fait que les ludothécaires viennent chercher des jeux pré-sélectionnés à l'avance provoque même un froid entre les professionnels. La spécialisation des ludicaire n'est pas utilisée à son plein potentiel, étant donné que les ludothécaires ne demandent pratiquement aucun conseil. Les échanges entre eux sont cordiales mais sans aucune reconnaissance respective de leur métier.

Pour améliorer ce lien, je proposerais d'organiser des soirées jeux entre les deux types de professionnels du jeu que sont les ludicaire et les ludothécaires. On pourrait également envisager des soirées d'analyse de pratique afin d'échanger et d'améliorer les deux postures professionnelles. Un respect et une reconnaissance des deux métiers pourrait permettre de faire avancer la cause commune que les deux métiers utilisent et mettent en avant, le Jeu.



Annexe 1 : Tableau récapitulant les codes utilisés pour le classement des objets ludiques à la Coccinelle

Ludothèque La Coccinelle			Système ESAR
Code sur la boîte et l'étagère	Type de jeux (étagères)	Nombre d'étagères consacrés	Correspondance Facette A
R01 OBS	Jeux d'observation/rapidité	2	A401 Jeu d'association
R01 MEMO	Jeux de mémoire	2	
R01 DIV	Jeux d'associations divers	1	
R01 LOTO	Jeux de loto	1	
R01 DOMINO	Jeux de dominos		
R01 TACT	Jeux tactiles		
R02	Jeux de séquence	1	A402 Jeu de séquence
R03	Jeux de circuit	2	A403 Jeu de circuit et de parcours
R04 DIV	Jeux d'adresse divers	1	A404 Jeu d'adresse
R04 PREC	Jeux de précision	1	
R04 EQUI	Jeux d'équilibre	1	A405 Jeu sportif et moteur
R05	Jeux sportifs		
R06 ENF	Jeux de stratégie pour enfants	2,5	A406 Jeu de stratégie
R06 FAM	Jeux de stratégie familiaux	5,5	
R06 DEUX	Jeux de stratégie pour deux	3	
R06 SOLO	Jeux de stratégie solo	quelques jeux	
R06 CONN	Jeux de stratégie pour connaisseurs	3	
R06 EXP	Jeux de stratégie pour experts	3	
R07 HASA	Jeux de hasard pur	1	A407 Jeu de hasard
R07 RISQ	Jeux de prise de risque	1	
R07 RAIS	Jeux de hasard raisonné	0,5	
R08	Jeux de questions	0,75	A408 Jeu questionnaire
R09	Jeux mathématiques	0,25	A409 Jeu mathématique

Annexe 1 : Tableau récapitulant les codes utilisés pour le classement des objets ludiques à la Coccinelle

Ludothèque La Coccinelle			Système ESAR
Code sur la boîte et l'étagère	Type de jeux (étagères)	Nombre d'étagères consacrés	Correspondance Facette A
R10 DIV	Jeux de langages divers	0,25	A410 Jeu de langage et d'expression
R10 MIME	Jeux de mime	0,25	
R10 DESS	Jeux de dessins	1	
R10 NARR	Jeux narratifs		
R10 LET	Jeux de lettres		
R10 IDEES	Jeux d'association d'idées	1	
R10 JDR	Jeux de rôle	1	
R10 ORAL	Jeux de langage oral		
R11 BLUF	Jeux de bluff		
R11 DED	Jeux de déduction	1	A411 Jeu d'énigme
R11 ENQ	Jeux d'enquête	1	
R11 CAS	Jeux de casse-tête	4	
S01	Jouets de rôle	1	A201 Jeu de rôle
S02	Jouets de mise en scène	1	A202 Jeu de mise en scène
S02	Jouets de rôle	3	
S03	Jeux de production graphique	1	A203 et A204 Jeux de production graphique en 2D et 3D
A01 CONS	Jouets de construction	2	A301 Jeu de construction à trois dimensions
A01 SCN	Jouets de construction et de mise en scène	2	
A02 DIV	Jeux d'agencements divers	1	A302 Jeu d'agencement à deux dimensions
A02 PUZZ	Puzzles et encastremements	armoire entière	
A02 PRL	Perles	0,5	
A03	Montages scientifiques	0,5	A303 Jeu de montage scientifique
E01	Jouets sensoriels	0,5	A101/A102/A103 Jeu sensoriel sonore/visuel/tactile
E06	Jouets moteurs	0,5	A106 Jeu moteur
E07	Jouets de manipulation	2	A107 Jeu de manipulation

## Annexe 2 : Plan de la boutique Jeux Descartes Bordeaux

