



# PRIX LIZZIE MAGIE

## DOSSIER DE PRESSE

Présentation .....	p.2
Le Jury .....	p.3
Les primés .....	p.4
À propos de Lizzie Magie.....	p.8
Contact.....	p.9



## PRÉSENTATION

**Le Prix Lizzie Magie** récompense l'engagement social, politique ou environnemental mis en œuvre lors de la création, la fabrication ou la diffusion de jeux de société. Il récompense également des démarches de création ludique montrant la volonté de dépasser la simple recherche du divertissement ou de l'innovation mécanique. En somme, il souhaite mettre en avant ce que les jeux de société apportent à la société en tant qu'objet culturel.

Le jeu de société reste pour beaucoup un "jouet avec des règles", un objet dont la fonction principale est le divertissement. Cependant, au même titre que le cinéma ou la littérature, ce média peut porter des propos très divers : il peut entre autres se révéler dramatique, engagé, informatif, ou représenter une performance artistique.

Les actions réalisées en jeu ainsi que le traitement du thème sont autant de stimuli culturels qui impactent nos représentations du monde. Pourtant, dans le secteur du jeu de société dont nous, membres du jury, faisons partie, ces considérations restent marginales. Trop peu d'auteurs et autrices prennent encore la mesure de leur responsabilité et des possibilités de leur média. Attentives au marché, les maisons d'édition appliquent majoritairement aux prototypes un traitement régressif et porté vers l'évasion. Les distributeurs sont frileux à soutenir des créations alternatives qui peuvent sembler peu rentables. Très majoritairement, les ludicaires, les ludothécaires et les animateurs en bars à jeux ou festivals ainsi que les médias perpétuent l'image du jeu comme un divertissement socialement anodin. Enfin les joueurs et joueuses pratiquent le jeu comme il a toujours été présenté : un divertissement. Nous mêmes, membres du jury, incluons nos usages dans ces constats. Bien entendu, à chaque étape des exceptions existent, et nous souhaitons les valoriser.

Depuis trente ans, le jeu de société connaît un véritable âge d'or en termes de création et de production : il lui reste encore à acquérir sa maturité culturelle. Le prix *Lizzie Magie* souhaite donc promouvoir des démarches qui lui permettent d'aller dans ce sens.

Créé en 2021 à l'initiative de la **Toile Ludique Rennaise** et porté par le festival **Rennes en Jeux**, le prix *Lizzie Magie* rassemble un jury composé de personnes issues du milieu professionnel ludique et culturel (cf p. 3). Ce jury prime en toute indépendance des auteurs et autrices, des jeux, des maisons d'édition ou des associations, sans catégories définies. Le nombre et la nature peuvent varier d'année en année (cf p. 4). Les prix sont remis à l'occasion du festival Rennes en Jeux, qui a lieu chaque année début février à Rennes.

Le jury a souhaité nommer ce prix "Lizzie Magie" afin d'honorer **Elizabeth Magie Phillips**, autrice originelle du Monopoly spoliée de ses droits. Son "jeu du propriétaire foncier" était conçu pour être un pamphlet contre la propriété privée immobilière : l'ironie de l'histoire en a décidé autrement (cf p. 7).

## LE JURY

Formé de personnes issues du milieu professionnel ludique et d'acteurs et actrices culturels, sa composition évolue d'année en année afin d'inclure de nouveaux points de vue et ainsi maintenir l'ouverture, le dynamisme et la pertinence de ses réflexions. Tout au long de l'année, les membres effectuent un travail de veille et débattent des démarches qui méritent, ou non, d'être primées. Son radar ayant ses limites, si vous souhaitez mettre en avant votre jeu ou votre démarche auprès du Jury, vous pouvez le contacter à l'adresse [prix.lizzie.magie@toileludiquerennaise.fr](mailto:prix.lizzie.magie@toileludiquerennaise.fr).

