

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

Comment les cafés ludiques contribuent-ils à la construction du lien social dans une société marquée par le numérique ?

Auteur : Larissa Roquet
Promoteur(s) : Suzanne Kieffer
Année académique 2025-2026
Intitulé du master : Master [60] en information et communication

Remerciements

Pour commencer, je tiens à adresser mes remerciements à ma promotrice, Madame Suzanne Kieffer, pour son accompagnement, sa disponibilité et la pertinence de ses conseils, qui m'ont permis de réaliser un travail rigoureux.

J'exprime également ma reconnaissance aux personnes ayant accepté de participer à mes entretiens au café ludique Aux 3D. Leurs témoignages et leurs réflexions m'ont permis d'enrichir grandement mon analyse.

Enfin, je remercie chaleureusement ma famille, et en particulier mes parents, pour leur soutien tout au long de mon parcours académique, ainsi que pour leurs conseils durant la rédaction de ce mémoire.

Déclaration sur l'honneur, mémoires de l'Ecole de communication, UCLouvain

Je déclare qu'il s'agit d'un travail original et personnel, que toutes les sources référencées ont été indiquées dans leur totalité et ce, quelle que soit leur provenance, et que l'utilisation des outils d'intelligence artificielle est conforme aux consignes d'utilisation publiées par la Faculté ESPO et disponible à cette adresse :

<https://intranet.uclouvain.be/fr/myucl/facultes/espo/intelligence-artificielle-consignes-d-utilisation-pour-les-etudiant-es.html>

Je suis consciente que le fait de ne pas citer une source, de ne pas la citer clairement et complètement, de ne pas annoncer dans une partie spécifique en début du mémoire l'utilisation que j'ai faite des outils d'intelligence artificielle ou de les utiliser de manière contraire à ce qui est prévu dans la note facultaire constituent des irrégularités graves au regard du *Règlement des études et des examens de l'Université catholique de Louvain* (Chapitre 4, section 7, article 107 à 114) au sein de l'Université. J'ai notamment pris connaissance des risques de sanctions administratives et disciplinaires encourues.

Au vu de ce qui précède, je déclare sur l'honneur ne pas avoir commis de plagiat ou toute autre forme de fraude et de n'avoir pas utilisé les outils d'intelligences artificielles en dehors de ce qui est accepté à l'UCLouvain.

Nom, Prénom : Roquet, Larissa

Date : 27/05/2026

Signature de l'étudiante :

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Roquet', written over a horizontal line.

Déclaration de l'utilisation des outils d'intelligence artificielle

Lors de la préparation de ce mémoire de master, l'auteur a utilisé OpenAI ChatGPT dans le but suivant :

1. [RAISON] : L'auteur a utilisé ChatGPT pour la reformulation de certaines phrases, corriger l'orthographe et traduire des documents.
2. Après avoir utilisé ChatGPT, l'auteur a soigneusement relu et modifié le contenu produit par ces outils. J'assume l'entière responsabilité du contenu final présenté dans ce mémoire.

En signant cette déclaration, j'affirme que le contenu de ce mémoire de master reflète mon travail original, enrichi par une utilisation responsable de l'intelligence artificielle.



27/05/2026

Table des matières

1	Problématique	1
1.1	Contexte scientifique	1
1.2	Description du problème de recherche	1
1.3	Gap dans la littérature	1
1.4	Objectifs et contribution de la recherche	2
1.5	Cadre théorique et méthodologique	2
2	État de l'art	3
2.1	Diminution des interactions sociales dans une société marquée par le numérique 3	
2.2	Essor des jeux de société	3
2.3	Relation opposée et interdépendante des jeux de société et des technologies numérique	5
2.4	Caractéristiques des jeux de société	6
2.4.1	Deux grandes catégories de jeux	6
2.4.2	Classification des jeux	7
2.4.3	Les formes sociales du jeu de société	7
2.4.4	La matérialité du jeu	9
2.4.5	Les bénéfices des jeux de société	9
2.5	Diversification des lieux dédiés au jeu	10
2.5.1	Les boutiques spécialisées	11
2.5.2	Les cafés ludiques	11
2.5.3	Les clubs	12
2.5.4	Les festivals, salons et conventions du jeu	12
2.5.5	Les événements de jeu à domicile	12
2.6	Les cafés ludiques : lieux de rencontre et de création de lien social	12
2.6.1	L'expérience centrée sur le jeu	13
2.6.2	L'expérience centrée sur la socialisation	14

2.6.3	Emplacement	14
2.6.4	Tarification	14
2.6.5	Profil des clients	15
2.6.6	Motivations des clients	15
2.6.7	Les obstacles et défis des cafés ludiques	16
3	Méthodologie.....	17
3.1	Objectifs.....	17
3.2	Méthode de collecte des données	17
3.3	Participants	20
3.4	Corpus attendu	21
3.5	Méthode d'analyse des données collectées	22
4	Résultats et interprétation	23
4.1	Synthèse des résultats	23
4.2	Résultats détaillés	24
4.2.1	Fonctionnement et aménagement du café	24
4.2.2	Offre ludique.....	25
4.2.3	Clientèle et sociabilité	25
4.2.4	Rôle du personnel	26
4.2.5	Numérique	26
4.2.6	Offre de consommation et tarification.....	27
4.2.7	Défis et difficultés	27
4.3	Interprétation	28
5	Conclusion	30
6	Bibliographie	32
7	Annexes : Retranscriptions des entretiens	36
7.1	Entretien avec le gérant du café ludique Aux 3D	36
7.2	Entretien avec un employé du café ludique Aux 3D	41

7.3	Entretien avec un client du café ludique Aux 3D	44
-----	---	----

1 Problématique

1.1 Contexte scientifique

Ce mémoire porte sur la manière dont les jeux de société, et particulièrement les cafés ludiques, contribuent à la création et au renforcement du lien social entre les individus. Dans une société marquée par une numérisation croissante des pratiques quotidiennes et une dépendance aux technologies numériques, les interactions sociales se fragilisent (George, 2019). Certains auteurs soulignent le paradoxe d'une société toujours plus connectée, mais dans laquelle les échanges en présentiel sont de plus en plus rares (Goldbeter-Merinfeld, 2023).

Parallèlement à cette évolution, le marché du jeu de société connaît une forte expansion ces dernières années et touche un public de plus en plus diversifié (Berry, 2021). Cette croissance s'accompagne également d'une multiplication des lieux dédiés au jeu, parmi lesquels les cafés ludiques occupent une place importante (Konieczny, 2019). Un café ludique est un café qui se distingue d'un café classique par la mise à disposition d'un large choix de jeux de société à sa clientèle (Novaes & Kanyat, 2025).

1.2 Description du problème de recherche

La littérature scientifique souligne que les jeux de société favorisent les interactions sociales et la convivialité. Selon Konieczny (2019), ils sont de véritables générateurs de capital social. Les cafés ludiques apparaissent ainsi comme des lieux de sociabilité qui permettent aux clients de se rassembler autour d'une activité commune dans un environnement convivial.

Il devient alors pertinent de se demander comment ces lieux parviennent à favoriser les échanges sociaux et à créer du lien entre les individus. Par ailleurs, il est intéressant d'examiner dans quelle mesure l'essor du numérique dans notre société (George, 2019) peut être mis en lien avec le regain d'intérêt pour les jeux de société (Berry, 2021), ainsi que pour les espaces qui leur sont dédiés, tels que les cafés ludiques (Konieczny, 2019). Ce mémoire vise à apporter des éléments de réponse à ces interrogations, tout en contribuant à une meilleure compréhension et visibilité des cafés ludiques dans les pratiques sociales.

1.3 Gap dans la littérature

Bien que plusieurs recherches abordent les bénéfices sociaux des jeux de société, les travaux sur les cafés ludiques restent limités. Peu d'études analysent concrètement les mécanismes par lesquels ces établissements favorisent la création de lien social. De plus, les recherches belges

et francophones sont presque inexistantes. Il apparaît donc pertinent d'étudier ce phénomène en Belgique, où plusieurs cafés ludiques ont vu le jour ces dernières années.

1.4 Objectifs et contribution de la recherche

Ce mémoire pose donc la question de recherche suivante : Comment les cafés ludiques contribuent-ils à la construction du lien social dans une société marquée par le numérique ?

L'objectif est d'analyser les mécanismes et les pratiques sociales qui favorisent la sociabilité au sein de ces établissements. Plus précisément, cette recherche vise à comprendre le rôle des cafés ludiques en tant qu'espaces de rencontre dans un contexte de transformation des interactions sociales. Le mémoire cherche également à faire découvrir le fonctionnement de ces lieux encore peu étudiés dans la littérature et relativement peu connus du grand public, afin de mettre en lumière leurs caractéristiques.

1.5 Cadre théorique et méthodologique

Ce mémoire s'appuie sur une revue de littérature scientifique qui vise à rassembler les connaissances issues des études existantes sur le sujet. La recherche adopte une méthode qualitative basée sur des entretiens semi-directifs. Cette méthodologie est adaptée pour un sujet encore peu étudié dans la littérature scientifique et qui nécessite de recueillir les témoignages et les opinions d'acteurs concernés. En effet, les entretiens permettent de comprendre les expériences et les perceptions des acteurs directement impliquées par la problématique afin d'obtenir des résultats concrets permettant de répondre à la question de recherche (Keiff, 2023).

Ce mémoire se compose d'un état de l'art présentant le cadre théorique, d'une méthodologie détaillant la démarche employée, d'une analyse des résultats issus des entretiens, et enfin d'une conclusion résumant les principaux apports du travail.

2 État de l'art

2.1 Diminution des interactions sociales dans une société marquée par le numérique

Le numérique occupe aujourd'hui une place centrale dans la société contemporaine, au point de se retrouver dans presque tous les domaines d'activités. Selon George (2019), les supports et les écrans numériques tels que les ordinateurs, téléviseurs, tablettes, consoles, smartphones et objets connectés sont omniprésents et structurent désormais les modes de vie, tant dans les sphères privées que publiques. Cette omniprésence transforme en profondeur les formes de communication et les interactions sociales. À ce propos, le sociologue David Lebreton souligne le paradoxe d'une société hyperconnectée mais appauvrie en échanges directs, en affirmant : « Nous entrons dans une société fantomatique où, même dans les rues, les yeux sont baissés sur l'écran. On n'a jamais autant communiqué, mais jamais aussi peu parlé ensemble » (Goldbeter-Merinfeld, 2023, p.6). L'ampleur de ces transformations amène même certains auteurs à évoquer une véritable « révolution numérique » (George, 2019).

Selon Kviat (2024), l'essor du numérique tend à fragiliser les interactions sociales à l'échelle mondiale car elles se retrouvent elles-mêmes de plus en plus numérisées. La dépendance aux smartphones et aux réseaux sociaux sont désormais des enjeux majeurs, qui sont révélateurs de cette transformation des relations entre les individus. Par ailleurs, la généralisation du télétravail, adopté par près de 50 % des entreprises, accentue cette tendance en limitant les interactions en présentiel. Selon les Nations unies, la solitude et l'isolement social, accentués par la pandémie de Covid-19, touchent aujourd'hui le monde entier, au point que certains scientifiques viennent à parler de « sociétés solitaires ». Plusieurs travaux de recherche mettent ainsi en évidence un lien entre la solitude et l'isolement social d'une part, et la dépendance aux technologies numériques d'autre part (Novaes & Kanyat, 2025). Afin de lutter contre cet isolement social, l'une des stratégies consiste à développer des espaces qui facilitent les interactions sociales et permettent aux individus de se sentir connectés les uns aux autres.

2.2 Essor des jeux de société

Parallèlement à l'augmentation de l'utilisation de la technologie numérique, le marché des jeux de société connaît un essor considérable ces dernières années (Berry, 2021). Les jeux de table, définis comme « tout jeu (non-vidéo) nécessitant une table pour être pratiqué » (Konieczny, 2019, p.201), ont une croissance annuelle estimée entre 25 et 40 % depuis 2010. De manière

plus générale, le temps dédié aux activités récréatives a augmenté, en passant d'environ une heure par semaine en 1974 à près de quatre heures en 2010 (Berry, 2021).

Si la demande de jeux de société est en augmentation, l'offre elle, se développe également de plus en plus. En effet, les données issues de la base BoardGameGeek indiquent une augmentation significative du nombre de nouveaux jeux de société publiés chaque année. Le marché mondial comptait près de 700 nouveaux titres pour l'année 1990, plus de 1400 pour 2000, plus de 3300 pour 2010 et plus de 4900 pour 2015, soit une croissance d'environ 10 % chaque année (Konieczny, 2019). Le graphique ci-dessous montre l'augmentation du nombre de jeux publiés chaque année dans le monde.

