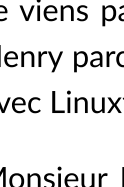


Journal : Charge mentale et réseaux sociaux: un docu sur le jeu ou sur la sale ambiance des forums

Posté par orfenor le 07 décembre 2025 à 22:25. Licence CC By-SA.

Étiquettes : linuxfr, jeu



Titre trompeur, c'est pour faire pas trop long. Les adeptes du jeu sur table ont probablement déjà compris. Ce journal est pour les autres, donc toi.

Je viens parler de ce docu de Monsieur Phal sur Fred Henry parce qu'il y a un parallèle de situation frappant avec Linuxfr.

Monsieur Phal et Fred Henry sont deux illustres personnages du jeu de société en France. Puisque tu l'ignores, voici des points de repères:

- la France s'est imposée comme la patrie du jeu de société, par le dynamisme de sa production, son maillage de boutiques ludiques et ses acheteurs compulsifs.
- l'Allemagne fut première, elle est seconde et ça se délite.
- les États-Unis sont troisièmes.
- Monsieur Phal est le fondateur du site Tric Trac qui a été une référence absolue en France. Le site existe toujours mais d'autres sites ont éclôt et Phal a passé la main. Vous êtes sur la bonne voie si ça vous rappelle Linuxfr.
- Et aussi, Phal n'a pas la langue dans sa poche, une barbe à géométrie variable et le sens de la formule. Mais peu d'égo. Il résiste à presque tout, aux attaques et insultes en tout cas.
- Fred Henry est à la fois un créateur de jeux avec de très grands succès derrière lui, un intervenant bénévole et passionné sur les forums de Tric Trac et un type gentil. Il est sensible et sociologue.
- il n'est pas garanti que sans ces deux types et quelques autres, l'âge d'or des forums sur Tric Trac ait été pareil.

En 2015, Monsieur Phal commence un documentaire sur Fred Henry. Puis l'ambiance se met à tourner au vinaigre sur Tric Trac : certains nuisibles cherchent des poux, imaginent des complots financiers (le jeu brasse beaucoup beaucoup d'argent) ou des accointance verreuses. Il faut dire que le marché a explosé, pour vous en donner une idée, le passionné de jeux et fondateur du modeste-distributeur-historique [Asmodée](#) s'apprête à revendre son entreprise 4 milliards. Les forums sont envahis de fraîchement convertis qui clament haut et fort leur passion et se montrent plus libristes que ceux qui codent — pardon je confonds les situations, ils prétendent donc tout savoir mieux et ne voient que complots dans les relations ou coup de poudes d'amitiés. Surtout évidemment quand le patron d'Asmodée aide Tric Trac à ne pas se casser la gueule ou quand Fred Henry lance des création incroyables en vendant sa voiture pour les financer. L'ambiance sur Tric Trac devient dévastatrice. Certains lancent des sites concurrents *pour faire mal*.

Les anciens d'ici se rappellent Woof.lu qui clonait Linuxfr, code, interface et tout, et se vantait sur sa propre tribune de raids lancés contre certaines personnes.

Fred Henry vit ça très mal et Monsieur Phal décide d'interrompre le tournage. 10 ans plus tard, Phal et Fred reprennent le collier. C'est l'occasion d'analyse passionnantes sur les nouvelles et rapides transformations : Asmodée qui a eu beaucoup d'influence est vendue, le marché encore plus gros, tout passe par internet, les nouveaux acheteurs ne sont plus des passionnés, il sort plus de jeux que de distributions Linux et va-t-en convertir les gens avec ça.

J'ai fini mon laïus. Bon visionnage.

[Un docu de Monsieur Phal, Fred Henry, auteur de jeux ou "Charge mentale & Réseaux Sociaux"](#) (sur YouTube)

J'en profite pour saluer les grands bénévoles de Linuxfr, en particulier son équipe historique, des fondateurs à ceux qui se dévouent encore et celui qui sans relâche traque les tags, celui qui désamorce les trolls avec humour, celles qui postent malgré le machisme ambiant, celles et ceux qui sont agressés à coup de messages et qui persistent cependant (pour ma part j'ai autrefois démissionné). Nommez-les, offrez des fleurs, ça fera du bien.

(13 commentaires).

Markdown

EPUB

Timeline, ça s'impose

Posté par orfenor le 07 décembre 2025 à 22:36. Évalué à 2 (+0/-0).

Pour le ton de Phal et l'air emprunté de Frédéric Henry , voici la [TricTrac TV de découverte du jeu Timeline](#)

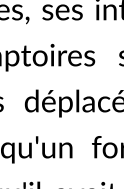


Répondre

Mouais

Posté par Liorel le 08 décembre 2025 à 03:16. Évalué à 10 (+14/-0).