**Matthias Baurie**  
*est ludothécaire. Il est également investi dans des associations faisant la promotion du jeu comme objet culturel et outil d'éducation populaire.*



**Xavier Berret**  
*est gérant du bar à jeux l'Heure du Jeu, cofondateur et ancien président du Réseau des Cafés Ludiques.*



**Sarah Blaineau**  
*est cogérante du bar-restaurant culturel et ludique La Reine de Cœur, et ancienne présidente de l'association rennaise Borderline Games.*



**Pierre-Yves Le Du**  
*est réalisateur de documentaires. Il est en préparation d'un film sur les jeux de société. En parallèle, il est médiateur culturel et scientifique.*



**Mathilde Guyard**  
*Formatrice et formatrice en transformations écologiques. Les leviers de la culture, des imaginaires et des récits sont pour elle essentiels.*



**Jean-Manuel Mascort**  
*Ludicaire à la boutique le Compoir des Jeux à Chantilly, trésorier du Groupement des Boutiques Ludiques et auteur de livres sur l'histoire et la pratique des jeux à travers le monde.*



**Polgara**  
*est podcasteuse amatrice passionnée de jeux de société et de jeu de rôle. Elle a créé le podcast Le Point de Polgara et participe également à d'autres formats en podcast ou en vidéo.*



**Julien Prothière**  
*est auteur de jeux de société, particulièrement intéressé par les jeux coopératifs où la place de leader est changeante.*



**Sélène Tonon**  
*enseigne la programmation dans une école de gamedesign. Elle est aussi autrice et traductrice de jeux de rôles, fondatrice de la Queervention Rôliste, et élue municipale de Rennes aux cultures ludiques.*



## EVERY ALDER



Dream Askew,  
*Monsterhearts, The Quiet Year,*  
*Variations On Your Body...*

**Avery Alder** est une autrice de jeux de rôle. Ses créations et conférences sont reconnues pour leur exploration de thèmes sociaux profonds, notamment les identités queer, la communauté, la marginalisation, et les relations interpersonnelles. Elle utilise le jeu de rôle comme média pour proposer de renverser les mécanismes de pouvoir tels qu'ils sont habituellement envisagés, questionner le rapport au corps et à la sexualité, et souligner la responsabilité partagée autour de la table quant aux sujets et à la manière dont ils sont abordés. Ses jeux encouragent à explorer les relations humaines et l'intimité d'une manière introspective et empathique. **Avery Alder** a notamment conçu le système de jeu *Belonging* outside *Belonging*, qui se caractérise par l'absence de maître de jeu au profit d'une narration partagée, ainsi que par un système de résolution des actions reposant sur l'entraide.

Le jury décerne le prix à **Avery Alder** pour l'ensemble de son travail à l'occasion de la sortie en 2024 de la deuxième version de *Monsterhearts* en français. Sa créativité bousculant les codes et les usages s'est exprimée également dans *The Quiet Year*, *Dream Askew* et *Variations On Your Body*. Son influence sur la scène du jeu de rôle indépendant est manifeste, et de nombreux jeux se revendiquent de ses propositions.

## LINK CITY



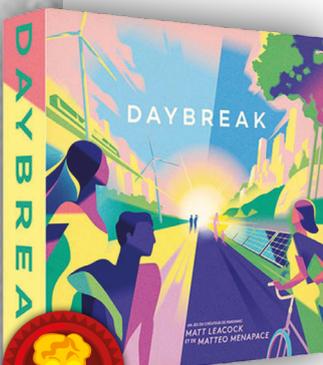
Un jeu de **Émilien Alquier**,  
illustré par **Mathieu Clauss**  
et **Franz Lejeune**  
et édité par **Bandjo**

**Link City** est un jeu d'ambiance coopératif accessible à tous les publics, qui revisite le jeu d'association d'idées. Les joueurs et joueuses développent une ville par ajout successif de nouvelles tuiles bâtiments. Leur grande variété (commerciaux, de services publics ou de loisirs) n'omet pas toutes les réalités de notre monde avec des édifices religieux, de rétention, ou sociaux.