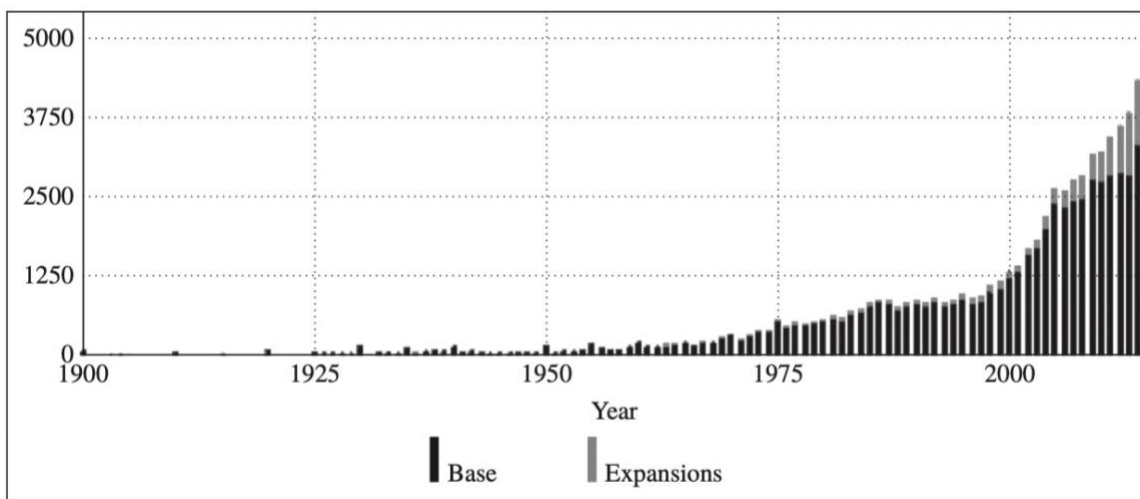


Figure 1 : Nombre de nouveaux jeux de société publiés chaque année dans le monde (Konieczny, 2019, p.204)

Au-delà des grands classiques tels que Monopoly ou Cluedo, les éditeurs proposent aujourd'hui une grande diversité de jeux destinés à tous les profils de joueurs : jeux d'ambiance, jeux de cartes, jeux de stratégie ou encore jeux coopératifs. Ce renouvellement permanent de l'offre entretient l'intérêt des consommateurs et encourage l'achat de nouveaux jeux (MeepleMoiTout, 2025). Longtemps associés aux enfants et aux geeks, l'image des jeux de société a évolué. Cette diversification des jeux permet de séduire aujourd'hui un public de plus en plus large. Par ailleurs, les jeux se vendent désormais toute l'année alors qu'ils étaient autrefois principalement achetés pour les fêtes de fin d'année. Les espaces dédiés au jeu se diversifient également, notamment avec l'émergence de cafés ludiques (Kviat, 2024).

Selon Konieczny (2019), cette croissance est un phénomène mondial et ne se limite pas seulement aux pays occidentaux. Les jeux de société sont également populaires dans les pays

en développement non occidentaux tels que la Chine, le Brésil, la Malaisie, l'Indonésie ou encore le Vietnam. Cependant, le coût important de certains jeux de table modernes reste un obstacle pour certains joueurs vivant dans ces pays.

2.3 Relation opposée et interdépendante des jeux de société et des technologies numériques

Ces deux tendances, à savoir l'essor du numérique et le renouveau des jeux de société, semblent montrer que ces derniers apparaissent comme un moyen privilégié de créer de réelles interactions sociales loin des écrans. Cet intérêt pour les jeux est souvent attribué à un retour au physique dans une société numérisée, souvent décrit comme un « détox numérique ». Pourtant, cette matérialité du jeu de société dépend pleinement du numérique. En effet, la technologie intervient dans la conception, la production, la promotion, la phase de test et la distribution des jeux (Kviat, 2024).

De plus, les jeux de société modernes intègrent de plus en plus des applications et plateformes digitales dans leur fonctionnement (J. Rogerson et al., 2021). Par exemple, le jeu Unlock, très populaire ces dernières années, est un jeu d'énigmes coopératif inspiré des escape rooms qui se joue avec une application mobile. Elle requiert l'utilisation d'un smartphone ou d'une tablette pour scanner des indices et progresser dans l'histoire (Esprit Jeu, s. d.). Cette combinaison entre jeu de plateau et technologie permet d'enrichir l'expérience ludique et d'introduire de nouvelles mécaniques (MeepleMoiTout, 2025). Pour les établissements physiques tels que les cafés ludiques, les technologies numériques sont essentielles comme outil de communication et de construction communautaire. En effet, Internet et les réseaux sociaux ont une importance significative pour se faire connaître et conserver la clientèle (Kviat, 2024).

Par ailleurs, l'apprentissage des règles à partir du livret de règles peut être une tâche pénible pour les joueurs. L'existence de sites web communautaires offre alors des espaces en ligne où les joueurs peuvent poser des questions, partager leurs expériences et diffuser des vidéos explicatives. Cela offre un format pédagogique plus accessible et plus efficace que le livret de règles et permet de réduire le risque d'erreur et le temps d'apprentissage lors des soirées jeux. Ces sites facilitent également la création de communautés de joueurs. Cela illustre une nouvelle fois que le numérique facilite les pratiques liées aux jeux de société (Barbier, 2021).

Dès lors, la relation entre les jeux de société et les technologies numériques est à la fois opposée et interdépendante. Opposée, car le temps du jeu est souvent vécu comme une « pause » numérique loin des écrans, pendant laquelle les interactions en face-à-face priment sur la technologie. Cette opposition s'accompagne cependant d'une véritable interdépendance car les outils digitaux restent indispensables au développement du secteur et jouent un rôle important dans ce renouveau ludique.

2.4 Caractéristiques des jeux de société

Cette section du mémoire met en lumière certaines caractéristiques des jeux de société. Vincent Berry définit le jeu de société comme « un ensemble de pratiques ludiques se déroulant le plus souvent autour d'une table et qui supposent l'usage de règles et d'un matériel dédié ou adapté » (Berry, 2024, p.226).

Le jeu apparaît occupe une place essentielle dans le développement de l'enfant mais semble se perdre peu à peu chez l'adulte. En effet, en grandissant, il est souvent considéré comme secondaire et est réduit à un simple loisir. Cependant, selon Régnier (2018), le jeu est indispensable pour l'être humain à tous les âges et joue un rôle central dans la société.

2.4.1 Deux grandes catégories de jeux

À partir des années 1980, le secteur du jeu de société connaît une transformation importante qui amène à identifier deux grandes catégories : les jeux traditionnels et les jeux modernes, également appelés jeux d'éditeurs. Jusqu'alors, les jeux traditionnels dominaient largement le marché mais à partir de cette période, le développement des jeux modernes devient de plus en plus important (Berry, 2021).

2.4.1.1 *Les jeux traditionnels*

Selon Brougère (2021), les jeux traditionnels se caractérisent par l'absence de règles strictement fixées et par l'existence de nombreuses variantes, comme c'est le cas pour de nombreux jeux de cartes. Le matériel est simple, standardisé et largement disponible. Les règles adoptées par les joueurs structurent la pratique et contribuent à la formation d'une communauté de jeu. La transmission s'effectue principalement de manière orale et par l'observation des autres joueurs. Ainsi, la continuité de ces jeux repose davantage sur la transmission des règles et des pratiques que sur la possession d'un matériel spécifique. Les jeux traditionnels classiques sont les jeux de cartes (Belote, Tarot, Bataille, Kems, etc.), les jeux de damiers (Dames, Échecs, etc.) et les jeux de cartes avec mises (Poker, Blackjack, etc.) (Berry & Coavoux, 2021).

2.4.1.2 Les jeux modernes

À l'inverse, les jeux modernes reposent sur des règles précises qui sont liées au matériel de jeu, comme l'illustre le Monopoly. Les règles sont généralement écrites dans un livret et ne peuvent être pleinement comprises ou appliquées sans le matériel spécifique qui les accompagne. Celui-ci est souvent plus complexe et conçu spécifiquement pour un jeu. La transmission du jeu passe par l'acquisition d'un produit commercial, dans lequel les règles et le matériel forment un ensemble indissociable. Le jeu de société moderne est un produit de consommation, comme en témoigne la forte croissance de ses ventes au cours des dernières années (Brougère, 2021). Le secteur se compose, d'une part, de grands éditeurs comme Hasbro ou Ravensburger, qui génèrent l'essentiel du chiffre d'affaires (Berry & Coavoux, 2021) et, d'autre part, d'un segment de niche constitué de nouveaux entrants, souvent portés par le financement participatif (Zabban et al., 2021).

2.4.2 Classification des jeux

Au sein de ces deux grandes catégories de jeux, trois sous-catégories principales peuvent être distinguées : les jeux de pur hasard, les jeux de stratégie pure et les jeux combinant hasard et stratégie (Brougère, 2021).

Les jeux peuvent également être classés en fonction de l'attitude du joueur, de ce qu'il recherche en y jouant. Quatre catégories ressortent ainsi selon Schmoll et al. (2023), mais les jeux appartiennent souvent à plusieurs catégories à la fois :

- Les jeux de compétition (*agôn*) regroupent les jeux compétitifs dans lesquels les joueurs s'affrontent et où la victoire dépend des capacités personnelles de chacun.
- Les jeux de hasard (*alea*) sont les jeux fondés sur la chance. Les joueurs sont passifs et ne peuvent pas compter sur leurs capacités pour gagner.
- Les jeux de simulacre (*mimicry*) sont des jeux qui consistent à « devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence » (Régner, 2018, p.25).
- Les jeux de vertige (*ilinx*) sont les jeux qui visent à procurer aux joueurs une sensation de vertige.

2.4.3 Les formes sociales du jeu de société

D'après Berry et Coavoux (2021), il existe principalement trois formes sociales du jeu de société : le jeu en famille, les pratiques ordinaires entre adultes et les pratiques de passionnés.

2.4.3.1 Le jeu en famille

La pratique familiale est particulièrement répandue puisque 92 % des parents ayant un enfant âgé de 3 à 12 ans jouent aux jeux de société au moins occasionnellement. L'adolescence marque un déclin de la pratique des jeux en famille comme le montre ce tableau issu d'une enquête réalisée par Berry et Coavoux (2021).

Tableau 1 : Fréquence des pratiques ludiques familiales selon l'âge des enfants (Berry & Coavoux, 2021, p.6)

	Pas de Pratique	Pratiques occasionnelles	Pratiques fréquentes	Total
Avec de jeunes enfants (0-2 ans)	27 %	26 %	47 %	100 %
Avec enfants (3-6 ans)	8 %	31 %	61 %	100 %
Avec enfants (7-12 ans)	7 %	43 %	50 %	100 %
Avec adolescents (13-17 ans)	22 %	60 %	18 %	100 %

Ce sont les jeux d'éditeurs tels que Monopoly, Croque-Carottes, Uno, Scrabble, La Bonne Paye ou encore Cluedo qui sont les plus appréciés par les familles (Berry & Coavoux, 2021).

2.4.3.2 Le jeu entre adultes

Chez les adultes, les pratiques ludiques sont plutôt occasionnelles mais de plus en plus de jeunes adultes se tournent vers les jeux de société comme alternative aux loisirs numériques (MeepleMoiTout, 2025). Ces pratiques sont dominées par les jeux traditionnels comme la Belote et le Tarot. Les jeux d'éditeurs, tels que le Scrabble ou le Trivial Pursuit, restent présents mais occupent une place moins importante que dans le cadre familial. Comme le montre le graphique suivant, la fréquence de jeu diminue avec l'âge. 84 % des 18-30 ans déclarent jouer occasionnellement, contre 74 % des 60-70 ans (Berry & Coavoux, 2021).

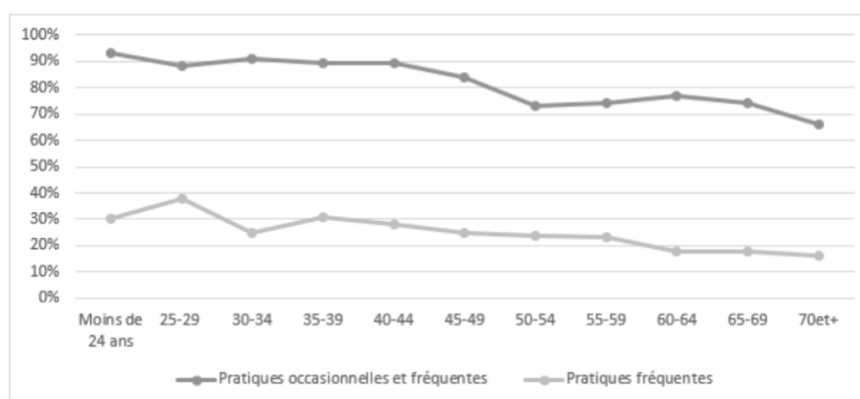


Figure 2 : Pratique du jeu de société par classe d'âge (Berry & Coavoux, 2021, p.6)

2.4.3.3 Le jeu entre passionnés

La pratique entre passionnés, bien que minoritaire, se caractérise par un fort engagement dans le jeu de société. Ces joueurs ont une fréquence de jeu élevée et une connaissance approfondie d'une grande variété de titres, notamment des jeux de niche. Ils tendent également à avoir des pratiques culturelles diversifiées. Ils lisent davantage et fréquentent plus régulièrement le cinéma, les musées et les expositions (Berry & Coavoux, 2021).