Pour avoir suivi la scène JdS moderne française depuis cette glorieuse époque, le JdS en France ne s'est pas développé grâce à Tric Trac et Monsieur Phal, mais sous l'oeil de Tric Trac, malgré Monsieur Phal.



Monsieur Phal, personnellement, je ne pouvais plus le voir en peinture, et je sais que je n'étais pas le seul : le vendeur de jeux d'à côté de chez moi, un type hyper gentil et toujours de bon conseil, m'a un jour dit qu'il "lui sort[ait] par les yeux".

Entre ses jugements à l'emporte-pièces, ses interventions avec un ton toujours péremptoire sur les forums de Tric Trac, ses remarques déplacées sur "l'anonymat qui permet tout"¹ dès qu'un forumere avait le malheur de critiquer un jeu qu'il avait apprécié... Non, si Tric Trac s'est cassé la gueule, c'est aussi pour de bonnes raisons. La comparaison avec DLFP ne tient pas la route : quand la modération de DLFP modère, elle le fait sur des arguments solides et veille à ne jamais t'insulter, elle.

Alors, bien sûr, on a le droit d'être insupportable, quand on est un technicien hors pair. Linus Torvalds n'a jamais été réputé pour sa gentillesse. Mais Monsieur Phal n'était pas technicien, il était critique de jeux. Son boulot, c'était de communiquer ses émotions.

Quant à Fred Henry, fallait-il faire un documentaire sur lui ? Bon, le nom ne me disait rien, j'ai été voir sur Board Game Geek. 21 itérations différentes de Timeline/Cardline, un petit jeu de fin de soirée potable sans casser trois pattes à un canard<, dont on a vite fait le tour, Les bâtisseurs, qui dort au fond de ma ludothèque depuis 10 ans pour une bonne raison (il est passable sans plus) et... Conan.

Ah, Conan. Un jeu qui a eu le malheur de sortir quasiment en même temps, et selon les mêmes modalités (Kickstarter) que Scythe. Sauf que bon. Le kickstarter de Scythe a été géré de main de maître par un type qui était à l'époque un amateur (Jamey Stegmaier). 10 ans après, Scythe reste un classique et Jamey Stegmaier est devenu un pilier de l'édition. Le Kickstarter de Conan s'est enlisé, et une extension, qui était prévue, a même été annulée au vu des critiques catastrophiques une fois le jeu arrivé en boutiques. L'archétype du jeu joli, très visuel, mais en termes de gameplay, il n'y avait rien. Le jeu était déséquilibré, ça se voyait en deux parties, il n'aurait jamais dû sortir en l'état. C'est par la suite devenu un piège classique des jeux financés via Kickstarter, et ça a appris à beaucoup de joueurs à aller voir au-delà des seuls visuels.

Un jeu n'est pas qu'une œuvre d'art, c'est avant tout des mécaniques.

Pourtant, des Français qui ont eu un impact déterminant sur le jeu de société français voire mondial, il y en a à la pelle. On aurait pu parler d'Antoine Bauza, de Philippe des Pallières, de Bruno Cathala, Bruno Faidutti, Régis Bonnessée, Monsieur Croc, et tant d'autres encore.

Donc bon. Un critique qui s'est flingué tout seul par son attitude fait un reportage sur un auteur dont la ludographie ferait rougir la moitié des auteurs français, mais de honte. J'irai peut-être jeter un coup d'œil, pour le principe. Pas sûr que ça vaille plus.

- Alors qu'il était propriétaire du site, et avait donc à ce titre accès à toutes les infos personnelles du profil du type ainsi qu'à son IP, juste pour le contexte. ↩

--

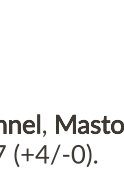
Ça, ce sont les sources. Le mouton que tu veux est dedans.

Répondre

[A] # Re: Mouais

Posté par arnaudus le 10 décembre 2025 à 11:09. Évalué à 6 (+3/-0).

Quand on prend un peu de recul, c'est quand même assez dingue d'arriver à ce niveau de tension pour ce qui n'est à la base que des simples commentaires sur des jeux. On comprend la dérive progressive hein, d'une passion ça devient un métier, avec la célébrité vient plus de responsabilités, des gros succès, des conséquences financières pour les éditeurs quand on publie une mauvaise critique, des messages désagréables de gens qui ne sont pas d'accord, des menaces judiciaires pour des avis subjectifs ("la mécanique du jeu n'est pas claire"), etc. Mais quand même... est-ce que ça en vaut bien la peine? Il s'agit de jeux! Des trucs avec des pions et des cartes auxquels on joue en famille ou avec des copains, pour s'apercevoir 10 ans plus tard qu'on avait mal lu la règle et qu'on jouait n'importe comment. Tout ça ne devrait pas être aussi sérieux.



