

JE VOUS EXPLIQUE?

L'animateur

PAR LIONEL GRAVELEAU

Le jeu a été pensé, testé, édité, distribué et trône désormais sur son rayon dans les boutiques. Il n'y a plus qu'à le faire connaître. Installons la table, déployons un plateau et accueillons quelques joueurs. L'animateur va pouvoir entrer en scène.

CASTING

Qui sont donc ces sympathiques personnages qui vous accueillent à bras ouverts le temps d'une partie? D'abord, on peut distinguer les situations non directement liées au jeu lui-même: animation d'un goûter d'anniversaire, d'un centre social ou d'une soirée festive d'entreprise. Le jeu n'est alors qu'un support à la construction d'échanges entre participants. À l'opposé, ou plutôt en complément, de ce type d'activité, se trouve l'animation commerciale, notamment en boutique. Assurée par le vendeur ou l'éditeur, son objectif reste la promotion du jeu en tant que produit. Si ces profils sont assez clairement définis, le troisième est parfois plus flou, s'agissant des animations lors de festivals et rencontres entre joueurs. Outre les éditeurs, ce sont pour la plupart de

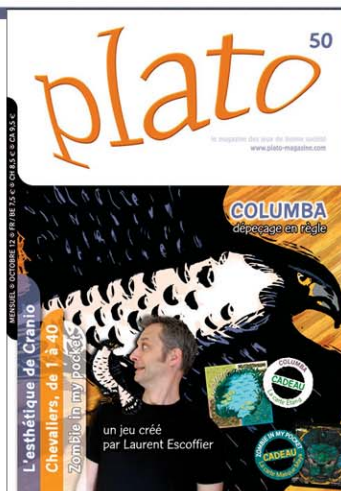
simples passionnés. Il n'existe pas de circuit de recrutement reconnu. C'est principalement le bouche à oreille et les carnets d'adresses qui mettent en contact prestataires et employeurs. Si l'aspect financier est intéressant, la démarche reste d'abord celle du partage d'une passion.

RÉMUNÉRATION

Si la question de la rémunération est assez simple avec un professionnel, disposant d'une grille de tarifs, elle peut être parfois plus délicate. Le contexte ludique et passionné, des structures souvent artisanales, ces paramètres conduisent à des accords très différents, allant du bénévolat à la signature d'un contrat de travail, en passant par le paiement en boîtes de jeux. Ce dernier cas pourra prendre une valeur toute particulière, pour le passionné qui sommeille en chaque animateur, lorsqu'il s'agit d'une nouveauté, parfois celle qu'il aura présentée. Une journée d'animation peut se rémunérer autour d'une centaine d'euros, ceci étant toutefois variable selon les frais, les qualités attendues (maîtrise d'une langue), les plages horaires et les contraintes à respecter.



plato n° 50 octobre 2012



MAÎTRE DU JEU

Être démonstrateur, c'est savoir bien expliquer une règle. Si le discours est approximatif ou hésitant, le public risque de ne pas se prendre au jeu, de le trouver confus et déplaisant. Les enfants, notamment, sont un auditoire particulièrement sensible à cet aspect, et, loin d'apporter aide et compréhension à l'animateur incertain, ils vont plutôt prendre plaisir à enfoncer le clou. La connaissance du jeu est d'autant plus difficile s'il s'agit d'une nouveauté que l'équipe de démonstration aura découverte quelques minutes seulement avant la première explication. Les joueurs présents serviront alors de cobayes. À charge pour l'animateur de transformer ce handicap en un challenge motivant pour tous les participants.

POUR LE PLAISIR

Ce travers illustre d'ailleurs ce qui constitue la règle d'or d'une animation réussie: le plaisir éprouvé par le public. Même dans le cadre d'une démarche commerciale, le jeu est un produit chargé de procurer du plaisir. C'est à l'animateur de l'insuffler dans sa prestation. Il se doit donc d'être à l'écoute des attentes, des éventuelles incompréhensions et des craintes de son auditoire. Participer lui-même au jeu lui permet alors d'en montrer le ton, de créer l'ambiance propice, de donner des conseils adaptés à chacun, pour que, dès la première partie, celle-ci soit appréciée.

C'est aussi par là, qu'en retour, il tire profit de son activité: il s'agit d'un moment de partage, d'échange autour d'une passion. Et, même lorsque le jeu reste le même sur une journée, chaque rencontre apporte ses moments uniques, dont certains valent plus que la toute dernière nouveauté gagnée à l'occasion.