Par leurs échanges réguliers au fil de la partie, les joueurs et joueuses interrogent la reproduction en jeu de nos modèles de société, dépassant parfois les clichés et idées reçues. Les points de vue qui émergent, la différence de représentation des bâtiments, et au-delà, des personnes qui les occupent, s'y rendent ou y travaillent nous permettent de nous interroger sur notre vision et usages de la ville. La simple juxtaposition de bâtiments dessine peu à peu des quartiers, dans lesquels les déplacements s'organisent, les communautés se devinent, questionnant jusqu'à la circulation urbaine.

**Link City** aborde sans militantisme affiché la politique de la ville, l'urbanisation, la citoyenneté et le vivre ensemble tout en gardant la légèreté d'un jeu d'ambiance.

## DAYBREAK

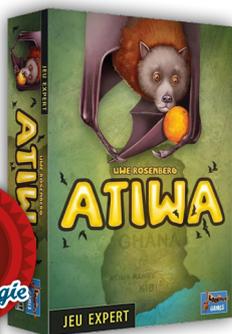


Un jeu de **Matt Leacock**  
et **Matteo Menapace**,  
illustré par **Mads Berg**  
et édité par **CMYK**

**Daybreak** est un jeu coopératif ambitieux qui nous plonge au cœur de la lutte contre le dérèglement climatique. L'objectif ? Atteindre zéro émission nette de gaz à effet de serre (GES). Avec son gameplay soigné et son message percutant, **Daybreak** sensibilise tout en engageant, à la manière d'un véritable outil de réflexion collective.

Contrairement à de nombreux récits centrés sur les responsabilités individuelles, **Daybreak** met en lumière des politiques collectives, institutionnelles et systémiques. Les joueurs et joueuses incarnent des régions du monde – États-Unis, Europe, Chine ou Monde Majoritaire – et doivent collaborer pour mener à bien des projets globaux tout en transformant leur société. Les projets proposés, largement documentés, illustrent les différents leviers d'action et scénarios de transition énergétique. Une seconde phase permet de mesurer l'impact des décisions prises : émissions de GES, séquestration partielle par les écosystèmes, et hausse des températures. Cette dynamique, couplée à des événements tels que désertification, fonte des glaces ou crises sociales, reflète avec justesse les défis climatiques et les points de bascule menaçants.

La qualité du matériel et des illustrations renforce l'immersion, tout comme les QR codes présents dans la version originale renvoyant à des ressources documentaires en ligne. À leurs sujets, nous déplorons le choix de supprimer ces informations et modifier ainsi l'œuvre lors de son adaptation française.



Un jeu de Uwe Rosenberg,  
édité par Lookout Games.

## ATIWA

Uwe Rosenberg, expert des jeux de placements d'ouvriers, propose avec **Atiwa** une expérience ludique exigeante se déroulant dans la région éponyme du Ghana.

Les joueurs et joueuses incarnent une autorité locale qui doit exploiter de nouvelles terres et gérer les ressources naturelles pour développer leur communauté, tout en diffusant les connaissances sur l'importance des chauves-souris frugivores pour l'écosystème local et les risques de la pratique du *galamsey*, l'orpaillage rudimentaire et illicite au Ghana. **Atiwa** met l'accent sur la coopération entre les chauves-souris frugivores et les producteurs de fruits pour favoriser la reforestation des terres en jachère et améliorer les récoltes. Le jeu explore la valeur écologique de ces animaux, soulignant leur rôle essentiel dans la dissémination des graines pour reboiser les terres.

**Atiwa** valorise les actions de sensibilisation aux enjeux environnementaux, encourage une gestion équilibrée des besoins humains, et promeut l'importance du changement des comportements.

Le jury salue le travail de recherche de l'auteur. Uwe Rosenberg a enrichi le jeu d'un document fournissant des clés de compréhension des enjeux historiques, économiques et environnementaux de la région d'Atiwa. En parallèle, il a publié un livre traitant du sujet offrant ainsi une perspective plus approfondie (l'ouvrage n'étant pas traduit, le jury n'a cependant pas pu l'étudier). Ces éléments de contexte éclairent les joueurs et joueuses sur les réalités et les défis auxquels la région est confrontée, élargissant ainsi la portée du jeu. Cependant le jury émet des réserves concernant la représentation graphique idéalisée des conditions de vie des populations dans la région d'Atiwa, estimant que cela ne restitue pas pleinement les réalités vécues par ces communautés, alors que le jeu assume par ailleurs une approche plutôt réaliste, au moins documentaire.