Globalement, les jeux de société s'inscrivent dans une culture commune, pratiquée à tous les âges et dans tous les milieux sociaux, malgré des variations de fréquence (Berry & Coavoux, 2021).

2.4.4 La matérialité du jeu

Selon Berry (2024), la matérialité est une caractéristique centrale des jeux qui les distingue d'autres types d'activités récréatives. En effet, les jeux sont constitués de supports tels que des pions, des jetons, un plateau, des cartes, etc. Le jeu de société se caractérise par un matériel qui fait appel aux sens du toucher et de la vue et qui participe pleinement au plaisir de l'expérience ludique. Si cette matérialité est centrale dans les jeux modernes, elle ne l'est pas dans les jeux traditionnels qui se définissent d'abord par leurs règles.

2.4.5 Les bénéfices des jeux de société

2.4.5.1 Sociabilité et capital social

La caractéristique principale des jeux de société est la sociabilité. Elle est même plus importante que la compétition, et ce pour les trois formes sociales du jeu (Berry, 2024). Ils sont de véritables générateurs de capital social, défini comme « les bénéfices acquis grâce aux sentiments de sympathie et de confiance générés par des liens réciproques entre individus » (Konieczny, 2019, p.200). Ainsi, les jeux de société permettent de créer des liens, de partager des moments de convivialité loin des écrans et de renforcer les relations familiales ou amicales.

2.4.5.2 Bien-être et émotions positives

Les jeux de société contribuent également au bien-être émotionnel. Ils stimulent la créativité et l'imagination tout en réduisant le stress et en améliorant l'humeur, car le rire et le plaisir sont souvent présents au cours des parties. La pratique régulière d'activités ludiques favorise la détente et le plaisir partagé, essentiels pour la santé mentale et la qualité de vie (Sill, 2023).

2.4.5.3 Développement des facultés cognitives

Au-delà de l'aspect social, les jeux permettent de développer des facultés cognitives. Chez l'enfant, ils favorisent notamment l'acquisition de fonctions cognitives essentielles telles que la mémoire, la planification et la prise de décision stratégique. Chez l'adulte, la pratique régulière permet d'entretenir ces fonctions cognitives, susceptibles de se dégrader avec l'âge (Régner, 2018).

2.4.5.4 Inclusion et neutralité de genre

Un autre avantage des jeux de société est qu'ils sont relativement neutres en matière de genre. Contrairement à de nombreux jeux vidéo, dont les univers reposent fréquemment sur des codes stéréotypés tels que la mise en scène de la violence et la sexualisation des femmes (Fisher, 2015), les jeux de société proposent généralement des thématiques plus inclusives et moins genrées. Les joueurs peuvent, par exemple, gérer une exploitation agricole, développer un réseau ferroviaire ou encore bâtir l'une des sept merveilles du monde antique, des activités qui sont perçues comme accessibles à tous, indépendamment du genre (Morris, 2015).

2.4.5.5 Effets sur la santé et la qualité de vie

Plus globalement, la participation à des activités récréatives telles que les jeux de société favorise une meilleure santé perçue et une meilleure qualité de vie. Une enquête réalisée au Danemark en 2021 a montré que ces activités renforcent les interactions sociales et réduisent le stress, notamment le stress scolaire chez les adolescents. Elles produisent également des effets physiologiques et cognitifs bénéfiques. Les relations sociales ainsi entretenues jouent un rôle crucial pour la santé mentale et peuvent même réduire le risque de mortalité. À l'inverse, leur absence favorise la solitude, l'isolement et la dépression (Petersen et al., 2021).

2.5 Diversification des lieux dédiés au jeu

Face à cet essor des jeux de société, de plus en plus de lieux permettant leur pratique émergent (Konieczny, 2019). Qu'ils soient fixes ou mobiles, les événements de jeux de société sont des rassemblements ouverts au public où les participants se retrouvent pour jouer et interagir socialement. Ils peuvent être organisés de manière régulière ou ponctuelle, à but lucratif ou non, par des associations, des communautés ou des entreprises. Les lieux permettant ces pratiques peuvent aussi bien attirer des passionnés que des joueurs occasionnels (The British Academy, 2024). Ces lieux peuvent être appelés des tiers-lieux. Selon Konieczny (2019), les tiers-lieux sont des espaces de sociabilité situés en dehors du domicile (premier lieu) et du travail

(deuxième lieu), où les individus se rencontrent de manière régulière et informelle. Ils favorisent les interactions sociales, le sentiment d'appartenance et la cohésion communautaire. Le succès des tiers-lieux dépend en partie de leur taux de fréquentation et suppose un minimum de va-et-vient, témoignant de la liberté des visiteurs d'entrer et de quitter l'espace quand ils le souhaitent (Ducheneaut et al., 2007). Il existe principalement cinq types de lieux qui se sont largement développés ces dernières années : les boutiques spécialisées en jeux, les cafés ludiques, les clubs, les conventions et les événements de jeu à domicile (Konieczny, 2019).

2.5.1 Les boutiques spécialisées

Les boutiques spécialisées vendent des jeux de société ainsi que d'autres produits liés aux jeux. Elles proposent un large choix de jeux et disposent parfois d'un espace prévu pour s'asseoir et les tester. Ce service n'est généralement pas facturé et les profits viennent de la vente des jeux. Les personnes fréquentant ce type d'établissement sont principalement des joueurs expérimentés (Konieczny, 2019).

Un exemple de boutique spécialisée est le magasin « Case départ ». Située à Louvain-la-Neuve, cette boutique offre une large gamme de jeux : jeux de figurines, jeux de société, jeux de rôles, jeux de cartes (Case Départ, s. d.).



Figure 3 : Boutique « Case Départ » à Louvain-la-Neuve (Case Départ, s. d.)

2.5.2 Les cafés ludiques

Les cafés ludiques sont des cafés qui se distinguent par la mise à disposition d'un large choix de jeux de société à leur clientèle. En plus de cette offre ludique diversifiée, ils proposent des consommations similaires à celles d'un café classique. Cette approche permet aux clients de découvrir de nouveaux jeux sans avoir à investir immédiatement dans une boîte, ce qui facilite l'initiation et encourage la curiosité (Novaes & Kanyat, 2025). Cette thématique sera approfondie dans la section suivante du mémoire.

2.5.3 Les clubs

Les clubs sont des lieux à but non lucratif généralement créés par des passionnés qui souhaitent disposer d'un espace fixe pour leurs réunions, lesquelles ne se déroulent pas plus d'une fois par semaine. Ils se forment souvent au sein d'établissements éducatifs comme les universités. Les nouveaux membres sont accueillis et inclus directement dans le groupe car l'objectif du club est de se faire connaître et d'attirer de nouveaux membres (Konieczny, 2019).

2.5.4 Les festivals, salons et conventions du jeu

De nombreux événements sur le jeu rassemblant un grand nombre de personnes sont organisés chaque année. Les festivals et salons spécialisés jouent un rôle déterminant dans la visibilité des jeux de société. Des événements tels que le Festival International des Jeux de Cannes, le Salon d'Essen en Allemagne ou encore Paris est Ludique rassemblent chaque année des dizaines de milliers de visiteurs, venus découvrir les nouveautés et rencontrer les créateurs. Ils offrent l'opportunité de tester des nouveaux jeux, découvrir les dernières tendances et assister à la remise des prix comme l'As d'Or ou le Spiel des Jahres (MeepleMoiTout, 2025). Les conventions sont des événements ponctuels de grande ampleur qui sont fréquentés par des passionnés et des joueurs sérieux. Le financement de ces conventions se fait généralement par la vente de billets ou sont co-organisées par l'État (Konieczny, 2019).

2.5.5 Les événements de jeu à domicile

Selon Konieczny (2019), les événements de jeu à domicile se situent entre les premiers lieux (domicile) et les tiers-lieux. Il s'agit d'événements créés par des particuliers qui accueillent des joueurs chez eux. Ils sont ouverts à tous et leur publicité se fait sur Internet ou par le bouche-à-oreille. L'ambiance y est intime et accueillante étant donné qu'il s'agit d'un événement beaucoup plus privé.

2.6 Les cafés ludiques : lieux de rencontre et de création de lien social

Ce mémoire se concentre sur les cafés ludiques et sur la manière dont ils parviennent à construire du lien social dans une société marquée par le numérique. Ces établissements connaissent un essor considérable ces dernières années. Selon l'International Tabletop Gaming Association (ITGA), le nombre de cafés ludiques dans le monde a augmenté d'environ 15 % par an au cours des cinq dernières années (Global Market Insights, 2025). Ce chiffre reflète l'intérêt croissant pour les espaces conviviaux contribuant à lutter contre la solitude et la dépendance technologique.

Face à l'isolement social et à l'addiction au numérique, les cafés ludiques émergent comme une réponse sociale et culturelle, en créant des espaces de divertissement permettant un contact humain réel (Koniczny, 2019). En effet, ces lieux sont des catalyseurs pour l'interaction sociale et la formation de communautés. Dans cette optique, les cafés ludiques utilisent deux stratégies complémentaires (Novaes & Kanyat, 2025).

2.6.1 L'expérience centrée sur le jeu

La première stratégie utilisée par les cafés ludiques consiste à centrer l'expérience sur le jeu lui-même. Celle-ci valorise la culture ludique et les pratiques de jeu qui favorisent l'interaction et l'inclusion sociale.

Un premier élément essentiel réside dans une collection de jeux très diversifiée, qui couvre une variété de thèmes, de genres et de mécaniques. Cette richesse contribue à satisfaire l'ensemble des préférences des joueurs et à faire découvrir aux clients de nouveaux jeux. De nombreux cafés ludiques proposent également la vente de jeux de société directement sur place (Novaes & Kanyat, 2025).

De plus, selon Novaes et Kanyat (2025), l'un des facteurs de différenciation majeurs de ces établissements est le rôle donné au personnel. En effet, les serveurs, appelés « hôtes », ne se limitent pas à leurs fonctions traditionnelles (prises de commande, service des boissons et nourriture, débarrassage des tables). Ils jouent un rôle actif dans l'accompagnement ludique des clients en recommandant des jeux, en expliquant les règles, en mettant en relation des joueurs isolés avec d'autres joueurs, et même dans certains cas, en jouant avec eux. Ils entretiennent ainsi des relations de proximité et de confiance avec la clientèle, contribuant de manière significative à l'expérience globale. Ce rôle d'animateur est d'ailleurs fréquent dans l'univers du jeu, notamment dans les ludothèques ou lors des soirées jeux (Barbier, 2021).

Enfin, ces cafés organisent fréquemment des événements spéciaux centrés sur le jeu, tels que des tournois. Cela permet d'encourager les interactions sociales et le développement communautaire entre les membres. Certains établissements organisent également de façon occasionnelle des événements culturels qui dépassent le domaine du jeu, comme des spectacles de stand-up, des concerts ou des soirées à thème. Cela permet d'attirer un public plus varié et de positionner le café comme un espace culturel multidimensionnel (Novaes & Kanyat, 2025).

2.6.2 L'expérience centrée sur la socialisation

La seconde stratégie utilisée par les cafés ludiques consiste à centrer l'expérience sur la socialisation. Grâce à une atmosphère volontairement pensée, ces lieux créent des environnements accueillants dans lesquels les individus se sentent à l'aise pour interagir et sociabiliser (Novaes & Kanyat, 2025).

Tout d'abord, l'organisation de l'espace est généralement conçue pour faciliter les interactions sociales, notamment grâce à des grandes tables et des fauteuils confortables. L'éclairage a généralement des tons neutres et chauds pour créer une ambiance conviviale et cosy. Dans certains établissements, plusieurs zones sont créées : des espaces dédiés aux jeux de société, des places au comptoir permettant de déguster une boisson tout en jouant à des jeux de cartes, ainsi que des espaces lounges destinés à la conversation. Cette configuration permet d'accueillir des groupes de tailles variées et de faciliter l'inclusion des personnes venant seules (Novaes & Kanyat, 2025).

Ensuite, les cafés ludiques proposent généralement des boissons et des snacks qui incitent les clients à rester plus longtemps dans l'établissement (Novaes & Kanyat, 2025).

De plus, certains établissements mettent en place des programmes de fidélité et ont une présence active sur les réseaux sociaux afin de fidéliser la clientèle et de renforcer le sentiment d'appartenance à une communauté (Konieczny, 2019).

Enfin, un aspect caractéristique des cafés ludiques est qu'il s'agit de lieux assez bruyants, où les gens rient et discutent. Les échanges peuvent porter aussi bien sur les jeux en cours que sur des sujets plus variés. Cela confirme le rôle de ces espaces dans la création de lien social et d'interactions entre les individus (Konieczny, 2019).

2.6.3 Emplacement

Les cafés ludiques se trouvent généralement dans des zones urbaines ou périurbaines afin de les rendre facilement accessibles. Ils sont souvent implantés à proximité de lieux d'activité complémentaires tels que des universités, des centres commerciaux ou des entreprises (Novaes & Kanyat, 2025).

