

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Ludonaute arrête l'édition de nouveaux jeux de société à la fin de l'année 2025



Cédric et Anne-Cécile ont fondé Ludonaute en 2009, sans rien connaître du métier de l'édition, mais avec beaucoup d'humilité et de passion. Chaque étape leur a appris quelque chose, et Ludonaute a grandi avec le marché du jeu qui n'a cessé d'évoluer. Aujourd'hui ils sont plutôt fier-es de ce qu'ils ont réalisé, mais ils ont aussi le sentiment d'avoir fait le tour de ce métier. Après tant d'années, leur énergie et leur passion ne trouvent plus leur place dans les évolutions actuelles du secteur.

Cet été, Ludonaute a donc pris la décision de vendre à Tycoon Games l'exploitation des jeux *Colt Express*, *Living Forest* et *Lewis & Clark*. Ces jeux, comme tous les autres, ont chacun été des aventures à part entière, des coups de cœur, des rencontres. Bien sûr, nous aurions aimé transmettre les autres titres, mais malheureusement, seuls les jeux à succès ont l'espoir d'une vie prolongée.

Nous avons également pris la décision de ne plus éditer de nouveaux jeux, mais pas avant la sortie cette année de nos deux derniers titres qui nous tiennent particulièrement à cœur : Arigatō et Limit.

Les raisons de cette décision

Depuis quelques années, nous avons vu notre métier glisser d'un petit milieu de passionné-es vers un secteur économique professionnel où la passion a laissé la place à ce qu'on nomme "réalité économique". Les décisions prises au nom de ce "réalisme économique" sont de plus en plus difficiles à assumer. Ce qu'il nous faudrait apprendre pour progresser ne relève plus vraiment de la passion ludique, mais plutôt de domaines comme le marketing, ce qui ne nous attire absolument pas.

Il faut dire aussi que l'engagement émotionnel et humain que nécessite l'édition d'un jeu entraîne un sentiment profond de déception quand le succès n'est pas au rendez-vous. Le rythme effréné des sorties pour maintenir l'entreprise à flot nous oblige à rebondir très vite, à passer à autre chose trop rapidement, ce qui peut être difficile à vivre.

Par ailleurs, notre constat est qu'il y a aujourd'hui trop de jeux produits et derrière cette logique de surproduction se cache plus largement la société de surconsommation. Nous ne nous y retrouvons plus. Nous prenons donc nos responsabilités en décidant de ne plus produire davantage et, face au dilemme "se battre dans le système ou sortir du système", la réponse que veulent apporter Cédric et Anne-Cécile est plutôt de faire un pas de côté.

Cédric est également convaincu qu'une contraction économique - brutale ou progressive - est inévitable. D'un point de vue personnel, il préfère donc commencer à se retirer en douceur.

Arigato et Limit : deux derniers jeux symboliques

Pour nous, le jeu a toujours été à la fois un divertissement et un moyen d'expression. Finir avec Arigato et Limit, c'est mettre en avant ces deux facettes.

Arigato, c'est le kif, c'est le type de jeu que Cédric préfère développer. Il a été créé par des copain·es, et il incarne une envie latente depuis les débuts de Ludonaute. Arigato c'est un peu le dernier petit plaisir coupable de la boîte. Nous l'avons publié en un temps record, par rapport à d'autres titres, signe que ce jeu de combo de cartes est pour nous une évidence ludique : addictif, interactif, source de bons moments.

Limit, quant à lui, possède une vraie dimension politique, au sens noble du terme, c'est-à-dire qu'il parle de la manière dont s'articulent les relations entre les peuples et avec la planète. C'est un jeu que nous adorons aussi, pour cet aspect-là, et nous sommes convaincu·es qu'il peut servir à mieux comprendre le monde dans lequel nous vivons. Il n'est pas moraliste : vous pouvez vous y comporter comme vous le souhaitez, mais il pose les relations claires qu'il y a entre les actions et les résultats. Avoir travaillé sur ce jeu nous a aussi ouvert les yeux sur certaines chaînes de conséquences et de responsabilités, et nous sommes très heureux de finir avec ce message.

Le devenir de l'entreprise Ludonaute

Nous n'avons pas voulu vendre la société mais bel et bien qu'elle arrête progressivement son activité d'édition de nouveaux jeux. Cette entreprise, que nous avons créée et fait grandir, est à notre image. Nous ne souhaitons pas qu'elle tombe entre les mains d'un grand groupe capitaliste. Symboliquement, c'est un beau message de décroissance que de dire : nous décidons d'arrêter de produire.

Pourquoi alors avoir vendu *Colt Express*, *Living Forest* et *Lewis & Clark* ? Pour deux raisons principales. D'abord pour assurer la continuité des revenus des auteur·es et illustrateur·ices qui ont travaillé sur ces jeux. C'est la garantie que leurs créations continueront de vivre et de

leur rapporter des ressources. Ensuite, parce que l'argent de cette vente permet à Ludonaute d'assumer cette décision sans stress financier, de donner aux salarié-es la possibilité de partir plus sereinement, et de financer un nouveau projet plus personnel pour Anne-Cécile et Cédric, avec plus de sens écologique et social.

Le plus dur dans cette décision finalement est l'implication que cela va avoir sur Manon et Bruno, qui nous ont rejoints au fil des ans et qui ont permis à Ludonaute d'être ce qu'elle est aujourd'hui. Au-delà de leurs immenses qualités professionnelles, ils sont devenu-es des ami-es. Pour Bruno, pragmatique, il a déjà la tête tournée vers de nouveaux challenges. Pour Manon, c'est difficile de s'imaginer dans une autre entreprise tant elle a aimé ses 6 années avec "sa team" dans ce milieu du jeu si enrichissant, mais c'est aussi l'occasion pour elle de continuer à réaliser ses rêves d'aventure sur notre belle planète.

Bruno va donc nous quitter fin septembre, mais il reste dans le secteur du jeu. On fera appel à lui si d'aventure Arigato et/ou Limit sont des succès et qu'il faille continuer la production et la distribution de ces deux jeux. Quant à Manon, elle va nous quitter fin décembre afin de continuer le travail de communication sur ces deux jeux. Là encore, il est possible que nous fassions appel à elle si le succès est au rendez-vous.

Merci !

Ce que nous retenons de toutes ces années est avant tout les rencontres uniques et précieuses que nous avons faites tous les quatre. Travailler dans le domaine du jeu a été une source de joies et de bonheurs multiples car, répétons-le, le jeu est un objet culturel unique qui rapproche les gens et provoque des émotions partagées inoubliables. Nous chérissons ces expériences et les liens qu'elles ont créées.

Nous remercions toutes les personnes qui ont croisé notre chemin, en particulier les auteur-es et illustrateur-ices avec qui nous avons travaillé et noué des relations qui ont bien souvent dépassé le cadre du travail, les partenaires de la distribution et les boutiques qui nous ont permis de vendre nos jeux, nos confrères et consoeurs avec qui nous avons échangé et souvent noué des liens d'amitié et plus généralement tou-tes les passionné-es du jeu, professionnel-le.s et amateur-ices.

L'équipe Ludonaute

Anne-Cécile, Bruno, Cédric et Manon