## KAURI

À travers un jeu accessible de compétition territoriale, **Kauri** porte un regard critique sur l'impact de la colonisation de la Nouvelle-Zélande. Le jeu intègre à cette fin une mécanique originale d'élévation progressive du niveau de conscience écologique du colon anglais.

Par ailleurs, **Kauri** aborde frontalement la situation historique des peuples premiers, relégués aux marges de la société, confrontés à des inégalités sociales et des traités injustes les escroquant durablement de leurs droits.

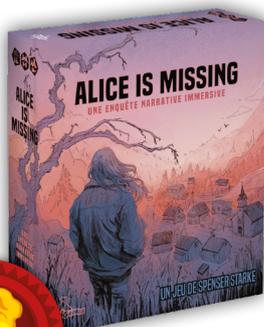
Enfin, par un mode de jeu asymétrique pertinent, il met au même niveau des factions humaines et non-humaines accordant à chacune des objectifs légitimes, bien que leur réalisation implique des conséquences négatives pour les autres. Cette mise sur un pied d'égalité entre les différentes factions permet une meilleure compréhension de la complexité des enjeux.

Le jury félicite Charlec pour l'intégration élégante du propos par un système adapté. Les actions de jeu proposées sont tout autant narratives que mécaniques, et les dynamiques générées renforcent une immersion qui va au-delà du simple récit.

En somme, **Kauri** offre une expérience ludique immersive, combinant un gameplay stratégique avec une exploration critique de questions historiques et sociales sensibles.



Un jeu de Charlec,  
édité par Débâcle Jeux.



Un jeu de **Spencer Starke**,  
édité par **Renegade Games**  
et localisé en version  
française par **Origames**.

## ALICE IS MISSING

**Alice is missing** propose de vivre une aventure au contexte particulier : Alice, jeune fille de 17 ans vivant dans une petite ville de province américaine, a disparu depuis trois jours. Ses camarades, incarnés par les joueurs et joueuses, vont essayer de la retrouver. Le jeu propose une expérience ludique différente, puisque cette quête va se dérouler uniquement par messages interposés. Muni de son smartphone, chacun et chacune va échanger avec les autres en jouant le rôle de son personnage et en faisant évoluer l'histoire. Celle-ci est donc issue d'une narration partagée similaire à celle d'un jeu de rôle, porté par un système très simple plus proche du jeu de société.

Ainsi, au travers d'une trame qui se dessinera grâce à quelques tirages de cartes, les joueurs et joueuses échangeront sur ce qui a pu arriver à Alice, de manière libre. En osant aborder des thématiques souvent ignorées par le jeu de société (disparition, mort, mal de vivre, relations parents/enfants, violences faites aux femmes, ...), l'auteur et l'éditeur nous invitent à nous interroger sur le monde contemporain, nos réalités sociales et leur complexité. La narration partagée offre l'opportunité de questionner individuellement et collectivement nos réactions et nos préjugés lorsque nous nous trouvons confrontés à des difficultés humaines et sociales. Enfin, en laissant les joueurs et joueuses libres d'explorer certaines thématiques, mais aussi d'éviter celles qu'ils ne souhaitent pas aborder durant ce moment, le jeu permet à chaque groupe de s'interroger différemment.

**Alice is Missing** peut être une expérience émotionnelle très forte : en choisissant un thème volontairement « difficile », réaliste et contemporain, l'auteur invite à vivre une expérience ludique qui va au-delà du simple divertissement.



## L'ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

L'ALF est un réseau qui fédère, représente et accompagne les ludothèques et autres structures ludiques similaires depuis 1979. Le jury souhaite donc d'abord saluer son action de diffusion du jeu de société de longue date dans les territoires français. Bon nombre d'acteurs et actrices du milieu ludique ont été impactés lors de leur parcours par une ludothèque de quartier : nul doute que leur prosélytisme de terrain a contribué à faire du jeu de société moderne francophone ce qu'il est aujourd'hui. Par ailleurs, l'ALF défend publiquement le jeu (au sens large, et donc également le jeu de société) comme un véritable objet culturel, que ce soit au travers de ses actions de formation des ludothécaires, ou de ses prises de position publiques (supports de communication, actions auprès des institutions...).