2.6.4 Tarification

Les clients paient généralement un forfait donnant accès à toute la bibliothèque de jeux. Les consommations sont quant à elles en supplément. Par exemple, le Bar à Jeux situé à Saint-Gilles demande une participation de 5 € par personne et donne un accès complet à la ludothèque

d'environ 500 jeux (Le Bar à Jeux, s. d.). De même, Chez Cubitus, un bar à jeux situé à Ixelles et à Woluwe, applique un tarif de 5 € par personne pour accéder à l'ensemble des jeux (Chez Cubitus, s. d.). À La Luck, bar situé à Ixelles, l'accès à la ludothèque est proposé au prix de 6 € par personne, sans limitation de temps ni de nombre de jeux (La Luck Bruxelles, s. d.).

Dans l'ensemble, ces exemples montrent que le prix d'entrée dans ce type d'établissement se situe généralement autour de 5 € par personne.

2.6.5 Profil des clients

Selon Novaes et Kanyat (2025), la clientèle des cafés ludiques est majoritairement jeune et masculine. Leur étude indique une proportion d'environ 20 % de femmes. De même, Konieczny (2019) observe une répartition similaire, avec environ 25 % de femmes pour 75 % d'hommes. Toutefois, Kviat (2023) souligne que les cafés ludiques accueillent justement une clientèle plus diversifiée, incluant des femmes et des familles, contrairement aux espaces de jeu traditionnels souvent dominés par des hommes blancs d'âge moyen. D'après lui, ces établissements jouent ainsi un rôle d'intermédiaire culturel, en contribuant à rendre le jeu de société accessible et attractif pour un public plus large.

Par ailleurs, dans une interview diffusée par la RTBF, Laurentin Dathis, fondateur du bar à jeux La Luck à Bruxelles, indique que sa clientèle est particulièrement variée. L'établissement accueille aussi bien des entreprises qui viennent faire un team building que des groupes d'amis, des couples ou encore des familles. Il organise également des tables ouvertes une fois par mois, ce qui permet à des personnes seules de partager une table avec des inconnus afin de favoriser les rencontres (Jaumotte, 2022).

Ainsi, si certaines études mettent en évidence une prédominance d'un public jeune et masculin, d'autres observations soulignent une diversification des profils des clients.

2.6.6 Motivations des clients

La motivation principale des clients des cafés ludiques réside dans la volonté de voir leurs amis et de créer du lien social. Les jeux sont de véritables instruments de connexion entre les individus. Ils facilitent les interactions en fournissant un sujet de discussion commun, ce qui rend les premiers contacts entre joueurs plus faciles (Novaes & Kanyat, 2025). Comme l'ont souligné plusieurs sociologues et anthropologues, le simple fait de réunir des individus dans un même espace physique ne garantit pas la création de liens sociaux. Ces interactions sont facilitées lorsqu'elles sont structurées autour d'une activité commune, comme le jeu de société (The British Academy, 2024).

Une fréquentation régulière de ce type d'établissement permet aux joueurs de s'intégrer au sein d'une communauté et contribue au renforcement des relations qui s'y développent. Certains habitués créent de réelles amitiés avec d'autres joueurs qu'ils ne connaissaient pourtant pas avant (Novaes & Kanyat, 2025). Au-delà des bénéfices sociaux, les clients réguliers de ces cafés estiment développer certaines compétences cognitives grâce au jeu, notamment la mémoire et la capacité à résoudre des problèmes (Konieczny, 2019).

2.6.7 Les obstacles et défis des cafés ludiques

D'après le rapport de The British Academy (2024), malgré leur popularité croissante, les jeux de société sont encore parfois perçus comme des loisirs réservés aux enfants ou aux « geeks ». Ce second stéréotype entraîne deux conséquences principales. D'une part, il renforce l'idée que les jeux de société sont moins socialement valorisés que d'autres formes de loisirs. D'autre part, il leur attribue une image d'univers complexe ou compétitif. Ces préjugés peuvent ainsi nuire à l'image des cafés ludiques et dissuader certaines personnes d'y entrer.

Par ailleurs, les personnes seules ou peu familières avec les jeux hésitent souvent à entrer dans ces établissements. Elles craignent d'être mal accueillies ou de ne pas maîtriser suffisamment les règles et donc de ne pas profiter pleinement de l'expérience ludique. Ce frein est généralement lié à un manque de confiance sociale et/ou d'expérience ludique.

Enfin, la communication et la promotion des cafés ludiques passent généralement par les réseaux sociaux et Internet, ce qui peut limiter leur accessibilité pour les personnes peu à l'aise avec les outils numériques ou qui ne les utilisent pas régulièrement (The British Academy, 2024).

3 Méthodologie

3.1 Objectifs

L'objectif de ce mémoire est d'analyser dans quelle mesure les cafés ludiques contribuent à la création de lien social dans une société marquée par le numérique. Plus précisément, il s'agit de comprendre comment ces lieux favorisent les interactions sociales et la formation de communautés en présentiel, à une époque où les échanges tendent à se numériser.

Afin de répondre à cette question de recherche, plusieurs types de données sont nécessaires. D'une part, des données théoriques issues de la littérature scientifique permettent de contextualiser le sujet, notamment en mettant en évidence l'essor des jeux de société ces dernières années (Berry, 2021) ainsi que l'émergence des cafés ludiques comme nouveaux espaces sociaux (Konieczny, 2019). D'autre part, des données empiriques sont indispensables pour confronter ces constats théoriques à la réalité du terrain.

La méthode choisie est une approche qualitative. Cette méthode permet d'obtenir des données riches, nuancées et contextualisées, qui font ressortir les pratiques et les ressentis des individus, ce qui est particulièrement adapté à l'étude des interactions sociales (Keiff, 2023). La méthode de collecte de données retenue est celle des entretiens semi-directifs menés auprès d'acteurs clés. Ce type d'entretien offre un cadre structuré autour de questions définies à l'avance, tout en laissant une certaine flexibilité.

Les forces de cette méthode sont qu'elle permet d'obtenir des informations issues du terrain avec des témoignages d'expériences vécues par des acteurs directement concernés par la thématique. Cependant, les limites de cette méthode sont que les réponses peuvent être subjectives et qu'il est parfois difficile de généraliser les résultats obtenus à grande échelle.

3.2 Méthode de collecte des données

La collecte de données repose sur une méthode qualitative, à travers la réalisation d'entretiens semi-directifs. Cette méthode est adaptée à l'étude des phénomènes sociaux car elle permet d'explorer en profondeur les perceptions et expériences des individus (Keiff, 2023). Les entretiens ont été réalisés directement au sein d'un café ludique situé en Wallonie, le café « Aux 3D ».

L'instrument utilisé pour la collecte de données est un guide d'entretien, élaboré sur base des concepts issus de la revue de littérature. Il s'agit d'un instrument pertinent pour recueillir les

opinions et perceptions des participants. Le guide est structuré autour de plusieurs thématiques et est adapté en fonction du profil des personnes interrogées.

Tableau 2 : Guide d'entretien du gérant

Guide d'entretien : questions posées au gérant	Justification (référence issue de la revue de littérature)
Origine du projet : - Pourquoi avoir choisi d'ouvrir un café basé sur les jeux de société ? - Comment percevez-vous l'évolution des cafés ludiques ces dernières années ?	Global Market Insights, 2025
Fonctionnement et organisation : - Comment fonctionne le café au quotidien ? - Comment l'espace du café est-il organisé ? Est-ce que l'aménagement a été pensé pour favoriser les interactions sociales ?	Novaes & Kanyat, 2025
Offre ludique et expérience client : - Comment sélectionnez-vous les jeux proposés ? Cherchez-vous à offrir une grande diversité de jeux ? - Proposez-vous la vente de jeux de société sur place ? - Organisez-vous occasionnellement des événements spéciaux dans votre bar ?	Brougère, 2021 ; Novaes & Kanyat, 2025
Offre de consommation : - Quelle est votre offre de boissons et de nourriture ? Est-elle pensée pour accompagner l'expérience ludique ? - Comment fonctionne la tarification dans votre établissement ? - Avez-vous mis en place des programmes de fidélité ou des offres spécifiques pour vos clients réguliers ? Si oui, comment cela fonctionne-t-il ?	Chez Cubitus, s. d. ; La Luck Bruxelles, s. d. ; Le Bar à Jeux, s. d. ; Novaes & Kanyat, 2025
Clientèle et sociabilité : - Quel type de clientèle fréquente le café ? - Pourquoi les gens viennent-ils dans votre café selon vous ? - Viennent-ils principalement entre amis/en famille ou viennent-ils également pour rencontrer de nouvelles personnes ? - Selon vous, les jeux de société favorisent-ils les interactions sociales ? Comment ?	Jaumotte, 2022 ; Konieczny, 2019 ; Kviat, 2023 ; Novaes & Kanyat, 2025 ; The British Academy, 2024

Numérique et communication - Pensez-vous que les gens viennent ici pour « déconnecter » des technologies numériques ? - Selon vous, la technologie est-elle essentielle pour faire tourner votre bar ? Comment l'utilisez-vous ? - Êtes-vous présents sur les réseaux sociaux en ligne ? Si oui, comment les utilisez-vous pour communiquer avec votre clientèle ?	Goldbeter-Merinfeld, 2023 ; Kviat, 2024 ; Novaes & Kanyat, 2025
Défis et difficultés - Quels sont les principaux défis ou difficultés que vous rencontrez dans la gestion de votre bar, au quotidien ou sur le long terme ?	The British Academy, 2024

Tableau 3 : guide d'entretien de l'employé

Guide d'entretien : questions posées à l'employé	Justification (référence issue de la revue de littérature)
Parcours et rôle : - Depuis combien de temps travaillez-vous ici ? - Pourquoi avez-vous décidé de venir travailler ici ? - Quel est votre rôle dans le café ? - Comment accompagnez-vous les clients dans le choix et la compréhension des jeux ? - Est-ce que ça vous arrive de jouer avec les clients ?	Barbier, 2021 ; Novaes & Kanyat, 2025
Clientèle et sociabilité : - Comment décririez-vous l'ambiance du café ? - Quel type de clientèle fréquente le café ? - Pourquoi les gens viennent-ils dans votre café selon vous ? - Viennent-ils principalement entre amis/en famille ou viennent-ils également pour rencontrer de nouvelles personnes ? - Avez-vous observé la création d'amitiés ou de groupes grâce au café ? Si oui, pouvez-vous donner des exemples - Selon vous, les jeux de société favorisent-ils les interactions sociales ? Comment ?	Jaumotte, 2022 ; Konieczny, 2019 ; Kviat, 2023 ; Novaes & Kanyat, 2025 ; The British Academy, 2024
Numérique : - Pensez-vous que les gens viennent ici pour « déconnecter » des technologies numériques ?	Goldbeter-Merinfeld, 2023 ; Kviat, 2024 ; Novaes & Kanyat, 2025

Défis et difficultés - Quels sont les principaux défis ou difficultés que vous rencontrez dans votre travail au quotidien ?	The British Academy, 2024
---	------------------------------

Tableau 4 : guide d'entretien du client

Guide d'entretien : questions posées au client	Justification (référence issue de la revue de littérature)
Fréquentation : - Venez-vous souvent dans ce café ? - Avec qui venez-vous généralement jouer ?	Konieczny, 2019 ; Novaes & Kanyat, 2025
Motivations et expérience : - Pourquoi venez-vous ? Quelles sont vos motivations ? - Qu'est-ce que vous appréciez particulièrement dans ce bar ? - Selon vous, qu'apporte un café ludique par rapport à un café classique ?	Konieczny, 2019 ; Novaes & Kanyat, 2025 ; The British Academy, 2024
Sociabilité et interactions sociales : - Est-ce que vous avez déjà joué avec des personnes que vous ne connaissiez pas ? Si oui, avez-vous fait de nouvelles rencontres ? - Selon vous, comment les jeux de société influencent-ils la manière dont les gens interagissent entre eux ? - Que vous apportent personnellement les jeux de société ?	Konieczny, 2019 ; Novaes & Kanyat, 2025 ; Petersen et al., 2021 ; Régner, 2018 ; Sill, 2023
Numérique : - Est-ce que venir ici change votre rapport aux écrans ou aux activités numériques ? - Est-ce que jouer à des jeux de société vous permet de vous éloigner des écrans ? - Selon vous, pourquoi les cafés ludiques ont-ils du succès aujourd'hui ?	Global Market Insights, 2025 ; Goldbeter- Merinfeld, 2023 ; Kviat, 2024 ; Novaes & Kanyat, 2025

3.3 Participants

Le terrain de recherche est un café ludique situé à Namur : Aux 3D .



Figure 4 : Café ludique Aux 3D à Namur

L'échantillon est constitué de trois participants considérés comme des acteurs clés : le gérant nommé Alain, un employé nommé Tom et un client nommé Simon¹. Les identités des participants ont été anonymisées afin de préserver leur confidentialité. Ce choix permet d'avoir une diversité des profils interrogés et de recueillir des points de vue complémentaires.

