

OMGG

Entrevue

Créateur de jeux

**Compte rendu de l'entrevue avec
Alexandre Laflèche, créateur et facilitateur
ludo-pédagogique**

du 30 Octobre 2025

Alexandre Laflèche – Enzo GARNIER – Jovan HILLION - Ethan HERNOU

Créateur indépendant - Représentants d'OMGG

1er Novembre 2025

1. INTRODUCTION & CONTEXTE

Cette entrevue avec Alexandre Laflèche avait pour objectif d'obtenir le regard d'un **professionnel du jeu coopératif et de la médiation par le jeu** sur la démarche de numérisation menée par OMGG.

Créateur et facilitateur ludo-pédagogique, Alexandre Laflèche conçoit depuis plusieurs années des **jeux et dispositifs destinés à développer les compétences sociales et émotionnelles**. Ses activités se concentrent autour du mieux-vivre ensemble, de la communication et de l'intelligence émotionnelle, aussi bien dans le milieu scolaire que dans le monde de l'entreprise ou du travail social.

L'échange visait donc à **comparer les approches de conception et de médiation** entre le jeu physique et sa transposition numérique. Il s'agissait également de **recueillir une opinion externe** au cercle des partenaires actuels d'OMGG (notamment Control Zèbre), afin d'évaluer les opportunités et limites d'une adaptation digitale des jeux de société, notamment coopératifs.

2. LA PLACE DU JEU COOPÉRATIF DANS LE NUMÉRIQUE

Alexandre Laflèche a insisté sur la nature profondément **humaine et incarnée du jeu coopératif**. Selon lui, l'essence de ce type de jeu repose sur l'interaction directe, les émotions partagées, la lecture des expressions faciales et les dynamiques de groupe. Ces éléments constituent la véritable richesse de la coopération, et ils **s'érodent dès lors que le jeu est dématérialisé**.

Il estime que la **numérisation de jeux à forte dimension sociale** risque d'appauvrir l'expérience. Là où un jeu coopératif physique permet un échange spontané, des gestes naturels et des ajustements intuitifs entre participants, une interface numérique impose un rythme, des menus et des clics qui rompent la fluidité des relations.

Toutefois, il ne rejette pas le numérique dans l'absolu : il reconnaît son **potentiel comme outil d'accompagnement**, notamment pour des expériences hybrides mêlant jeu en présentiel et support digital. Selon lui, une plateforme comme celle d'OMGG pourrait jouer un rôle de **médiateur ou de facilitateur**, à condition d'éviter de se substituer à la relation humaine.

3. RETOUR SUR L'EXPÉRIENCE BOARD GAME ARENA

L'exemple de **Board Game Arena (BGA)** a été évoqué pour illustrer les difficultés rencontrées par les plateformes numériques dans la reproduction de l'expérience de jeu physique.

Alexandre Laflèche en a une perception plutôt critique : selon lui, **l'ergonomie de BGA est lourde**, la navigation demande **trop de manipulations et de clics** successifs, et l'interface **manque de clarté** pour les nouveaux joueurs.

Il souligne que **le parcours utilisateur n'est pas pensé pour l'accompagnement**, mais pour des personnes connaissant déjà les règles du jeu. L'absence d'indications ou d'aides contextuelles rend l'expérience **plus mécanique que ludique**.

Cette remarque rejoint sa vision du jeu comme outil d'apprentissage : un support numérique ne devrait pas seulement exécuter des règles, mais **transmettre une compréhension et une émotion**.

BGA représente pour lui un **modèle d'avertissement** : la numérisation d'un jeu ne doit pas se limiter à sa transposition technique, au risque de produire une expérience distante, moins accessible et dénuée d'impact relationnel.

4. LA PERCEPTION DES JOUEURS ET LES LIMITES DU MARCHÉ NUMÉRIQUE

Alexandre Laflèche exprime un certain **scepticisme quant à l'intérêt des joueurs de jeux de société traditionnels** pour les adaptations numériques.

Il observe que ce public reste très attaché à la **convivialité du format physique** : le contact avec le matériel, les échanges verbaux, le rituel de la partie et la présence autour de la table font partie intégrante de l'expérience ludique.

Selon lui, ces éléments sensoriels et sociaux expliquent pourquoi **le jeu de société conserve une valeur propre que le numérique ne peut égaler**.

Les joueurs de ce milieu ne recherchent pas une simplification technique, mais une **connexion humaine**.

Il note toutefois que certaines formes de jeu numérique peuvent séduire un autre public : les enseignants, les médiateurs ou les formateurs qui utilisent le jeu comme levier de communication. Dans ce cadre, la **numérisation devient un outil de diffusion et d'accessibilité**, sans chercher à remplacer le jeu original.

Ainsi, il perçoit le numérique comme un **complément utile**, mais non comme une alternative équivalente.

5. APPROCHE PÉDAGOGIQUE ET “LIFE SKILLS CORNER”

Au-delà du jeu lui-même, Alexandre Laflèche a évoqué sa démarche autour du dispositif “**Life Skills Corner**”, une méthode visant à mobiliser le jeu comme **outil de développement personnel et collectif**.

Ce concept repose sur la conviction que le jeu permet de **travailler les compétences de communication, la gestion des émotions, l'écoute active et la coopération**, des éléments essentiels dans les milieux éducatifs et professionnels.

Son approche met en avant la dimension **expérientielle du jeu** : c'est par l'interaction, l'empathie et le dialogue que les participants progressent.

Transposer ces valeurs dans un environnement numérique représenterait donc un défi important, nécessitant **une refonte de l'expérience utilisateur** plus qu'une simple adaptation visuelle ou technique.

Pour lui, la réussite d'une numérisation de ce type de contenu passerait par **une conception centrée sur la relation**, intégrant des éléments de narration, de mise en situation et de co-création, plutôt que sur la seule mécanique ludique.

6. CONCLUSION

Cette entrevue a permis d'enrichir la réflexion d'OMGG sur la place du **jeu coopératif et éducatif dans le numérique**.

Alexandre Laflèche apporte un regard lucide : la numérisation du jeu ne peut prétendre reproduire la richesse du lien humain, mais elle peut servir de **passerelle vers d'autres formes d'apprentissage et de partage**.

Son discours met en lumière l'importance d'une **vision qualitative et expérientielle du jeu numérique** : il ne s'agit pas de "transférer" un jeu, mais de "réinventer" les conditions d'interaction qu'il propose.

Enfin, cette discussion ouvre des **perspectives complémentaires** pour OMGG, notamment autour de la création de dispositifs hybrides en mêlant support physique et interface digitale, capables de conserver la dimension émotionnelle et collaborative chère aux acteurs du jeu ludo-pédagogique.