En complément, l'association a publié en 2016 son projet politique, qui affirme le rôle des ludothèques en tant que structures d'éducation populaire, qui accompagnent « l'émancipation des personnes en développant un pouvoir d'agir qui permette à chacun de prendre sa place de citoyen-ne, et de s'inscrire dans une démarche de transformation sociale ».

Enfin, dans un contexte environnemental où nous devons questionner nos pratiques de production et de consommation, le réseau de plus de 700 ludothèques référencées (dont 400 adhérentes à l'ALF) permet de mutualiser les jeux.

Les ludothèques sont des équipements culturels de proximité déterminants pour pouvoir conserver le jeu de société en tant que pratique culturelle largement partagée de manière soutenable.



## FRIEDEMANN FRIESE

**Friedemann Friese**, auteur de jeux de société depuis les années 90, se démarque par une production diversifiée, décalée et engagée. Son approche artistique underground et ses partenariats avec des illustrateurs comme Lars-Arn Kalusky et Harald Lieske incarnent une vision différente des jeux.

Récompensé pour ses créations politiquement engagées, il interroge notre réalité à travers des jeux comme *Feierabend*, mettant en lumière les luttes syndicales et promouvant un équilibre vie-travail. *Futuropia*, abordant le revenu universel, propose une répartition équitable du travail et des richesses pour libérer du temps aux habitants. Friese explore des thématiques sociales variées depuis ses débuts avec *Friese's Landlord* en 1992 jusqu'à *Fiese Freunde Fette Feten* en 2005, évoquant des aspects de vie comme le divorce, le mariage homosexuel et les addictions. Ses jeux, tout en étant parfois trashes, utilisent des mécaniques originales pour traiter des sujets sociétaux. En 2010, *Schwarzer Freitag* critique les dérives financières, puis *Fremde Federn* en 2012 aborde celles de la politique et des médias. Friese se distingue par sa constance à utiliser le jeu de société comme outil de réflexion sur des enjeux sociaux et politiques contemporains.

## LES JEUX OPLA

**Les Jeux Opla**, maison d'édition lyonnaise, se voit attribuer le prix Lizzie Magie pour leur démarche éditoriale engagée et durable. Depuis leur création en 2010 par Florent Toscano, ils se distinguent par une fabrication éco-responsable privilégiant des composants français issus de ressources contrôlées, soutenant ainsi les économies locales.

En plus de leur impact écologique, **Opla** s'engage dans des jeux de sensibilisation à la biodiversité, travaillant avec des experts pour offrir des expériences fidèles et informatives, comme avec la Ligue de Protection des Oiseaux pour *Migrato* ou Arthropologia pour *Pollen*. Collaborant avec des médias extérieurs, ils produisent des jeux comme *Il était une Forêt* avec le réalisateur Luc Jacquet. Leur jeu *[Kosmopolit:]*, fruit de quatre ans de travail avec le CNRS, explore les langues vivantes, favorisant ainsi l'ouverture culturelle par le jeu.

Leur diversité éditoriale inclut des collaborations avec des scénaristes et illustrateurs de bandes dessinées pour des jeux comme *Lincoln se met au vert* ou *La Marche du Crabe*. Récemment, leur gamme *Cartzzle* réinvente le puzzle en assemblant des cartes révélant des œuvres d'art. Avec une approche durable, éducative et diversifiée, **Jeux Opla** élargit les horizons ludiques tout en défendant des valeurs éthiques et culturelles fortes.

## LA GAMME CARTAVENTURA

**La gamme Cartaventura** est une collection de jeux narratifs aux scénarios immersifs et aux multiples dénouements. En totale coopération ou en solo, les joueurs et joueuses incarnent un personnage historique et développent leur aventure à l'aide de cartes proposant plusieurs actions possibles. Cette gamme explore diverses époques avec fidélité, proposant des récits documentés et basés sur des faits et personnages réels. Les illustrations à l'aquarelle, pensées comme des carnets de voyage, se dévoilent progressivement selon les décisions des joueurs. Un livret pédagogique, rédigé avec l'aide d'experts, enrichit l'expérience en explorant les enjeux et problématiques des époques abordées.