Le café a été contacté par e-mail en expliquant l'objectif du mémoire ainsi que les modalités de participation. Le gérant a immédiatement accepté de participer à l'étude et a ensuite facilité l'accès au terrain en proposant d'interviewer un employé et un client.

La représentativité de l'échantillon peut être discutée car l'étude repose sur un seul café ludique et un nombre restreint de participants ce qui limite la généralisation des résultats. Une enquête menée auprès de plusieurs établissements aurait permis de renforcer la validité de la recherche.

3.4 Corpus attendu

Le corpus de données se compose de trois entretiens semi-directifs réalisés auprès de trois participants aux profils complémentaires : un gérant, un employé et un client d'un café ludique. Ce choix permet de recueillir des données variées et pertinentes pour répondre à la question de recherche.

Les données portent principalement sur la perception du café ludique, son fonctionnement et les interactions sociales qui s'y développent. La qualité des données repose sur plusieurs facteurs. D'une part, l'utilisation d'entretiens semi-directifs favorise l'expression libre des participants. D'autre part, l'adaptation du guide d'entretien aux trois profils permet de recueillir des données ciblées et variées.

¹ Les trois noms sont des noms de substitution.

3.5 Méthode d'analyse des données collectées

Afin d'analyser les données collectées, les réponses aux entretiens sont retranscrites et interprétées pour les comparer entre elles, mais également avec les informations issues de la revue de littérature. L'objectif est de faire ressortir les réponses les plus pertinentes et les plus intéressantes pour répondre à la question de recherche.

4 Résultats et interprétation

4.1 Synthèse des résultats

Le café ludique Aux 3D est un espace spécifiquement adapté pour favoriser la sociabilité à travers plusieurs dimensions complémentaires.

Tout d'abord, l'organisation temporelle et spatiale du café joue un rôle central dans la construction du lien social. Les larges horaires d'ouverture permettent d'attirer un public varié (les familles en journée et les groupes d'amis en soirée) tandis que l'aménagement en plusieurs espaces répond aux différents besoins des clients (calme vs interaction). Certains choix de mobilier tels que les poufs ou les grandes tables favorisent particulièrement la convivialité et les échanges, ce qui montre que la sociabilité est intégrée dès la conception du lieu.

Ensuite, l'offre de jeux de société est un véritable moteur d'interaction. La sélection faite par le gérant privilégie des jeux accessibles, qui sont faciles à comprendre et qui favorisent la discussion. Les jeux agissent comme un véritable catalyseur social car ils permettent de briser la glace facilement, notamment entre inconnus. Les événements réguliers (soirées à thème, karaokés) renforcent cette dynamique en créant des rendez-vous collectifs réguliers qui favorisent la rencontre et la fidélisation.

Par ailleurs, le personnel joue un rôle clé dans cette dynamique. Les barmans sont de véritables repères pour les clients. Ils ne se limitent pas à un rôle de service comme dans un café classique. Ils sont là pour conseiller des jeux, encourager les interactions et peuvent même participer aux parties avec les clients. Ils contribuent également à l'intégration des individus les plus réservés, ce qui renforce la dimension communautaire du lieu.

De plus, la diversité de la clientèle confirme que le café est un lieu accueillant et ouvert à tous. En effet, le public est hétérogène, il y a autant d'hommes que de femmes, des habitués que des nouveaux clients. Même si beaucoup de clients viennent en groupe, le café est particulièrement adapté pour les personnes seules. Elles peuvent y faire des rencontres et développer progressivement des relations sociales. Les témoignages montrent que le café permet de créer des liens durables (amitiés et relations amoureuses), ce qui illustre sa contribution concrète dans la production de lien social.

Enfin, bien que les clients ne viennent pas forcément dans le café pour déconnecter du numérique, certains aiment y trouver un lieu qui favorise les échanges en face-à-face et qui leur permet de renouer avec des interactions sociales réelles, loin des écrans.

Ces résultats permettent de répondre à la question de recherche en résumant les principales raisons pour lesquelles le café ludique contribue à la création de lien social.

4.2 Résultats détaillés

4.2.1 Fonctionnement et aménagement du café

Le café est ouvert sept jours sur sept. Il ouvre à 14h le vendredi et le dimanche, et à 16h les autres jours, et ferme à 1h chaque jour. Le gérant Alain explique que ces larges horaires permettent d'accueillir une clientèle diversifiée. Les familles fréquentent plutôt l'établissement l'après-midi, alors que les groupes d'amis et les couples viennent plutôt en soirée.

L'aménagement du café est pensé pour favoriser les interactions entre les clients. Par exemple, il y a un coin avec des poufs plutôt que des chaises, ce qui crée une ambiance plus conviviale et propice aux conversations. L'établissement propose aussi bien des tables pour deux personnes que des grandes tables adaptées aux groupes.

Tom, l'employé, souligne que la clientèle se compose principalement de deux publics : ceux qui cherchent un environnement calme pour jouer et ceux qui viennent avant tout pour sociabiliser, et qui sont donc généralement plus bruyants. La configuration du café, avec ses différentes salles, permet ainsi de répondre à ces attentes en offrant plusieurs ambiances.

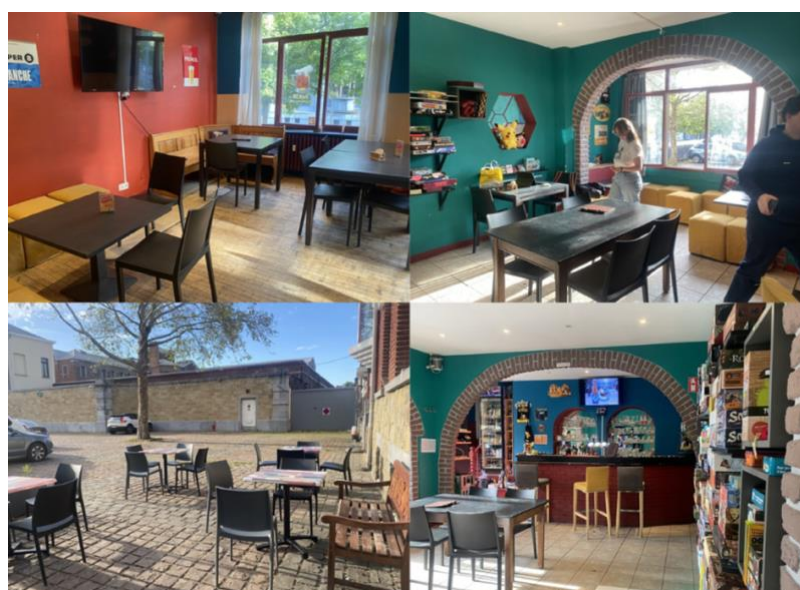


Figure 5 : Aménagement du café ludique Aux 3D

4.2.2 Offre ludique

Le gérant du bar, Alain, explique que l'établissement essaie de proposer une large diversité de jeux afin de faire découvrir de nouveaux jeux aux clients. L'accent est toutefois mis sur une sélection de jeux favorisant les échanges et les interactions entre les joueurs. Les jeux proposés sont donc, pour la plupart, faciles à expliquer et à comprendre, et permettent de discuter en jouant. Des jeux plus complexes et plus longs sont également disponibles mais rencontrent moins de succès. Par ailleurs, le café ne propose plus la vente de jeux car les stocks sont difficiles à gérer et la logistique prend trop de temps par rapport aux bénéfices générés.



Figure 6 : Collection de jeux du café ludique Aux 3D

En plus de la mise à disposition de jeux de société, le café organise régulièrement des soirées à thèmes. Par exemple, un club de Go se réunit chaque lundi, une soirée dédiée au jeu « Les Loups-Garous de Thiercelieux » est proposée le mercredi et un karaoké est organisé chaque samedi. Ces événements réguliers permettent d'attirer un public varié et contribuent à dynamiser la vie du bar.

4.2.3 Clientèle et sociabilité

La clientèle du café est très diversifiée. Il y a des personnes de tous âges, de tous genres et de tous milieux sociaux. Cette diversité contribue à rendre ce lieu ouvert et accessible à tous. Le bar est souvent fréquenté par des habitués, mais il attire également régulièrement de nouveaux clients qui sont accueillis chaleureusement par le personnel. D'après Simon, un client qui vient depuis de nombreuses années, l'ambiance est très conviviale et les barmans sont toujours disponibles pour conseiller les clients et discuter avec eux.

Selon Alain, la principale raison qui pousse les gens à venir est l'aspect social. Les jeux de société facilitent les interactions en constituant un point d'entrée commun, permettant de briser

la glace et de rapprocher les individus. Tom souligne d'ailleurs qu'ils jouent un rôle de véritable moteur de sociabilisation. L'ambiance et les activités proposées favorisent ainsi les échanges, que les clients soient seuls, entre amis ou en famille.

Si la majorité des visiteurs viennent en groupe, le café est également particulièrement adapté aux personnes seules qui cherchent du contact social. Alain explique d'ailleurs plusieurs exemples de clients initialement très introvertis qui ont trouvé dans ce lieu un véritable espace d'échange qui leur a permis de développer progressivement un cercle social. Tom illustre ce phénomène par son expérience personnelle, en expliquant y avoir rencontré la majorité de ses amis. Simon mentionne également que ce bar lui a permis de nouer des relations amoureuses.

Enfin, selon Simon, les jeux de société facilitent largement les interactions entre inconnus. Contrairement à un café traditionnel, où les groupes restent généralement entre eux, les jeux dans un café ludique forment un pont entre les individus. Ils agissent ainsi comme un véritable catalyseur social et permettent de découvrir les autres à travers leur manière de jouer.

4.2.4 Rôle du personnel

Tom, barman, explique qu'il joue un rôle social important auprès des clients. Il est un point de repère pour eux et les accompagne dans le choix des jeux. Bien qu'il ne les connaisse pas tous, il en maîtrise une bonne partie ce qui lui permet d'orienter les clients en fonction de leurs envies. Par exemple, lorsqu'un couple arrive, Tom prend le temps de leur demander leurs attentes afin de proposer des jeux adaptés. Il lui arrive également de participer aux parties lorsque les clients ont besoin d'un joueur supplémentaire.

4.2.5 Numérique

Selon Alain et Tom, les clients ne fréquentent pas spécialement le bar pour déconnecter des technologies numériques. Simon nuance toutefois ce point de vue en expliquant que les jeux de société lui offrent justement une forme de déconnexion. Son quotidien est largement dominé par les écrans et il apprécie se retrouver dans un cadre qui favorise les échanges en face-à-face. Il considère que les interactions physiques entre les gens se perdent, notamment à cause de l'envahissement de la technologie. Selon lui, le succès des cafés ludiques s'explique en partie par ce besoin de s'éloigner des réseaux sociaux et de profiter de moments simples et authentiques.

Alain explique néanmoins que la technologie reste indispensable pour le fonctionnement du café. Elle est en effet un outil central pour la communication et la visibilité de l'établissement, notamment à travers les réseaux sociaux et la publicité en ligne. Le bar est présent sur Instagram

et Facebook pour interagir avec sa clientèle et promouvoir son concept. Il dispose également d'un site web pour présenter son offre et améliorer son référencement. Au-delà de l'aspect marketing et communication, les outils numériques sont très importants dans la gestion quotidienne du bar, notamment pour gérer la comptabilité et la logistique.

4.2.6 Offre de consommation et tarification

La carte proposée est proche de celle d'un café classique et n'est pas spécialement pensée pour accompagner l'expérience ludique, même si, selon Alain, les deux se complètent mutuellement. En effet, jouer autour d'un verre est agréable et favorise la création de liens entre les clients. L'établissement propose certains cocktails qui portent le nom d'un jeu de société afin de conserver une cohérence avec l'univers du bar.



Figure 7 : Bar du café ludique Aux 3D

En ce qui concerne la tarification, les jeux sont en libre-service et les clients peuvent en profiter sans payer de forfait, à condition de consommer. Aucune caution n'est demandée non plus, tout repose sur une relation de confiance avec la clientèle, ce qui fait pleinement partie de l'identité du café. Afin de fidéliser les clients, le bar a également mis en place un système de points qui permet aux habitués de bénéficier de réductions sur leurs consommations.

4.2.7 Défis et difficultés

Alain explique que l'un des principaux défis dans la gestion de son café ludique est d'avoir une équipe fiable. En effet, les barmans ne sont pas de simples serveurs, ils doivent être de véritables repères pour les clients, notamment pour les personnes qui en ressentent le besoin car il s'agit avant tout d'un lieu de sociabilité. L'équipe doit être polyvalente : les barmans doivent maîtriser les aspects de l'Horeca, avoir une bonne connaissance des jeux, mais aussi de solides compétences relationnelles. Il est donc essentiel d'avoir une équipe de confiance.

De son côté, Tom identifie deux défis principaux dans son travail quotidien. Le premier est qu'il doit se tenir informé de l'offre diversifiée de jeux que le bar propose afin de pouvoir conseiller au mieux les clients. Le second défi concerne l'accompagnement des personnes qui viennent seules. Il doit les encourager à s'intégrer dans des groupes et à interagir avec d'autres clients, ce qui n'est pas toujours facile, surtout avec les personnes introverties.

