



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE



Normandie Université

LES LEVIERS DU JEU

Le jeu comme stratégie d'animation
et de développement territorial

14 janvier 2019

Jérôme Legrix-Pagès, enseignant et chercheur en Sciences Sociales
[@jlegrixpages](#)



*Le **travail** et le **jeu** sont des mots utilisés pour décrire la même chose sous des conditions distinctes. [...]
Le **travail**, c'est tout ce que l'on est obligé de faire ;
le **jeu**, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.*

Mark Twain

The first rule
of any game is
to know you
are in one.



©Maxims Mavesicks.com

Keut

1. QU'EST-CE QU'UN JEU ?

LES MAÎTRES DU JEU

Johan Huizinga



— Histoire culturelle

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que la vie courante.

Roger Caillois



— Sociologie

Le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

Jacques Henriot



— Philosophie

On appelle jeu tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire.

Bernard Guerrien



— Economie

Selon l'acceptation courante, un jeu est une situation où des individus (les joueurs) sont conduits à faire des choix parmi un certain nombre d'actions possibles et dans un cadre défini à l'avance (les règles du jeu) le résultat de ces choix constituant une issue du jeu, à laquelle est associé un gain, positif ou négatif, pour chacun des participants.

Colas Duflo



— Philosophie

Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité. ... La liberté du joueur, c'est cette capacité de mouvement, de choix, que le jeu, lorsque le joueur perd, va restreignant. Quand il n'en a plu, il a perdu.

Gilles Brougère



— Sciences de l'éducation

Les frontières du jeu se délimitent par cinq critères : le second degré, la décision, la règle, la frivolité et l'incertitude.

Eric Zimmerman



— Game Design

Un jeu est un système dans lequel des joueurs engagent un conflit artificiel, défini par des règles et qui aboutit à un gain quantifiable. Chaque jeu peut être vu comme un système formel (mathématique), sensible (social) et culturel (représentations).

Arnaud Esquerre



— Sociologie

Le jeu se définit par la manière dont, à la fois, il limite et est limité par le hors-jeu.

L'ÉMERGENCE DES *GAMES STUDIES*



Julian Alvarez
DeVISU - LILLIAD



Antoine Taly
CNRS - CRI



Sébastien Allain
LLSETI - OMNSH



Emmanuelle Savignac
CERLIS



Fanny Lignon
THALIM



Nicolas Besombes
THALIM

L'ÉMERGENCE DES *GAMES STUDIES*



Julian Alvarez
DeVISU - LILLIAD



Antoine Taly
CNRS - CRI

serious gaming



Sébastien Allain
LLSETI - OMNSH



Emmanuelle Savignac
CERLIS



Fanny Lignon
THALIM



Nicolas Besombes
THALIM

L'ÉMERGENCE DES *GAMES STUDIES*



Julian Alvarez
DeVISU - LILLIAD



Antoine Taly
CNRS - CRI



Sébastien Allain
LLSETI - OMNSH

serious gaming

média



Emmanuelle Savignac
CERLIS



Fanny Lignon
THALIM



Nicolas Besombes
THALIM

L'ÉMERGENCE DES *GAMES STUDIES*



Julian Alvarez
DeVISU - LILLIAD

serious gaming



Antoine Taly
CNRS - CRI



Sébastien Allain
LLSETI - OMNSH

média



Emmanuelle Savignac
CERLIS

management



Fanny Lignon
THALIM



Nicolas Besombes
THALIM

L'ÉMERGENCE DES *GAMES STUDIES*



Julian Alvarez
DeVISU - LILLIAD

serious gaming



Antoine Taly
CNRS - CRI

média



Sébastien Allain
LLSETI - OMNSH

management



Emmanuelle Savignac
CERLIS



Fanny Lignon
THALIM

genre



Nicolas Besombes
THALIM

L'ÉMERGENCE DES *GAMES STUDIES*



Julian Alvarez
DeVISU - LILLIAD

serious gaming



Antoine Taly
CNRS - CRI

média



Sébastien Allain
LLSETI - OMNSH

management



Emmanuelle Savignac
CERLIS

genre



Fanny Lignon
THALIM



Nicolas Besombes
THALIM

e-sport

UN JEU D'OPPOSITIONS

travail

VS

jeu

*(d'après Platon, Leibniz, Rousseau,
Vial, Bataille)*

contrainte

VS

plaisir

(d'après Aristote, Duflo, Belmas)

adulte

VS

enfant

(d'après Freinet, Piaget)

réel

VS

fictif

(d'après Freud, Winnicott, Hamayon)

sacré

VS

jeu

(d'après Beneviste)

conjonctif

VS

disjonctif

(d'après Lévi-Strauss)

productif

VS

frivole

(d'après Caillois, Fink, Mérieu, Brougère)

hors-jeu

VS

jeu

(d'après Bateson, Esquerre)