À travers ce prix, le jury souhaite valoriser une gamme de jeux qui, à travers une mécanique simple (et déjà explorée notamment par les livres dont vous êtes le héros), aborde des sujets sociaux et/ou moraux comme la recherche de la rédemption, la reconstruction personnelle, la spiritualité ou l'esclavagisme. Sans sombrer dans le drame social ou le documentaire pédagogique, les auteurs incitent à des choix conscients concernant les conflits nationaux ou religieux, l'acceptation de la différence ou le racisme, reflétant ainsi les enjeux sociaux contemporains. De plus, le jury salue la volonté de l'éditeur de privilégier une fabrication locale et une sobriété matérielle, soulignant ainsi l'éthique éditoriale de la gamme.



Une gamme de jeux  
de Thomas Dupont  
éditée par Blam!

## À PROPOS DE LIZZIE MAGIE

**Elizabeth Magie**, dit " Lizzie ", est une autrice de jeu, écrivaine et sténographe américaine. Progressiste et féministe au tournant du 20<sup>e</sup> siècle, elle fait partie du mouvement Quaker et apprécie les idées de l'économiste Henry George, qui veut limiter le pouvoir des propriétaires fonciers avec un impôt unique. En 1903, elle dépose un brevet pour un jeu de société, *The Landlord's Game* (Le Jeu du propriétaire foncier), avec lequel elle souhaite illustrer la « nature antisociale du monopole ». Il se diffuse sur les campus, dans le milieu des intellectuels de gauche et parmi les Quakers, sur la côte Est des Etats-Unis pendant plus de vingt ans.



En 1932, la troisième édition du jeu inclut également un mode de jeu alternatif et coopératif utilisant le matériel du *Landlord's Game*, intitulé *Prosperity*. Dans ce mode de jeu, il s'agit d'utiliser les loyers pour améliorer les services publics, le Trésor Public restant propriétaire des terres ; le but est d'atteindre un état de "prospérité", où le plus pauvre des joueurs dispose d'un capital de 7000\$.

En 1933, un homme d'affaires sans le sou, Charles Darrow, s'approprie le jeu et le signe chez les Parker Brothers en son nom – ainsi est né le Monopoly. Spoliée de son brevet, Lizzie Magie consent malgré tout à un accord défavorable avec Parker Brothers, afin que le message véhiculé par le jeu soit le plus largement diffusé. Ironie de l'histoire, loin de démontrer le caractère néfaste de la propriété privée immobilière, le Monopoly est devenu une icône du capitalisme. Avec plus de 250 millions d'exemplaires vendus en une centaine d'années, il a contribué à servir de véhicule idéologique auprès de milliards d'enfants et d'adultes.

Par le Prix Lizzie Magie, le jury tient à rendre hommage à une personnalité forte et pourtant longtemps méconnue. Lizzie Magie fut une pionnière à utiliser le média du jeu de société pour promouvoir un message social engagé ; à imposer que son nom et son portrait soient placés en couverture du jeu, afin de faire reconnaître sa place d'autrice d'oeuvre de l'esprit ; et enfin, à créer un jeu coopératif cinquante ans avant que cette mécanique de jeu soit développée dans biens d'autres jeux de société.





Pour plus de détails sur le Prix,  
n'hésitez pas à nous contacter à  
l'adresse suivante :

[prix.lizzie.magie  
@toileludiquerennaise.fr](mailto:prix.lizzie.magie@toileludiquerennaise.fr)

[Télécharger le kit de presse](#)

Le Prix Lizzie Magie est organisé  
par l'association **La Toile Ludique  
Rennaise**, et remis à l'occasion du  
festival **Rennes en Jeux**.



Association loi 1901

[latoileludique@gmail.com](mailto:latoileludique@gmail.com)  
[www.rennesenjeux.fr](http://www.rennesenjeux.fr)