4.3 Interprétation

Les résultats obtenus sont globalement conformes aux informations récoltées dans la revue de littérature. Le café ludique Aux 3D apparaît effectivement comme un espace qui contribue à la création de lien social. La sociabilité n'est pas seulement un effet secondaire de la fréquentation du café, il s'agit d'un véritable objectif intégré dans son fonctionnement. Les témoignages des participants vont dans le même sens que la littérature scientifique qui décrit les cafés ludiques comme des tiers-lieux favorisant les rencontres et le sentiment d'appartenance (Novaes & Kanyat, 2025).

Premièrement, l'aménagement spatial et temporel du café confirme ce que la littérature souligne à propos des cafés ludiques. En effet, les larges horaires et les différents espaces permettent d'attirer un public varié et la présence de poufs et de grandes tables favorise particulièrement la convivialité et les échanges (Novaes & Kanyat, 2025). Il s'agit ainsi d'un lieu aménagé pour faciliter les interactions.

Ensuite, les résultats montrent que le jeu de société joue un rôle central dans la création du lien social, ce qui correspond pleinement à l'état de l'art. En effet, la littérature insiste sur le fait que les jeux de société sont de véritables instruments de connexion sociale (Konieczny, 2019). Comme en témoigne le gérant du bar, les jeux mis à disposition sont faciles à comprendre et servent de support pour engager la discussion, notamment avec des inconnus. Cela confirme que le jeu ne sert pas seulement à divertir, mais qu'il facilite les rencontres et les interactions.

De plus, le café organise régulièrement des soirées à thème, tels que des soirées Loups-Garous ou des karaokés. Comme le souligne la littérature, ces événements spéciaux permettent d'attirer un public diversifié et de positionner le café comme un espace culturel multidimensionnel (Noveas & Kanyat, 2025).

Les résultats des entretiens concernant le rôle du personnel confirment les analyses issues de l'état de l'art. La littérature souligne que les serveurs jouent un rôle actif dans l'accompagnement ludique des clients en recommandant des jeux, en expliquant les règles, en

mettant en relation des joueurs isolés et parfois même en jouant avec eux (Barbier, 2021). Le témoignage du barman du café s'inscrit pleinement dans cette dynamique. Cela montre que la sociabilité du café repose en partie sur l'investissement relationnel important du personnel.

Les deux points suivants sont plus nuancés par rapport à la revue de littérature. D'une part, la question de la diversité de la clientèle des cafés ludiques fait l'objet de points de vue divergents dans la littérature. Certains auteurs estiment que les cafés ludiques sont plus fréquentés par des hommes (Novaes & Kanyat, 2025 ; Konieczny, 2019), tandis que d'autres les présentent comme des espaces accueillants une clientèle particulièrement diversifiée (Kviat, 2023 ; Jaumotte, 2022). Les résultats obtenus dans les entretiens s'orientent plutôt vers la deuxième interprétation. En effet, les trois participants interrogés décrivent une clientèle hétérogène en termes d'âge, de genre et de profils sociaux.

D'autre part, les résultats concernant la relation au numérique rejoignent partiellement les analyses de l'état de l'art, tout en apportant une nuance intéressante. La littérature présente les jeux de société comme des instruments qui permettent de se déconnecter de toute forme de technologie le temps d'une partie (Kviat, 2024). Or, d'après les résultats des entretiens, les clients ne viennent pas forcément jouer avec l'intention explicite de se déconnecter du numérique et des écrans. Ils peuvent néanmoins y trouver un lieu où les interactions physiques et la convivialité sont centrales. Ainsi, la déconnexion numérique n'est pas nécessairement une motivation consciente de fréquentation mais un effet produit par l'expérience elle-même.

5 Conclusion

Ce mémoire s'intéresse à la manière dont les cafés ludiques contribuent à la création de lien social dans une société marquée par le numérique. La littérature scientifique montre en effet que le numérique envahit aujourd'hui tous les domaines de notre société. Particulièrement touchées par ce phénomène, les relations sociales sont elles aussi de plus en plus digitalisées (George, 2019). Dans ce contexte, on observe parallèlement le développement de lieux de sociabilité tels que les cafés ludiques, dont le nombre augmente ces dernières années (Global Market Insights, 2025). Même si les clients ne s'y rendent pas forcément pour déconnecter des technologies numériques, ces établissements offrent néanmoins un espace d'interaction en présentiel et de convivialité autour du jeu de société. La revue de littérature et l'étude de terrain menée au sein du café ludique Aux 3D montrent que ces établissements ne se réduisent pas à de simples espaces de consommation. Ils constituent de véritables lieux de sociabilité, où le jeu sert de support aux interactions sociales.

Les résultats de la recherche montrent que les principaux éléments contribuant à la création de lien social entre les individus au sein du café sont l'aménagement spatial et temporel de l'établissement, l'organisation d'événements spéciaux, la diversité de l'offre de jeux de société et le rôle du personnel dans l'accompagnement des clients. De plus, la diversité de la clientèle observée au sein du café Aux 3D montre que ces établissements s'adressent à un public varié et attirent aussi bien des groupes déjà formés que des personnes venues seules qui viennent pour y faire des rencontres.

La recherche présente plusieurs forces. Tout d'abord, elle aborde un sujet encore peu traité dans la littérature scientifique, en particulier dans la littérature francophone. Elle permet ainsi de mettre en lumière les cafés ludiques et leurs fonctions sociales dans un contexte d'expansion de ce type de lieux à l'échelle mondiale. Ensuite, l'approche qualitative de la recherche est particulièrement pertinente. Les entretiens semi-directifs réalisés directement sur le terrain permettent de favoriser les échanges spontanés avec les participants et de recueillir leurs perceptions de l'établissement (Kieff, 2023). Les personnes interrogées, des acteurs clés aux profils complémentaires (gérant, employé et client), ont une vision fine du fonctionnement du café et des dynamiques de sociabilité qui s'y développent, en raison de leur immersion directe dans le milieu.

Cependant, cette recherche comporte également certaines limites. L'étude repose sur un seul établissement et sur un nombre restreint de participants, ce qui limite la généralisation des

résultats à l'ensemble des cafés ludiques en Belgique. De plus, les données recueillies reposent sur des perceptions individuelles et comportent donc une part de subjectivité.

Plusieurs pistes de recherche peuvent être envisagées pour prolonger ce travail. Une étude comparative sur plusieurs cafés ludiques, en Belgique ou dans d'autres pays, permettrait d'identifier les points communs et les différences entre les établissements et de mieux comprendre les facteurs qui favorisent la création de lien social. Il serait également pertinent d'interroger plus de personnes au sein de chaque établissement afin de renforcer la portée des résultats. Enfin, une approche méthodologique mixte, combinant des entretiens et des observations, permettrait d'avoir une compréhension plus complète des dynamiques interactionnelles et du fonctionnement réel de ces lieux.

En conclusion, ce mémoire met en évidence que les cafés ludiques constituent bien plus que de simples lieux de loisir ou de consommation. Ils apparaissent comme de véritables espaces de rencontres et de construction de lien social, dans une société où les interactions en face-à-face entre les individus tendent à diminuer au profit des échanges numériques.

6 Bibliographie

Barbier, J.-E. (2021). « Bon, qui connaît la règle ? » Aspects communautaire et situé de la transmission orale des règles de jeu chez les joueurs passionnés. *Sciences du jeu*, 14.

<https://doi.org/10.4000/sdj.2836>

Berry, V. (2021). Que sait-on des jeux de société « modernes » ? *Sciences du jeu*, 14.

<https://doi.org/10.4000/sdj.2796>

Berry, V., & Coavoux, S. (2021). « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France. *Sciences du jeu*, 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2819>

Berry, V. (2024). Dictionnaire des sciences du jeu. In *Dictionnaire des sciences du jeu* (pp. 221-227). Érés. <https://doi.org/10.3917/eres.broug.2024.01.0223>

Brougère, G. (2021). Des jeux et des sociétés. *Sciences du jeu*, 14.

<https://doi.org/10.4000/sdj.2933>

Case Départ. (s. d.). Case Départ. Consulté 15 juin 2026, à l'adresse <https://casedepart.be>

Chez Cubitus. (s. d.). Chez Cubitus. Consulté le 22 avril 2026, à l'adresse

<https://chezcubitus.be>

Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. (2007). Virtual “Third Places” : A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 16(1-2), 129-166. <https://doi.org/10.1007/s10606-007-9041-8>

Esprit Jeu. (s. d.). *Série Unlock—Escape Game*. Esprit Jeu. Consulté 15 mai 2026, à l'adresse https://www.espritjeu.com/serie-unlock-escape-game.html?srsltid=AfmBOopyMAZ__yzLSy9bBDeEhrk5vrmqk0kknW3pDTmURL_IQMbOfxX

Fisher, H. D. (2015). Sexy, Dangerous—and Ignored : An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video game Magazines. *Games and Culture*, 10(6), 551-570. <https://doi.org/10.1177/1555412014566234>

George, É. (Éd.). (2019). *Numérisation de la société et enjeux sociopolitiques 2*. ISTE Group. <https://doi.org/10.51926/ISTE.9781784055851>

Global Market Insights. (2025, août). *Marché des jeux de société Taille et partage 2025-2034*. Global Market Insights. <https://www.gminsights.com/fr/industry-analysis/board-games-market>

Goldbeter-Merinfeld, É. (2023). Les écrans, tiers incontournables dans les systèmes humains. Introduction: *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*, n° 71(2), 5-9. <https://doi.org/10.3917/ctf.071.0005>

J. Rogerson, M., A. Sparrow, L., & R. Gibbs, M. (2021). Unpacking “Boardgames with Apps” : The Hybrid Digital Boardgame Model. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-17. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445077>

Jaumotte, M. (2022, avril 20). *Le bar à jeux de société, toujours une bonne idée de sortie ! Découvrez La luck à Bruxelles et les bars à jeux près de chez vous*. RTBF actus. <https://www.rtbf.be/article/le-bar-a-jeux-de-societe-toujours-une-bonne-idee-de-sortie-decouvrez-la-luck-a-bruxelles-et-les-bars-a-jeux-pres-de-chez-vous-10977023>

Keiff, S. (2023, mars 17). *L'importance de la recherche qualitative en sciences humaines et sociales : Plaider pour l'humain*. <https://doi.org/10.58079/SNRA>

Konieczny, P. (2019). Golden Age of Tabletop Gaming : Creation of the Social and Rise of Third Spaces for Tabletop Gaming in the 21st Century. *Polish Sociological Review*, 206, 199-216. <https://polish-sociological-review.eu/Golden-Age-of-Tabletop-Gaming-Creation-of-the-Social-Capital-n-and-Rise-of-Third,117918,0,2.html>

Kviat, A. (2023). Sliced and diced : Board game cafes as cultural intermediaries (poster presented at the 2023 Consumer Culture Theory Conference, Lund University). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.10869.55525>

Kviat, A. (2024, avril 19). *Board games and postdigital consumer culture*. 12th EIASM Interpretive Consumer Research Workshop, Malaga, Espagne. https://research-information.bris.ac.uk/ws/portalfiles/portal/405814710/Kviat_Board_games_and_postdigital_consumer_culture_FINAL.pdf

La Luck Bruxelles. (s. d.). La Luck. Consulté le 22 avril 2026, à l'adresse <https://www.la-luck.com/restaurants/bruxelles>

Le Bar à Jeux. (s. d.). Le Bar à Jeux. Consulté le 22 avril 2026, à l'adresse <https://lebarajeux.shop/pages/a-propos-de-nous>

MeepleMoiTout. (2025). *Le succès grandissant des jeux de société : Pourquoi passionnent-ils de plus en plus de monde ?* MeepleMoiTout. <https://www.meeplemoitout.com/p/le-succes-grandissant-des-jeux-de>

Morris, C. (2015, juin 25). *Six Reasons China Loves Board Game Cafés*. Medium. <https://medium.com/board-games/six-reasons-china-loves-board-game-cafes-c80f54873ecb>

Novaes, A., & Kanyat, L. (2025). From Play to Belonging : Board Game Cafes as Madiators for Social Wellness and Community Building in Japan. *Acta Ludologica*, 8(1), 78-97. <http://doi.org/10.34135/actaludologica.2025-8-1.78-97>

Petersen, C. B., Bekker-Jeppesen, M., Aadahl, M., & Lau, C. J. (2021). Participation in recreational activities varies with socioeconomic position and is associated with self-rated health and well-being. *Preventive Medicine Reports*, 24, 101610. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101610>

Régnier, M. (2018). *Impact des jeux de société sur l'aspect cognitif de patients en addictologie* [Université de Picardie Jules Verne]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02057310v1>

Schmoll, P., Bonenfant, M., & Dozo, B.-O. (2023). « Fonder une sociologie à partir des jeux ». Pertinence du projet de Roger Caillois aujourd'hui. *Sciences du jeu*, 20-21. <https://doi.org/10.4000/sdj.6153>

Sill, T. (2023, septembre 2). Jeu de société pour adultes : Un mélange Unique de Plaisir et d'Interaction. *Savana Games*. <https://savana-games.eu/blogs/blog-sur-les-jeux-de-societe/jeu-de-societe-pour-adultes-un-melange-unique-de-plaisir-et-dinteraction>

The British Academy. (2024). *Social and cultural infrastructure for people and policy : Discussion papers*. The British Academy. <https://doi.org/10.5871/infrastructure/discussion-papers>

Zabban, V., Piñeros, N., & Roux, T. (2021). Financement participatif et engagement des consommateur·rice·s dans l'essor du secteur du jeu de société : Un « âge d'or » tiré par la demande ? *Sciences du jeu*, 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2866>

7 Annexes : Retranscriptions des entretiens

Les entretiens ont été réalisés au café ludique Aux 3D le 27/04/2026 avec trois participants. Leurs noms ont été remplacés par des noms de substitution afin de préserver leur identité.

