

# ET MOI ALORS ?

## Jeux de développement et développement de soi

PROPOS RECUEILLIS PAR MARC LE BORGNE

Les éditions Le Souffle d'Or éditent des livres de réflexion, des livres pratiques, des témoignages, des musiques, ainsi que des jeux et des outils ludiques. En bonne place dans leur catalogue figure Le Jeu vous va si bien, de Pascal Deru, bien connu dans notre univers de cartes et de pions en bois. Christine Gatineau, responsable marketing et développement depuis dix ans, nous ouvre les portes de cet éditeur pas comme les autres.



**PLATO** • Que sont les éditions Le Souffle d'Or ?

**CHRISTINE GATINEAU** • Une maison d'édition indépendante animée depuis 28 ans par l'idéal d'Yves Michel : permettre à chacun d'avancer sur le chemin de la connaissance de soi et de faire des choix de vie plus conscients, en encourageant le partage d'expériences, en rendant accessibles au public des notions essentielles, en ouvrant des débats et en proposant diverses voies. Notre catalogue aborde diverses thématiques en lien avec le savoir être, le développement personnel, les thérapies, la santé au naturel, la périnatalité, l'éducation, l'écologie. Le Souffle d'Or effectue un travail de véritable défricheur. C'est tout un univers !

**PLATO** • Quelle est votre contribution au sein de l'entreprise ?

**CG** • Je défriche, j'expérimente, j'analyse, je recherche des axes de développement, je propose des choix stratégiques. Ayant évolué dans des contextes professionnels très différents, j'ai pu apporter dans les premières années un regard extérieur, du recul, et aussi une vision pragmatique. J'ai contribué à faire évoluer peu à peu l'image de l'entreprise. Je n'étais pas à l'origine une spécialiste du développement personnel ni de l'édition.

Depuis quatre ans environ je me suis impliquée de plus en plus dans l'étude des projets de jeux, un secteur bien particulier de notre activité, où j'ai intuitivement senti qu'il y avait un potentiel important, et que les jeux étaient bien en phase avec l'air du temps. C'est alors que j'ai pris conscience d'une véritable passion. Disons que le « jeu de la vie » m'a poussé dans cette voie.

Grâce au livre de Pascal Deru, j'ai redécouvert l'univers du jeu. J'ai été très touchée de lire son évocation de la relation entre enfants et adultes. J'y ai retrouvé le fil de mon enfance où le jeu avec des adultes avait été si important pour la fille unique que j'étais. J'ai aussi eu la chance de rencontrer une ludothécaire formidable, basée à Gap : Dominique Dumeste, de l'association Ludambule, qui est l'une des très rares ludothécaires en France à connaître non seulement tous types de jeux, mais aussi ceux du Souffle d'Or.

**PLATO** • Quel style de jeux éditez-vous ?

**CG** • La ligne éditoriale du secteur jeux suit de très près la ligne éditoriale de nos livres : il s'agit d'incarner



des valeurs, de mettre à la disposition du public des jeux dont l'intention est d'amener l'individu, l'être humain, à emprunter une démarche consciente, à gagner en autonomie, pour changer et changer le monde.

Les jeux pour la connaissance de soi et le développement personnel ouvrent un vaste espace dans lequel chacun peut explorer son identité, libérer sa personnalité, rêver, révéler ses ressources personnelles, mettre en scène tous les possibles, grandir... et s'ouvrir au monde. Un étonnant parcours en humanité !

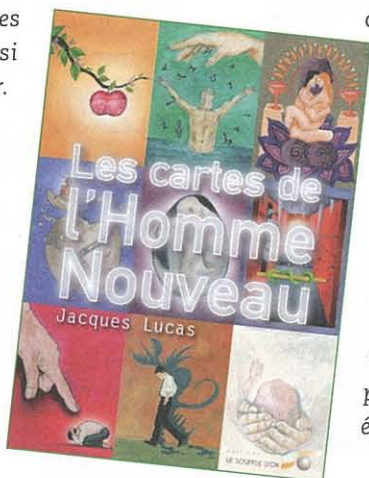
Le Souffle d'Or publie assez peu de jeux, au maximum deux ou trois par an, tandis que nous publions entre quarante et cinquante livres par an. La fabrication des jeux est plus onéreuse, plus risquée et plus complexe. Parmi nos meilleures ventes, certains jeux en sont à des scores de 16 000, 25 000 exemplaires et sont des long sellers.

À l'occasion, pour compléter notre gamme, nous diffusons également une sélection de jeux : jeux d'autres éditeurs ou jeux édités à compte d'auteurs, selon la demande du public ou si nous avons un coup de cœur.

Nous comptons actuellement une vingtaine de jeux édités par nos soins, et en ajoutant les jeux diffusés, nous proposons actuellement entre quarante et cinquante jeux.

**PLATO** • Comment sont développés vos jeux ?

**CG** • À l'origine, Le Souffle d'Or publiait des traductions de jeux édités dans d'autres pays. Cela



a été le cas par exemple pour Le Jeu de la Transformation, les Cartes des Anges, les Cartes de l'Enfant Intérieur, jeux issus de la Fondation Findhorn, en Ecosse, et aussi quelques jeux venant des USA.