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

concept

jeu

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

jeu

concept

attributs

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

concept

jeu

attributs

régulation

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

attributs

régulation

Règles rapides

7 WONDERS

PRÉPARATION 3,5

- Chaque joueur reçoit un plateau personnel, 1 pile de 10 cartes et 10 jetons de ressources.
- Prenez les 30 cartes de cartes, remettez dans la boîte les cartes non utilisées et les 30 jetons de ressources.
- Prenez, pour le paquet Age II, sélectionnez aléatoirement des dieux (à votre avis) et mélangez les dans le paquet Age II.

COMPOSITION DE CARTE 3,5

Chaque carte est composée de 10 cases. Les cases sont divisées en 4 zones : 1 zone de ressources, 1 zone de bâtiments, 1 zone de miracles et 1 zone de points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE 5

La partie commence par l'Age I, se poursuit par l'Age II et se termine par l'Age III. Les points de victoire sont comptabilisés à la fin de l'Age III.

Déroulement d'un Âge

À début de chaque Âge, chaque joueur reçoit une main de 7 cartes distribuées aléatoirement (mélangez les cartes à son distribution). Chaque Âge comporte 3 tours de jeu, durant lesquels les joueurs vont effectuer une ou deux actions par tour.

1. Choix d'une carte

Chaque joueur prend aléatoirement une main de cartes sans la dévoiler aux autres joueurs et se place une devant lui, face cachée. Une fois que tous les joueurs ont dévoilé leur carte, ils effectuent leur action.

2. Action

Une action est possible avec la carte sélectionnée :

- Construction : le joueur construit un bâtiment (avec la carte sélectionnée) ; la carte est placée dans la zone de jeu de son joueur, face visible.
- Commerce : le joueur achète un bâtiment (avec la carte sélectionnée) ; la carte est placée dans la zone de jeu de son joueur, face cachée.
- Dieux : le joueur achète un dieu (avec la carte sélectionnée) ; la carte est placée dans la zone de jeu de son joueur, face cachée.

3. Passage à la main suivante

Chaque joueur prend aléatoirement 7 cartes (mélangez les cartes à son distribution) et se place une devant lui, face cachée. Les autres joueurs font de même. Les cartes de l'Age II sont utilisées lors de l'Age II et les cartes de l'Age III sont utilisées lors de l'Age III. Lors du dernier tour de jeu de chaque Âge, la dernière carte est distribuée face visible, face cachée.

CONSTRUIRE DANS 7 WONDERS 3,4

Bâtiments

- Chaque joueur a la possibilité de construire un bâtiment.
- Construction gratuite : le bâtiment est construit gratuitement.
- Chaque joueur a la possibilité de construire un bâtiment en utilisant des ressources (selon les règles de commerce).
- Construction gratuite (à l'usage) : si, lors de l'Age précédent, le joueur a construit le bâtiment mentionné à côté de sa carte, il peut alors construire gratuitement le bâtiment.

Merveille

- Chaque joueur a la possibilité de construire une merveille.
- Chaque joueur a la possibilité de construire une merveille en utilisant des ressources (selon les règles de commerce).

Production

- Les ressources se font à partir de la carte sélectionnée.
- Les ressources se font à partir de la carte sélectionnée.
- Les ressources se font à partir de la carte sélectionnée.

Commerce

- Chaque joueur a la possibilité de construire un bâtiment.
- Chaque joueur a la possibilité de construire un bâtiment.
- Chaque joueur a la possibilité de construire un bâtiment.

FIN D'UN ÂGE 3,5

Chaque Âge prend fin après son dernier tour de jeu. Les joueurs doivent alors procéder à la réévaluation des cartes utilisées.

Chaque joueur compare le total de symboles (selon les règles de commerce) sur ses bâtiments (selon les règles de commerce) avec le total de symboles des autres joueurs.

- Si un joueur dispose d'un total supérieur à celui d'un autre joueur, il prend un jeton de victoire correspondant à la différence (Age I : 1 jeton de victoire, Age II : 2 jetons de victoire, Age III : 3 jetons de victoire).
- Si un joueur dispose d'un total inférieur à celui d'un autre joueur, il perd un jeton de victoire.
- Si un joueur dispose d'un total égal à celui d'un autre joueur, aucun jeton n'est gagné.

Sans de chaque Âge, chaque joueur obtient donc, selon les cas, 0, 1 ou 2 jetons de victoire (à placer sur son plateau personnel).