Répondre

[A] # Re: Mouais

Posté par Ysabeau le 10 décembre 2025 à 14:51. Évalué à 7 (+4/-0).

Dans un tout autre domaine, tu as bien des gens qui ont proféré des menaces de mort à l'encontre de Lennart Poettering. Bref, il n'y a pas que les jeux concernés par ce genre d'attitude.



--

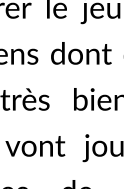
Je n'ai aucun avis sur systemd

Répondre

[A] # Re: Mouais

Posté par Pol uX (site web personnel) le 10 décembre 2025 à 20:50. Évalué à 2 (+0/-0).

C'était pas juste un `kill -9 pulseaudio` tapé dans la mauvaise fenêtre ?



--

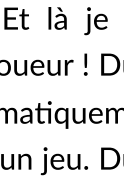
Adhérer à l'April, ça vous tente ?

Répondre

[A] # Re: Mouais

Posté par Liorel le 10 décembre 2025 à 16:03. Évalué à 5 (+3/-0).

En fait, ça renvoie à la question bien plus générale de comment tu dépenses ton budget loisirs, qu'il s'agisse d'un budget en temps ou en argent.



Le jeu de société moderne, comme tout loisir, impose d'y consacrer deux ressources : de l'argent et du temps. Et ces deux ressources sont rares. Pire : le jeu de société impose d'y consacrer le temps des autres (et donc notre crédibilité en tant que prescripteur).

On peut jouer à Catane, adorer le jeu, et ne jouer qu'à Catane. Il y a des gens dont c'est le hobby et ça leur convient très bien. Tout comme il y a des gens qui vont jouer des dizaines voire des centaines de parties d'échecs, de go ou de poker. Avec une notion de progression personnelle qui rend l'activité comparable à un sport.

Ou alors, on peut faire 4, 5, 10 parties et avoir envie de neuf. Ou on peut vouloir continuer à jouer à un jeu mais avoir des copains qui eux ne veulent plus le voir sortir. Donc on va en trouver un autre. Avec l'ampleur de la production actuelle, la question devient très vite : lequel ? Sur quel jeu vais-je engager mon argent, mon temps et celui de mes amis ?

Là, déjà, ce n'est plus "des pions et des cartes". C'est du temps, de l'argent, c'est de l'investissement de ressources rares. Et là je ne me place que du point de vue du joueur ! Du point de vue de l'éditeur, c'est systématiquement un gros risque financier de lancer un jeu. Du point de vue de l'auteur, sortir un jeu, c'est offrir son ego en pâture. Un jeu, c'est une œuvre de l'esprit. Tous ceux qui ont mis leurs tripes dans un journal sur DLFP l'ont vécu, mais pour un jeu, on vise une audience considérablement plus large ! Noter que là, on est en plein dans la dérive progressive décrite par arnaudus.

Le résultat, c'est qu'assez naturellement, vont se développer des plateformes pour aider les joueurs à choisir le bon jeu pour eux. Bien sûr, le bon jeu pour une personne n'est pas le même que pour une autre, donc déjà, il n'existe pas de "bon jeu" dans l'absolu. Par contre, il en existe des mauvais. Dans une activité où on cherche à avoir un impact sur nos chances de réussite, un jeu de hasard pur est vite frustrant. Un jeu où un joueur démarre la partie avec des chances excessivement élevées de gagner quoi que fasse l'adversaire aussi. Or il en va des jeux comme des livres et des films : on ne peut juger de la qualité du produit qu'après l'avoir payé. On a donc assez facilement le sentiment de s'être fait arnaquer.

Proposer un contenu

Identifiant

Identifiant

Mot de passe

Mot de passe

☐ Connexion automatique

Se connecter

Pas de compte ? S'inscrire...

C'est exactement ce qui s'est passé pour Conan. Le jeu arrive via [Kickstarter](#), à un moment dans l'histoire du JdS où les joueurs commencent à demander des jeux exigeants, engageants. Les éditeurs savent très bien que ce type de jeu correspond à une niche : tirage vraisemblablement faible (car peu de joueurs suffisamment passionnés), coût élevé en matériel et en temps de test. Tester un jeu complexe, c'est au moins 1000 parties, du coup ce n'est pas la même limonade si les parties durent 15 minutes ou 4 heures. Donc Kickstarter fournit l'outil parfait : on sait exactement, à l'avance, combien de copies on va vendre, on élimine le risque financier, et si le Kickstarter marche bien, on rajoute des copies au moment de la production pour vendre le jeu en boutiques.