Puis plus tard, il eut enfin les premières collaborations avec des créateurs français, comme les frères Kucharz. Ce n'est qu'à partir des années 2000 que les propositions de jeux d'auteurs français ont commencé à affluer vers nous. Le succès du coffret Féminitude, créé par Monique Grande (16 000 jeux vendus) a ouvert la voie. Chaque année, nous recevons entre cinquante et cent propositions pour en sélectionner deux ou trois.

En automne 2010, nous avons publié le coffret « Les Cartes de l'Homme Nouveau » (cartes+livre), et un jeu de poche de développement personnel « Le Câmino » (72 cartes). Nous sortirons en avril un coffret cartes + livre intitulé Le Jeu des Miroirs. Quelques autres projets sont en cours d'étude.

**PLATO** • Ressentez-vous une impression de cloisonnement vis-à-vis des jeux dont l'étiquette indique « développement personnel » ?

**CG** • Le public de nos jeux est assez restreint d'une certaine façon, mais il me semble moins restreint que ce que l'on peut imaginer. Dans notre public, il y a une propension spontanée à aimer faire découvrir nos jeux, à partager les découvertes faites. Cela tient entre autres au fait que notre public est majoritairement féminin et va aimer découvrir et expérimenter différents jeux. Il s'agit très rarement de passion exclusive, et il n'existe pas de communautés dédiées à un jeu particulier. Le jeu n'est pas un objectif en soi mais plutôt un vecteur parmi d'autres.

Quant à l'étiquette « développement personnel », bien sûr il existe un cloisonnement à ce propos, et bien des a priori. Les grands classiques : confondre jeux de cartes et tarots divinatoires, voir de l'ésotérique partout ; une des sources évidentes de cette confusion est que nos jeux sont diffusés entre autres dans le secteur des librairies appelées anciennement librairies ésotériques. La connotation ésotérique appelle

parfois aussi le mot sectaire, mais heureusement de moins en moins. La notion de tarot psychologique est encore méconnue.

Il y a aussi l'assimilation « développement personnel » ou psychologie = « prise de tête », un a priori que l'on va plutôt trouver du côté du public masculin, moins enclin à l'introspection et à la communication. Ceci dit, de plus en plus d'hommes s'engagent à leur tour sur cette voie.

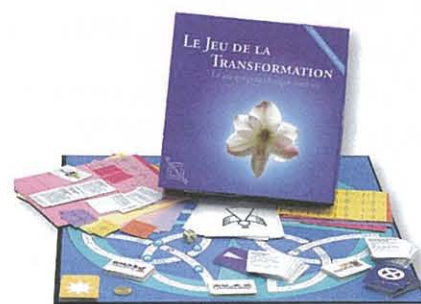
De nombreux professionnels de l'accompagnement, consultants, coachs, thérapeutes, animateurs, éducateurs, etc. utilisent nos outils. Les jeux sont pour eux, dans leurs pratiques respectives comme des tremplins ou des accessoires.

**PLATO** • Les gens, aussi bien passionnés que simples curieux, ont pu vous voir ou vous apercevoir lors du Monde du Jeu à Paris, en septembre dernier. Quel ressenti avez-vous tiré de cette expérience ?

**CG** • Participer au Monde du Jeu, c'était pour nous une première, un test. C'était la première participation d'un éditeur de notre catégorie, et je suis assez fière que cela ait été perçu par certains comme une forme d'audace. Personnellement, j'étais très curieuse de voir de près ce « monde du jeu », si pouvions y trouver une place, voir comment nous serions accueillis. Et cela s'est plutôt bien placé. Nous avons même réussi à amortir le stand ce qui pour une première participation est très correct.

Cette immersion m'a permis de comprendre qu'il y a plutôt des mondes de jeux, avec des facettes très différentes. Pas évident de trouver le fil conducteur dans cet univers. Beaucoup de personnes m'ont parlé d'un monde très cloisonné, parfois dur.

Cela m'a permis de rencontrer des créateurs, des passionnés, d'une autre façon



Frédérique Epelly  
Eléonide

LE CÂMINO  
Jeu de 72 cartes  
pour se recentrer  
et passer à l'action

que si j'étais allée sur ce salon en tant que simple visiteur. Le fait que le Souffle d'Or a publié Pascal Deru a fait office de passeport pour certains visiteurs pros ou passionnés.

Il était très intéressant de voir les réactions du public devant nos jeux. Nous avons eu beaucoup de compliments sur la qualité esthétique et graphique de nos jeux et la fabrication. Pas mal de curiosité, beaucoup de questions. Et il faut bien le dire aussi, pour certaines personnes, pas d'intérêt du tout pour ce type de jeux. Mais sur ce point, ce n'est guère différent dans le monde du livre, où il y a aussi des goûts et des publics très divers !

Nos jeux semblent toucher différemment les hommes que les femmes. En développement personnel, nous aurons tendance à accorder plus d'importance au terme de polarité que de sexe. Alors disons que dans le monde du jeu, nos jeux ont plus de chance de toucher les personnes avec une polarité féminine (yin) dominante que les personnes à polarité masculine (yang).

Certains jeunes créateurs sont venus prendre contact. Je pense qu'il y a dans la nouvelle génération des personnes qui sauront établir une passerelle entre les jeux et la connaissance de soi, créer une alchimie entre les ressorts ludiques et la quête de la conscience.