FIN DE PARTIE ET SCORE 3,4

À l'issue de l'Age III, les joueurs comptent leurs points de victoire. Les joueurs gagnent les points de victoire.

- 1. Chaque joueur a 1 point de victoire par jeton de victoire.
- 2. Chaque joueur a 1 point de victoire par jeton de victoire.
- 3. Chaque joueur a 1 point de victoire par jeton de victoire.
- 4. Chaque joueur a 1 point de victoire par jeton de victoire.
- 5. Chaque joueur a 1 point de victoire par jeton de victoire.

Total : 21 points

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

game

attributs

régulation



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

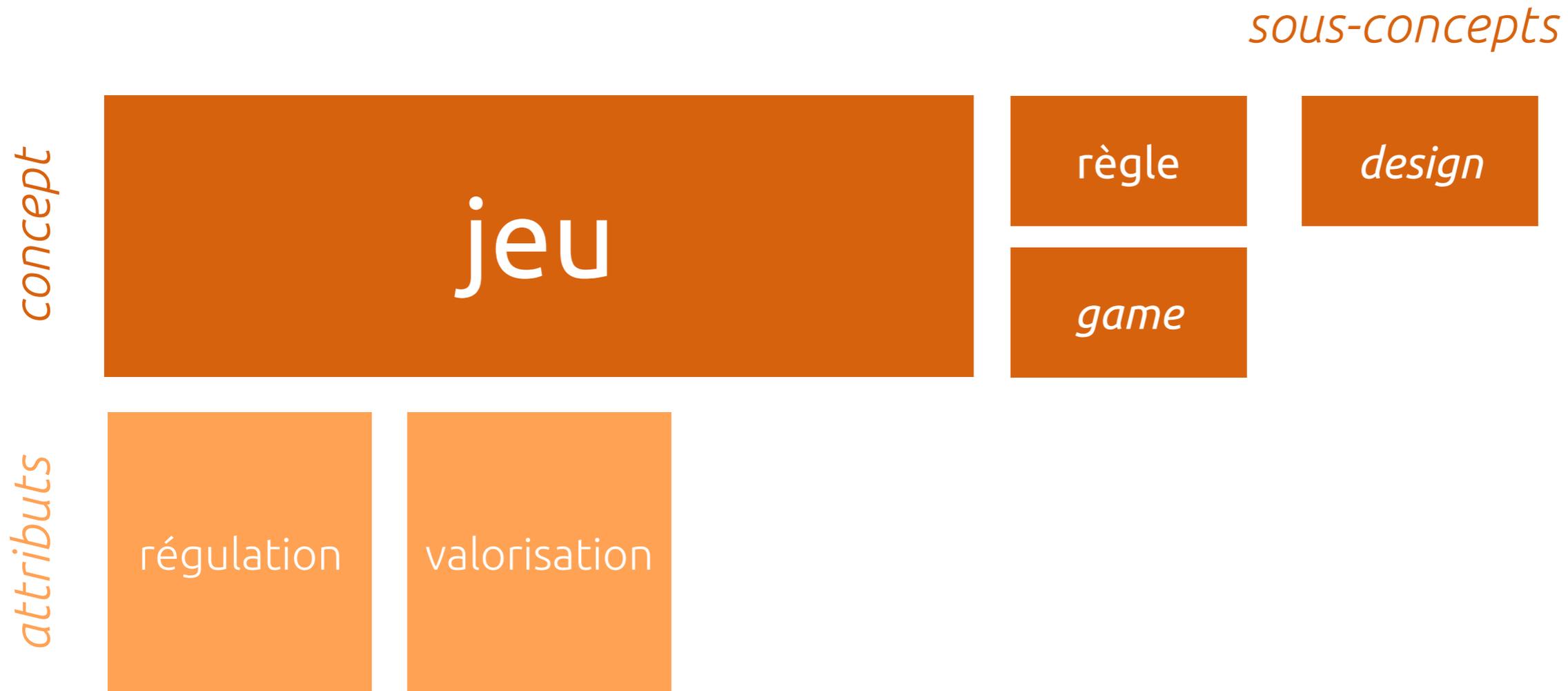
game

attributs

régulation



LE CHALLENGE CONCEPTUEL



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

game

outcome

attributs

régulation

valorisation



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

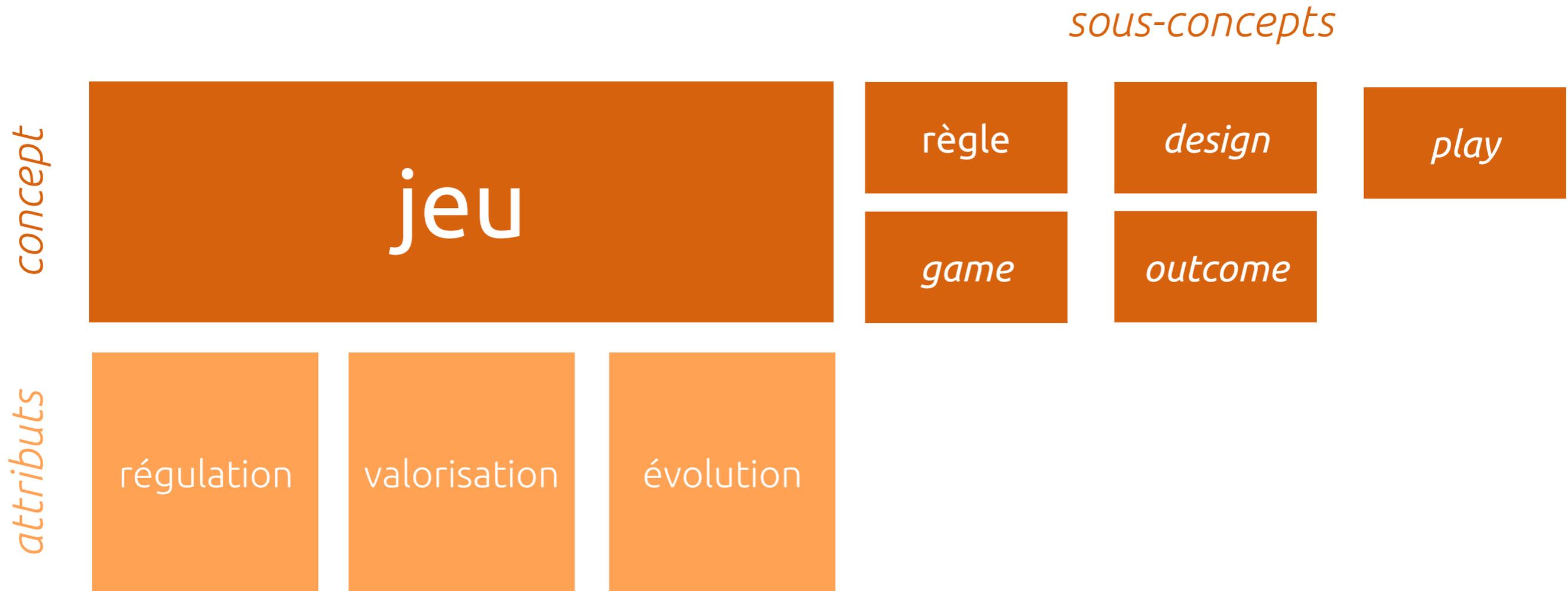
attributs

régulation

valorisation



LE CHALLENGE CONCEPTUEL



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

skills

attributs

régulation

valorisation

évolution

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

skills

attributs

régulation

valorisation

évolution

conceptions

LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

skills

attributs

régulation

valorisation

évolution

conceptions