Le Kickstarter de Conan, très visuel, très engageant, a super bien marché. L'éditeur a donc ajouté plein de copies à vendre en magasin. Problème : les copies Kickstarter ont été livrées avant les copies magasin (normal, par respect pour les soutiens Kickstarter, qui supportaient tout le risque), mais les joueurs ont été très déçus. Pour un jeu qu'ils avaient payé 135\$ + frais de port et attendu plusieurs mois, le gameplay ne suivait pas, ils avaient l'impression que les joueurs n'avaient pas d'impact sur la partie : le jeu comprenait plusieurs scénarios, certains extrêmement déséquilibrés en faveur du groupe des aventuriers, les autres en faveur du joueur contrôlant les monstres (Conan est un jeu du type "tous les joueurs contre le MJ"). Les joueurs ne se sont donc pas privés de le dire un peu partout sur Internet, et la déception a été à la hauteur de l'attente. À tel point que le jeu s'est cassé la figure en boutique, une première pour un financement participatif de cette ampleur.

Alors, fallait-il partir en flamewars et en raids sur des forums ? On pourrait répondre non de principe. On pourrait aussi faire remarquer que ce type de réponse coordonnée est souvent la seule réponse offerte au consommateur face à la communication d'une entreprise qui, elle aussi, joue son avenir financier. Il est intéressant de comparer l'attitude de Monsieur Phal, critique de jeux et webmaster de Tric Trac. En tant que critique, il était toujours déférent envers les auteurs et les éditeurs. En tant que webmaster, il n'hésitait pas à être franchement cassant vis-à-vis d'un forumeur lambda. Forcément, le message que ça renvoie, c'est celui d'une collusion, au moins en apparence (je ne sais absolument pas s'il y avait réellement collusion). On se retrouve donc avec des joueurs déçus, qui se rendent bien compte qu'ils ne sont pas les seuls, et qui ont le sentiment que les critiques de jeu professionnels sont achetés. Forcément, la seule réponse possible était de sortir du cadre "institutionnel" classique.

In fine, quand une personne se sent lésée et que la réponse non-violente est indisponible, la solution violente devient tentante. Quand en plus c'est un groupe qui est lésé et qu'il est capable de s'identifier en tant que groupe, la réponse violente devient inévitable. Et ça, ce n'est absolument pas spécifique du jeu de société, c'est un mécanisme extrêmement général, et c'est devenu encore plus facile à l'ère de l'information.

--

Ça, ce sont les sources. Le mouton que tu veux est dedans.

Répondre

[^] # Re: Mouais

Posté par Faya le 10 décembre 2025 à 21:37. Évalué à 4 (+2/-0).

Pour un jeu qu'ils avaient payé 135\$ + frais de port



In fine, quand une personne se sent lésée et que la réponse non-violente est indisponible

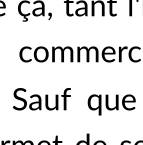
Mouï enfin on a quand même envie de leur dire de redescendre sur terre... 135€ t'as pas hypothéqué ta maison pour payer le jeu. Et puis le risque de ne pas aimer un jeu auquel tu n'as jamais joué est inévitable, tu dois t'y attendre. JdS, jeux vidéo, ou même tout autre achat que tu ne peux pas essayer pendant des heures ou des jours, par exemple tu peux être déçu de la voiture que tu as achetée 30K€ même après l'avoir testée chez le concessionnaire parce qu'à la longue y'a tel ou tel truc désagréable (enfin à ce tarif, le biais des coûts irrécupérables va te faire rationaliser et l'aimer quand même). Mais comme le dit Ysabeau plus haut, dans toute activité humaine il y aura des extrémistes. Je n'avais pas imaginé en trouver dans les jeux de société en général (pourtant je sais qu'il y en a dans les jeux de cartes, poker, belote, tarot ...) mais c'est juste moi qui n'ai pas assez d'imagination.

Répondre

[^] # Re: Mouais

Posté par orfenor le 11 décembre 2025 à 14:10. Évalué à 2 (+0/-0).