7.1 Entretien avec le gérant du café ludique Aux 3D

L : Bonjour, merci d'avoir accepté de me recevoir pour cet entretien. Pour commencer, pouvez-vous simplement vous présenter ?

A : Je m'appelle Alain. Ce n'est pas moi qui ai fondé le bar, je l'ai racheté. Le bar a été créé initialement il y a 11 ans par des amis à moi et je l'ai racheté il y a 6 ans. À la base je n'avais aucune expérience dans l'Horeca quand j'ai repris le lieu car je suis développeur en informatique de base, donc il n'y a aucun rapport entre les deux univers.

L : Pourquoi avoir choisi de racheter un café basé sur les jeux de société ? Quel était votre objectif ?

A : Quand mes amis ont décidé de quitter le bar et qu'ils l'ont proposé à la vente, j'ai accepté de le reprendre pour garder l'ambiance de l'endroit car c'est un endroit que j'appréciais beaucoup et je n'avais pas envie que ça change. Je venais ici quand j'étais étudiant et j'y ai fait beaucoup de rencontres et d'amis. Il n'y a pas beaucoup d'autres lieux comme celui-ci où tu peux rentrer dans le bar et discuter avec tout le monde. Ici, on essaie de cultiver une ambiance conviviale où les jeux sont un prétexte pour échanger, rencontrer de nouvelles personnes et même s'installer à une table avec des inconnus. C'était un investissement social mais également un investissement économique, car l'établissement doit rester rentable afin de pouvoir continuer à innover et à y réinvestir.

L : Comment percevez-vous l'évolution des cafés ludiques ces dernières années ?

A : Il y a certes un essor de cafés ludiques qui ouvrent mais il y en a très peu qui survivent. Notre bar a 11 ans mais je n'ai aucun autre exemple de bar à jeux qui existe depuis autant d'années. Je sais qu'il y en a quelques-uns à Bruxelles, à Mons et à Liège mais je n'ai plus les noms en tête. Il existe aussi des bars à jeux vidéo mais le concept n'est pas exactement le même.

L : Comment fonctionne le café au quotidien ?

A : Il y a des jours où on ouvre à 14h et d'autres à 16h. Le créneau de l'après-midi attire des parents et des familles qui viennent plutôt l'après-midi qu'en soirée avec les enfants. Sinon en tant que gérant, il n'y a pas vraiment de journée type car tous les jours sont différents. Certains jours, je m'occupe de la communication, d'autres plutôt du côté administratif ou encore de la comptabilité. Parfois, je vais même servir derrière le bar.

L : Comment l'espace du café est-il organisé ? Est-ce que l'aménagement a été pensé pour favoriser les interactions ?

A : On essaie d'organiser l'espace le mieux qu'on peut avec les difficultés qu'on a. On essaie de créer des coins qui favorisent l'effet de groupe. Par exemple, on a un coin avec des poufs autour d'une table ce qui crée un coin assez convivial. Sinon, on a différentes pièces qui permettent de créer des espaces différents avec des ambiances différentes. On a essayé de mettre des tables pour deux personnes mais également des grandes tables pour les plus grands groupes. On a également une terrasse qui permet de s'installer dehors si certains clients le désirent.

L : Comment sélectionnez-vous les jeux proposés ? Cherchez-vous à offrir une grande diversité de jeux ?

A : La sélection des jeux se fait un peu au feeling et aussi un peu à la demande. Nous on est là pour faire découvrir l'aspect ludique donc on essaie d'avoir des jeux variés. Mais on essaie aussi et surtout d'avoir des jeux qui vont permettre de créer une synergie entre les gens et qui vont permettre les échanges et les interactions pendant la partie. Donc on a plutôt des jeux qui sont funs et qui sont faciles à comprendre. On a également des jeux plus complexes avec des règles plus compliquées et des parties qui durent plus longtemps mais la majorité des jeux qu'on met en avant ce sont des jeux simples qu'on peut expliquer facilement aux clients et qui leur permettent de discuter pendant la partie. Le jeu doit rester un catalyseur de l'aspect social mais si le jeu est trop complexe, cela freine les interactions et ce n'est pas ce qu'on recherche.

L : Proposez-vous la vente de jeux de société sur place ?

A : Non, on ne le fait plus. On le faisait avant mais c'était assez compliqué à gérer niveau logistique. C'est difficile de gérer le stock de jeux, d'en faire la promotion. Cela prend beaucoup de temps pour peu de rentrées. Ça demandait 15 à 20 % du temps pour seulement 5 % du chiffre d'affaires.

L : Organisez-vous occasionnellement des événements spéciaux dans votre bar ?

A : Oui, on organise beaucoup d'événements spéciaux. Tous les lundis soir, il y a un club de Go qui se réunit dans le café, tous les mercredis il y a une soirée où on joue aux Loups-Garous de Thiercelieux. On organise aussi des soirées karaoké les samedis soirs. Ces activités permettent d'attirer un public différent et de donner du dynamisme au bar.

L : Quelle est votre offre de boissons et de nourriture ? Est-elle pensée pour accompagner l'expérience ludique ?

A : On propose une carte proche de celle d'un café classique, elle n'a pas été spécifiquement pensée pour accompagner l'expérience ludique, même si les deux se complètent mutuellement. Jouer autour d'un verre reste agréable et contribue à créer du lien entre les personnes. On a quand même des cocktails qui portent le nom de certains jeux pour avoir une cohérence avec l'univers du bar.

L : Comment fonctionne la tarification dans votre établissement ?

A : Ici, les jeux sont en libre accès et les clients ne doivent pas payer de forfait pour utiliser les jeux, à condition de consommer. Aucune caution n'est demandée non plus, tout repose sur une relation de confiance avec la clientèle, ce qui fait pleinement partie de notre identité.

L : Avez-vous mis en place des programmes de fidélité ou des offres spécifiques pour vos clients réguliers ? Si oui, comment cela fonctionne-t-il ?

A : Oui, les clients peuvent créer un compte sur le site du bar et ils gagnent des points quand ils consomment ici. On appelle ça des « XP », un terme utilisé dans certains jeux de rôle ou jeux vidéo. Plus ils accumulent de points et plus ils montent dans les niveaux et ils peuvent dépenser leurs points pour avoir des réductions sur les consommations.

L : Quel type de clientèle fréquente le café ?

A : La clientèle est très diversifiée. Il y a autant des jeunes que des personnes plus âgées, des hommes comme des femmes. Le public est très hétéroclite et cette diversité fait partie de notre force et contribue à l'identité du lieu. Il y a beaucoup d'habitues mais on voit aussi beaucoup de nouveaux clients. Pendant un moment, certains barmans privilégiaient leurs amis et n'étaient pas très accueillants avec les nouveaux clients. C'est un point que j'ai tenu à faire évoluer car

il est essentiel pour moi que le bar soit un espace ouvert à tous, où chacun se sent le bienvenu et pleinement accueilli.

Il y a également beaucoup de couples qui viennent ici. On a toute une section de jeux qui se jouent spécifiquement à deux joueurs : aussi bien des jeux compétitifs que collaboratifs. Quand les gens arrivent, on leur demande à quel type de jeu ils aimeraient jouer. Le jeu permet d'entamer des discussions et est un moteur d'échanges sociaux.

L : Pourquoi les gens viennent-ils dans votre café selon vous ?

A : Je pense que chacun a ses raisons. Mais si on devait faire un gros résumé, je dirais que les gens viennent principalement pour l'aspect social. Les gens viennent dans un bar pour chercher un contact social, et nous on le facilite par la mise à disposition de jeux de société. Le jeu permet de créer du lien entre les gens, il sert de point commun, ce qui facilite la discussion et permet de briser la glace facilement.

L : Viennent-ils principalement entre amis/en famille ou viennent-ils également pour rencontrer de nouvelles personnes ?

A : La plupart du temps, les clients viennent en groupes déjà constitués. Cependant, ce lieu est particulièrement adapté aux personnes qui viennent seules et qui cherchent du contact social.

J'ai déjà eu des exemples de personnes, parfois très introverties, qui fréquentent le bar depuis plusieurs années et qui ont réussi à trouver ici un véritable espace d'échange. Elles ont réussi à s'y sentir à l'aise pour jouer et discuter avec d'autres, ce qui leur était difficile auparavant. Elles savent qu'ici, l'ambiance est bienveillante et sans jugement. Pour certaines personnes, j'ai observé une réelle évolution : grâce aux jeux et à ce lieu, elles ont pu développer leurs relations sociales et se constituer progressivement un cercle.

L : Selon vous, les jeux de société favorisent-ils les interactions sociales ? Comment ?

A : Les jeux de société permettent de créer un point commun et de rassembler plus facilement les gens.

L : Pensez-vous que les gens viennent ici pour « déconnecter » des technologies numériques ?

A : Non, je ne pense pas spécialement.

L : Selon vous, la technologie est-elle essentielle pour faire tourner votre bar ? Comment l'utilisez-vous ?

A : Oui, la technologie est essentielle à l'heure actuelle. Si on veut élargir notre public, il est important d'utiliser les réseaux sociaux et la publicité en ligne pour se faire connaître et montrer ce qu'on propose. On a évidemment un site web qui permet de nous présenter et de nous référencer dans les recherches Internet. Au-delà de l'aspect marketing et communication, je me sers également de la technologie pour gérer ma comptabilité.

L : Êtes-vous présents sur les réseaux sociaux et en ligne ? Si oui, comment les utilisez-vous pour communiquer avec votre clientèle ?

A : On utilise Facebook et Instagram pour communiquer avec notre clientèle et promouvoir le bar et son concept. On est en train de se demander si on ne devrait pas utiliser TikTok pour attirer un public plus jeune.

L : Quels sont les principaux défis ou difficultés que vous rencontrez dans la gestion de votre bar, au quotidien ou sur le long terme ?

A : L'un des principaux défis est d'avoir une équipe fiable car c'est nécessaire à la survie du bar. Les barmans ne sont pas de simples serveurs : ils doivent être de véritables repères pour les clients. Leur rôle inclut l'accueil, l'échange et l'accompagnement, notamment pour ceux qui en ressentent le besoin, car il s'agit avant tout d'un lieu de sociabilité. L'équipe doit être polyvalente : les barmans doivent maîtriser les aspects de l'Horeca, avoir une bonne connaissance des jeux, mais aussi de solides compétences relationnelles.

À part ça, ce qui est difficile à gérer, c'est toute la partie administrative, à savoir la comptabilité et les autorisations à avoir auprès de la ville pour organiser des événements.

L : Y a-t-il un aspect de votre activité ou de votre expérience que nous n'avons pas abordé et que vous souhaiteriez ajouter ?

A : Non, je pense que les questions ont été bien ciblées et que j'ai pu développer tout ce qu'il y avait à dire.

7.2 Entretien avec un employé du café ludique Aux 3D

L : Bonjour, merci d’avoir accepté de me recevoir pour cet entretien. Pour commencer, pouvez-vous simplement vous présenter ?

T : Moi c’est Tom, je suis barman Aux 3D depuis 2 mois. Je suis également animateur depuis plusieurs années et c’est d’ailleurs moi qui organise les soirées karaoké du samedi soir. Je gère également une petite partie administrative ici Aux 3D afin de suppléer Alain.

L : Depuis combien de temps travaillez-vous ici ?

T : Ça fait 2 mois que j’ai été engagé comme serveur mais je viens dans le bar depuis plusieurs années.

L : Pourquoi avez-vous décidé de venir travailler ici ?

T : Je connais le 3D depuis son ouverture, donc depuis 11 ans. J’ai déjà un travail sur le côté et je travaille ici en extra. Je cherchais un emploi en complément du mien et je me suis dit que si je devais travailler à un autre endroit, autant le faire dans un lieu où je me sens bien et où je peux conserver cette dimension sociale, sans être enfermé dans un bureau toute la journée. Ici, j’ai de réelles interactions sociales, je peux discuter avec les gens et je vois l’impact que je fais sur les gens. En effet, certains clients viennent ici simplement pour discuter, et lorsqu’ils repartent, je vois qu’ils sont contents, car ils ont pu échanger et répondre à leur besoin de sociabilisation.