SEA, GAME AND FUN

Sébastien Klein, de l'association des Tables d'Olonne

PROPOS RECUEILLIS PAR LIONEL GRAVELEAU

Les Tables d'Olonne est une très jeune association de jeux, mais faisant preuve d'un impressionnant dynamisme. Ne se contentant pas de leur fief des Sables d'Olonne, ses membres arpentent les routes et viennent participer à différentes animations, comme celle du FLIP (Festival Ludique International de Parthenay). Sébastien Klein, président des Tables D'Olonne, a posé un temps son canotier pour répondre à nos questions.

cet univers; nous nous relayons en soirée pour leur réserver le meilleur accueil, les aider à choisir des jeux et les leur expliquer. De temps en temps, nous recevons aussi des auteurs en vacances dans la région pour l'occasion.

PLATO ◉ Après le FLIP et l'organisation des TricTrac d'Or 2011, jusqu'où iront les Tables d'Olonne?

SK ◉ Les diverses animations nous ont permis de rencontrer plein d'autres associations de joueurs, alors on a aussi dans les cartons l'idée d'organiser un tournoi entre celles-ci.

démonstrateurs présentent les jeux qu'ils préfèrent selon les critères des visiteurs.

En revanche, nous recevons des jeux de la part d'éditeurs comme Asmodée, Ystari, Blackrock, Cocktail Games, Edge, etc. pour des animations. Cela arrive plus souvent désormais. Les éditeurs semblent remarquer davantage les nombreuses prestations que l'on peut faire et leur intérêt d'y trouver leur jeu (en 2011-2012, nous avons eu une quarantaine de journées/soirées d'animation, parfois le même jour dans des villes différentes).

Le truc, c'est que, les recevoir juste avant

le début des animations ne nous permet pas de les découvrir avant et de multiplier les personnes pouvant les expliquer. Nous avons les avantages dont disposent les associations dans les boutiques, mais il n'y a pas de magasin spécialisé aux Sables d'Olonne.

PLATO ◉ Avez-vous un souvenir d'animation particulier à nous faire partager?

SK ◉ Nous éprouvons beaucoup de plaisir à retrouver les mêmes personnes lors des animations d'une année à l'autre. À l'association, certains touristes calent leurs vacances d'été pour profiter d'un maximum de vendredis en notre compagnie! Un couple s'est d'ailleurs formé à 800 km de distance! Sinon, comme animateur, il y a un moment que j'affectionne tout particulièrement lors des explications de règle, c'est lorsque les joueurs, attentifs, commencent à voir le cheminement et la finesse de la mécanique du jeu: on remarque un changement d'attitude, les yeux s'éclairent presque tandis que le sourire apparaît.

«Lorsque les joueurs, attentifs, commencent à voir le cheminement et la finesse de la mécanique du jeu: on remarque un changement d'attitude, les yeux s'éclairent presque.»



Sébastien Klein

PLATO ◉ Les Sables d'Olonne ont la particularité d'être une station balnéaire; le public estival est-il différent de celui hors-saison?

SÉBASTIEN KLEIN ◉ L'association des Tables d'Olonne reste ouverte toute l'année, y compris l'été où l'accès devient même gratuit. L'office de tourisme des Sables d'Olonne nous envoie de nouveaux joueurs chaque vendredi en saison. Certains jours, ces visiteurs peuvent même être plus nombreux que les locaux et nous tournons en été entre trente et quarante joueurs en moyenne. Certains viennent car ils sont déjà joueurs et ramènent leurs dernières nouveautés sous le bras. D'autres, souvent des couples ou des familles, veulent découvrir

Créer un grand festival avec un rassemblement d'associations en Vendée (comme Ludinord ou l'Alchimie du jeu) est tentant, mais nous ne sommes pas prêts pour l'instant. Il y a donc plusieurs projets en tête, mais surtout plusieurs animations déjà planifiées tout au long de l'année (Festijeu Talmont, tournoi d'Agricola, Fête du jeu, FLIP, pour les principales).

PLATO ◉ Organisez-vous des partenariats avec des éditeurs ou des boutiques?

SK ◉ En dehors des partenariats classiques (Cafés Tours d'Asmodée, packs Gigamic ou Iello), non. Nous avons l'avantage d'être libres lors de nos animations et que les