J'ai l'impression qu'aucun des commentateur n'a vu la vidéo. Il n'y est pas question d'extrémistes mais d'une



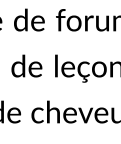
ambiance de forum pourrie par des donateurs de leçons autoritaires et coupeurs de cheveux en 4. Personne n'est à l'abri de se comporter comme ça, tant l'impression d'être au café du commerce vient vite quand on discute. Sauf que n'avoir personne devant soi permet de se lacher beaucoup plus, tandis qu'au café on se ferait vite calmer.

Répondre

[^] # Re: Mouais

Posté par amaudus le 11 décembre 2025 à 14:14. Évalué à 3 (+0/-0).

J'ai l'impression qu'aucun des commentateur n'a vu la vidéo.



Il existe une retranscription de cette vidéo? Parce qu'1h14 de vidéo sur une dispute entre des gens dont je n'ai rien à faire, ça n'est pas très motivant...

Il n'y est pas question d'extrémistes mais d'une ambiance de forum pourrie par des donneurs de leçons autoritaires et coupeurs de cheveux en 4.

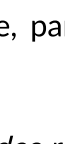
Ça me semble vaguement familier...

Répondre

[^] # Re: Mouais

Posté par Faya le 11 décembre 2025 à 15:49. Évalué à 3 (+1/-0). Dernière modification le 11 décembre 2025 à 15:50.

Il n'y est pas question d'extrémistes mais d'une



ambiance de forum pourrie par des donateurs de leçons autoritaires et coupeurs de cheveux en 4

Ton journal parle de *"attaques et insultes"* puis de *"L'ambiance [...] dévastatrice"* et de *"sites concurrents pour faire mal"*. Donc déjà là je me dis WTF. Ensuite j'ai ouvert la vidéo et la 1ère ligne du 1er commentaire, par l'auteur de la vidéo :

"Petite note à l'intention des renâcleurs qui auraient un peu de bile au fond de l'estomac et qui penseraient qu'il est possible de la vomir ici, vous faites une légère erreur. En effet, vous pouvez garder vos commentaires agressifs et moralisateurs afin de vous les coller dans l'un de vos orifices disponibles[...]"

Et c'est là que je me suis demandé dans quoi j'étais tombé exactement, est-ce qu'on parle bien de jeux de société... Tu fais un documentaire et la première chose que tu as dire c'est d'envoyer certains s'enfoncer leurs commentaires dans leur fondement. C'est vraiment très spécial. Et arrivé là je n'avais plus très envie de creuser plus, encore moins regarder 1H de vidéos.

Il n'y est pas question d'extrémistes

Un peu quand même

Répondre

[^] # Re: Mouais

Posté par Liorel le 11 décembre 2025 à 18:10. Évalué à 2 (+0/-0).

Pour la petite histoire, j'ai rédigé ma première réponse



avant de regarder la vidéo, puis j'ai cliqué sur le lien et j'ai vu ce commentaire, justement. J'ai été scotché par l'acharnement de ce type à donner raison à ceux qui le critiquent.

Du coup je n'arrive pas à savoir si les commentaires youtube, dithyrambiques, ne sont pas du second degré en référence à ce commentaire épinglé.

Parfois il faudrait juste que ces gens partent en vacances quelques semaines sans Internet pour se rendre compte à quel point tout ceci n'a aucun sens.

Répondre

Envoyer un commentaire

Suivre le flux des commentaires

Note : les commentaires appartiennent à celles et ceux qui les ont postés. Nous n'en sommes pas responsables.

Revenir en haut de page

Derniers commentaires

- Re: Nouveau contrib...
- Re: Serveur de quoi ?
- Re: Essai avec Euria
- réponse
- Re: Jour 11
- Re: Mouais
- Re: Meilleure solution
- Re: Jour 11
- Re: Meilleure solution
- Re: Mouais
- en ce qui me concerne
- Re: Jour 10

Étiquettes (tags) populaires

- intelligence_artificielle
- merdification
- grands_modèles_de...
- linux
- administration_fran...
- capitalisme
- kokopelli
- bulle
- rust
- adieu_windows
- jeu_vidéo
- histoire_de_l_inform...

Sites amis

- April
- Agenda du Libre
- Framasoft
- Éditions D-BookerR
- Éditions Eyrolles
- Éditions Diamond
- Éditions ENI
- La Quadrature du Net
- Lea-Linux
- En Vente Libre
- Grafik Plus
- Open Source Initiative

À propos de LinuxFr.org

- Mentions légales
- Faire un don
- L'Équipe de LinuxFr...
- Informations sur le s...
- Aide / Foire aux que...
- Suivi des suggestion...
- Règles de modération
- Statistiques
- API pour le développ...
- Code source du site
- Plan du site