

Malaise de voyageur, grève, intempéries : jouez à mettre les trains en retard



<http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2014/08/08/01016-20140808ARTFIG00040-malaise-de-voyageur-greve-intemperies-jouez-a-mettre-les-trains-en-retard.php>

VIDÉO - Un utilisateur régulier des transports en commun a mis sur pied Cheminot Simulator, un jeu de plateau au but satirique: utiliser les aléas du rail pour mettre le plus de voyageurs possible en retard.

Rupture de caténaire, feuilles mortes sur la voie, droit de retrait... Une journée noire dans les transports? Non, les cartes d'un jeu entre amis tout juste né. Jérémie Paret, employé de 39 ans dans une entreprise de formation, a en effet créé un nouveau jeu de société inspiré des aléas ferroviaires régulièrement rencontrés par les voyageurs, rapporte Le Parisien¹. Le but de Cheminot Simulator² est simple: retarder le plus grand nombre possible de voyageurs empruntant les transports en commun grâce à une panoplie d'avaries techniques et autres événements imprévus.

«C'est dans le train que j'ai eu l'idée de ce jeu», raconte le créateur au journal. «Il y avait un incident sur une ligne et les conducteurs de la mienne ont exercé leur droit de retrait. Cela avait mis tellement de personnes en galère que j'ai choisi d'en rigoler plutôt que d'en pleurer.» Résultat: on sourit devant les dessins humoristiques retraçant ces problèmes bien connus des usagers. Chacun des trois à six joueurs opte pour une des lignes de transport, aux spécificités connues: saturée, très courte, dangereuse, non entretenue... Autour du plateau de jeu, il s'agit alors d'utiliser les cartes pour engranger des heures de retard ou en infliger à ses adversaires: malaise de voyageur, grève, agression, service minimum...

Un sujet sensible qui a bien failli empêcher le projet de voir le jour. Au départ, les éditeurs de jeu lui ont fermé la porte. «Ils m'ont dit que c'était trop risqué.» Qu'à cela ne tienne, comme les voyageurs en retard, Jérémie Paret a opté pour le système D en s'inscrivant sur le site de financement participatif Ulule³. Au total, 11.606 euros ont été amassés grâce à 220 contributeurs, sur un objectif de 10.500 euros. Depuis, 300 exemplaires ont été préservés et Jérémie Paret intéresse plusieurs distributeurs.

«Je ne cherche pas la polémique»



Les dessins humoristiques ne font apparaître aucun nom d'entreprise ou de syndicat existant. Crédits photo : CheminotSimulator.fr

La clé du succès? Le créateur ne joue pas sur la provocation. «Ce jeu ne doit en aucun cas être pris pour une attaque personnelle», insiste son inventeur dans la notice d'utilisation. Jérémie Paret et le dessinateur de Marss Artworks⁴ ont d'ailleurs pris soin d'éviter tout sigle ou nom existant.

Ce jeu pourrait bien agacer un peu plus les cheminots de la SNCF à l'image ternie par plusieurs semaines de conflit social. Jérémie Paret assure pourtant qu'avec ce jeu «satirique, ironique», il «ne cherche pas la polémique». «Bien sûr, j'aurais pu faire un jeu où l'on doit mettre le moins de gens en retard. Mais cela aurait été moins piquant.» Malin, il invite d'ailleurs les mécontents à tester cette nouveauté: «Ils verront qu'il n'y a rien de malveillant.»



lefigaro.fr

journaliste 489 abonnés

Le compte de la rédaction du Figaro.fr. Sur Twitter : @Le_Figaro