L : Quel est votre rôle dans le café ?

T : Je suis barman et j’effectue aussi quelques tâches administratives telles que l’inventaire. Je suis également animateur donc je gère le karaoké du samedi soir. Je pense que je joue un énorme rôle social auprès des clients également.

L : Comment accompagnez-vous les clients dans le choix et la compréhension des jeux ?

T : Je ne peux pas me vanter de connaître tous les jeux qu’on propose, mais j’en connais quand même pas mal et je sais comment je peux orienter les clients vers tel ou tel jeu en fonction de leurs envies. Par exemple, on a une section qui est réservée aux jeux en duo, mais il n’y a pas que des jeux compétitifs, il y a également des jeux collaboratifs donc je demande toujours aux clients s’ils veulent jouer l’un contre l’autre ou s’ils veulent jouer ensemble, quels genres de

jeux ils aiment, etc. À partir de leur réponse, j'essaie de les orienter vers des nouveautés pour qu'ils découvrent de nouveaux jeux car c'est aussi ça notre concept.

L : Est-ce que ça vous arrive de jouer avec des clients ?

T : Oui, ça m'arrive quand il n'y a pas énormément de monde parce qu'en plein rush c'est compliqué. Mais quand il n'y a pas beaucoup de monde, je vais souvent m'asseoir avec les clients et je vais faire une partie avec eux. Ça me permet parfois d'apprendre à jouer à de nouveaux jeux, que je pourrai par la suite expliquer et conseiller à d'autres clients. J'ai toujours cette volonté d'accompagner la clientèle dans leur expérience ludique.

L : Comment décririez-vous l'ambiance du café ?

T : L'ambiance du café est assez décontractée. On a principalement deux publics distincts : ceux qui viennent chercher du calme pour pouvoir jouer et ceux qui viennent pour sociabiliser, former des groupes et être donc un peu plus bruyants. La disposition du bar nous permet de créer des ambiances différentes parce qu'on a plusieurs salles.

L : Quel type de clientèle fréquente le café ?

T : La clientèle est très variée. On a des clients de tous âges, de tous sexes, de tous horizons. On a même parfois des gens qui ne parlent même pas français et qui viennent ici au bar pour pouvoir jouer à des jeux. On connaît des sites web qui traduisent les règles de jeux dans d'autres langues donc ça leur permet de pouvoir jouer aussi.

L : Pourquoi les gens viennent-ils selon vous ?

T : Les gens viennent ici pour sociabiliser. Le jeu de société n'est qu'un moteur de sociabilisation. L'ambiance du bar et les activités qui sont proposées sont vraiment propices à favoriser la sociabilisation entre les gens, qu'ils soient seuls, entre amis, en famille.

L : Viennent-ils principalement entre amis/en famille ou viennent-ils également pour rencontrer de nouvelles personnes ?

T : Il y a pas mal de gens qui viennent seuls et qui arrivent à se greffer à un groupe pour pouvoir jouer. Les gens sont assez bienveillants et ne sont pas contre le fait d'inviter de nouvelles personnes pour jouer avec eux.

L : Avez-vous observé la création d'amitiés ou de groupes grâce au café ? Si oui, pouvez-vous donner des exemples ?

T : Bien sûr et je vais prendre pour exemple moi-même. Cela fait 11 ans que je fréquente le 3D et c'est majoritairement ici que je me suis fait énormément d'amis. J'étais quelqu'un de très introverti à l'époque et c'est vraiment grâce au bar que je me suis ouvert et que je me suis extraverti. J'ai formé des amitiés et j'ai intégré des groupes. Ce café est le lieu idéal pour pouvoir rejoindre un groupe et se faire des amis.

L : Selon vous, les jeux de société favorisent-ils les interactions sociales ? Comment ?

T : Le jeu est avant tout un moteur. Il ne force pas les gens à communiquer, car la volonté de sociabiliser reste essentielle, mais il crée un cadre propice aux échanges. En effet, il permet de générer des liens et des points communs entre les individus, ce qui favorise naturellement les interactions. De ces échanges peuvent ensuite naître des relations plus profondes, voire des amitiés. Ainsi, les jeux de société constituent un véritable support à la sociabilisation et au développement des interactions sociales.

L : Pensez-vous que les gens viennent ici pour « déconnecter » des technologies numériques ?

T : Non, pas spécialement, je pense qu'il s'agit d'un loisir à part.

L : Quels sont les principaux défis ou difficultés que vous rencontrez dans votre travail au quotidien ?

T : Une des difficultés va être de se tenir à jour des jeux de société qu'on a. Il faut que je les connaisse au maximum pour pouvoir aiguiller au mieux les clients, mais on a une grande quantité de jeux donc ce n'est pas toujours facile.

Un défi que je rencontre au quotidien est de pousser les gens un peu plus introvertis vers des groupes. Je vais par exemple lui dire : « Regarde là-bas y a un groupe qui joue, tu peux aller leur demander pour jouer avec eux ». J'essaie de les accompagner et de leur permettre de profiter de l'expérience ludique même s'ils viennent seuls.

L : Y a-t-il un aspect de votre activité ou de votre expérience que nous n'avons pas abordé et que vous souhaiteriez ajouter ?

T : Non pas spécialement, tu as bien ciblé les questions et je pense avoir fait le tour de tout ce que j'avais à dire.

7.3 Entretien avec un client du café ludique Aux 3D

L : Bonjour, merci d'avoir accepté de me recevoir pour cet entretien. Pour commencer, pouvez-vous simplement vous présenter ?

S : Je m'appelle Simon, j'ai 39 ans et je suis client du 3D depuis son ouverture.

L : Venez-vous souvent dans ce café ?

S : Je viens très régulièrement, au moins une fois par semaine.

L : Avec qui venez-vous généralement jouer ?

S : Quand je viens ici, c'est plutôt pour parler avec des gens que je connais mais si on me propose de jouer je ne refuse pas. C'est souvent Alain qui initie une partie de jeu et je joue avec lui. Ça m'arrive de répondre aux questions de certains clients ou même de jouer avec eux s'il leur manque un joueur. Dans la plupart des cas je joue avec des gens que je connais mais ça m'arrive de jouer avec des inconnus.

L : Pourquoi venez-vous ? Quelles sont vos motivations ?

S : Le 3D est un bar à habitués, il y a des groupes qui se forment. En fonction du jour de la semaine et des événements proposés, les groupes sont différents. Le public varie même en fonction de l'heure de la journée. Ce qui me motive à venir, c'est de retrouver des gens que je connais et avec qui j'ai des intérêts communs. Ça m'arrive également de discuter avec des personnes que je ne connais pas mais avec qui le feeling passe bien. En général, tous les gens qui viennent au café ont des intérêts communs et peuvent trouver des sujets de discussion, ne serait-ce que les jeux de société.

L : Qu'est-ce que vous appréciez particulièrement dans ce bar ?

S : L'ambiance du bar est très conviviale, je dirais même familiale. Chacun est accueilli chaleureusement, que tu sois un habitué ou un nouveau client. Les barmans sont toujours présents pour nous conseiller et discuter avec nous.

L : Selon vous, qu'apporte un café ludique par rapport à un café classique ?

S : La plus grosse différence est dans le nom du café, un café ludique met des jeux de société à disposition des clients en libre accès. Ces jeux sont une « excuse » pour se mettre autour d'une table avec des gens qu'on ne connaît pas forcément. Dans un café classique, ça ne te viendrait jamais à l'idée de t'asseoir à une table avec des inconnus. C'est certes, un lieu de sociabilité, mais qui privilégie les interactions avec les gens qu'on connaît. Un café ludique va encourager les interactions avec des inconnus et les jeux de société servent de support pour justifier et favoriser ces interactions. Briser la glace avec des inconnus n'est pas forcément facile, un jeu de société est une raison pour le faire.

L : Est-ce que vous avez déjà joué avec des personnes que vous ne connaissiez pas ? Si oui, avez-vous fait de nouvelles rencontres ?

S : Oui, ça m'a permis de créer de nouvelles amitiés mais aussi de créer des relations amoureuses. J'ai rencontré plein de gens dont certains sont encore des amis aujourd'hui. Il y a des gens que je connais depuis 11 ans grâce à ce bar.

L : Selon vous, comment les jeux de société influencent-ils la manière dont les gens interagissent entre eux ?

S : Je pense qu'on peut découvrir une personne à travers les jeux de société. La façon dont une personne va jouer à un jeu de société, nous informe sur la personne qu'elle est, en fonction de comment elle interprète les règles ou la façon dont elle va réagir à une question qu'on lui pose, etc. Cela peut nous en apprendre beaucoup sur quelqu'un. Le jeu de société permet de briser la glace d'une manière atypique.

L : Que vous apportent personnellement les jeux de société ?

S : C'est une source de divertissement qui se distingue des jeux vidéo, car je suis aussi gamer. Ils se distinguent des jeux vidéo par leur dimension sociale. De plus, les jeux permettent de déconnecter des écrans et des technologies numériques.

L : Est-ce que venir ici change votre rapport aux écrans ou aux activités numériques ?

S : Comme je l'ai dit, les jeux permettent de ne pas être constamment collé derrière nos écrans. En effet, que ce soit dans le cadre de mon travail, de mes études ou dans le cadre de mon divertissement, je passe énormément de temps derrière un écran (jeux vidéo, Internet, la télévision, le smartphone, ...). Le fait de me retrouver dans un bar avec des êtres humains en

face-à-face devant un jeu de société autour d'une table avec un bon verre, c'est quelque chose d'unique et c'est quelque chose qui fait du bien humainement. Les interactions humaines se perdent, notamment à cause de la technologie numérique. Un bar à jeux de société est un pôle de rencontre qui se distingue des réseaux sociaux qui sont encore par écran interposés. Venir jouer à des jeux de société dans un café permet de sortir de cette hyperconnectivité permanente. C'est un lieu qui permet de recréer des liens entre les êtres humains.

L : Est-ce que jouer à des jeux de société vous permet de vous éloigner des écrans ?

S : Oui clairement. Et quand je suis ici et que je vois le visage d'un ami, je lâche mon téléphone car je vais rentrer en discussion avec lui. C'est le cas également dans un bar classique, mais les jeux de société sont un bon tremplin pour briser la glace et faciliter les conversations. Ils encouragent d'autant plus les interactions.

L : Selon vous, pourquoi les cafés ludiques ont-ils du succès aujourd'hui ?

S : Comme je l'ai dit, ça permet aux gens de se déconnecter et je pense qu'à l'heure actuelle, il y a un réel besoin de la société de se déconnecter des écrans et des réseaux sociaux. Les gens ont un ras-le-bol des réseaux sociaux et de la négativité entraînée par ces réseaux sociaux. Passer une soirée avec des gens dans un café à jouer à des jeux de société est un moment simple qui permet de se reconnecter à la nature humaine et à la réalité.

L : Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez ajouter ou un aspect dont nous n'avons pas parlé ?

S : Je trouve que c'est un sujet très intéressant et je trouve ça bien de l'aborder dans le cadre de tes études. La dimension sociétale des jeux de société est parfois oubliée et il est important d'en parler.

Résumé :

Dans un contexte où les pratiques quotidiennes et les interactions sociales sont de plus en plus numérisées, ce mémoire s'intéresse au rôle des cafés ludiques dans la construction du lien social. À partir d'une étude de cas menée au sein du café ludique *Aux 3D*, la recherche analyse la manière dont ces lieux favorisent les interactions entre les individus et constituent des espaces de sociabilité.

L'objectif principal de ce mémoire est donc de comprendre comment les cafés ludiques participent à la création et au renforcement du lien social, tout en mettant en lumière le fonctionnement de ces établissements, qui sont encore peu étudiés dans la littérature scientifique.

L'état de l'art aborde la diminution des interactions sociales dans une société de plus en plus numérisée, l'essor des jeux de société, leur rapport à la technologie, leurs caractéristiques, ainsi que la diversification des lieux de pratique. Il met en évidence que les jeux de société ne sont pas seulement des objets de loisir mais constituent de véritables supports de sociabilité. Les cafés ludiques apparaissent ainsi comme des tiers-lieux qui permettent la pratique du jeu dans un cadre convivial et propice aux rencontres.

La méthodologie employée est une approche qualitative fondée sur des entretiens semi-directifs. Ils ont été réalisés auprès de trois acteurs-clés du café ludique : le gérant, un employé et un client. Ce choix permet d'obtenir différents points de vue sur le fonctionnement de l'établissement et les dynamiques sociales qui s'y développent.

Les résultats montrent que le café ludique favorise effectivement la création de lien social à travers plusieurs facteurs : l'aménagement de l'espace, les horaires d'ouverture, la diversité de l'offre ludique, l'organisation d'événements thématiques et le rôle central du personnel dans l'accompagnement des clients.

Ce mémoire se distingue par le fait que le sujet traité est encore peu étudié, en particulier dans la littérature francophone. Il montre que cafés ludiques ne sont pas de simples espaces de consommation ou de divertissement, mais de véritables lieux de rencontre et de construction de lien social.