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

skills

attributs

régulation

valorisation

évolution

conceptions

centré sur
l'activité



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

skills

attributs

régulation

valorisation

évolution

conceptions

centré sur
l'activité

centré sur
les joueurs



LE CHALLENGE CONCEPTUEL

sous-concepts

concept

jeu

règle

design

play

game

outcome

skills

attributs

régulation

valorisation

évolution

conceptions

centré sur
l'activité

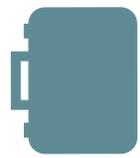
centré sur
les joueurs

centré
sur les
producteurs





2. POURQUOI JOUER ?



- de jeu

L'APUTISATION
TRAVAIL
SÉRIEUX
NORME
RÈGLE

« Toute société a besoin
d'un retour à la spontanéité
primitive »
(MAURIRAS BOUQUET, 1984)

« Il ne peut exister de
coïncidence immédiate
entre le travail et le
jeu. »
(BATAILLE, 1957)

« Le ludique
s'institutionnalise par des
rites culturels et disparaît. »
(HUIZINGA, 1938)

LIBERTÉ
PLAISIR
LUDIQUE
CRÉATION
LUDIFICATION

+ de jeu

L'APPORT DE LA PSYCHOLOGIE ET DES NEUROSCIENCES



jeu

- ▶ *ennui, si trop facile*
- ▶ *frustration, si trop dur*
- ▶ *indifférence, si gain nul*

plaisir

satisfaction

flow

- ▶ *motivation*
- ▶ *concentration*
- ▶ *immersion*

D'après B. FREDRICKSON, (1998, *Broaden and build model of positive emotions*) et R. PEKRUN (2006, *The control-value theory of achievement emotions*)



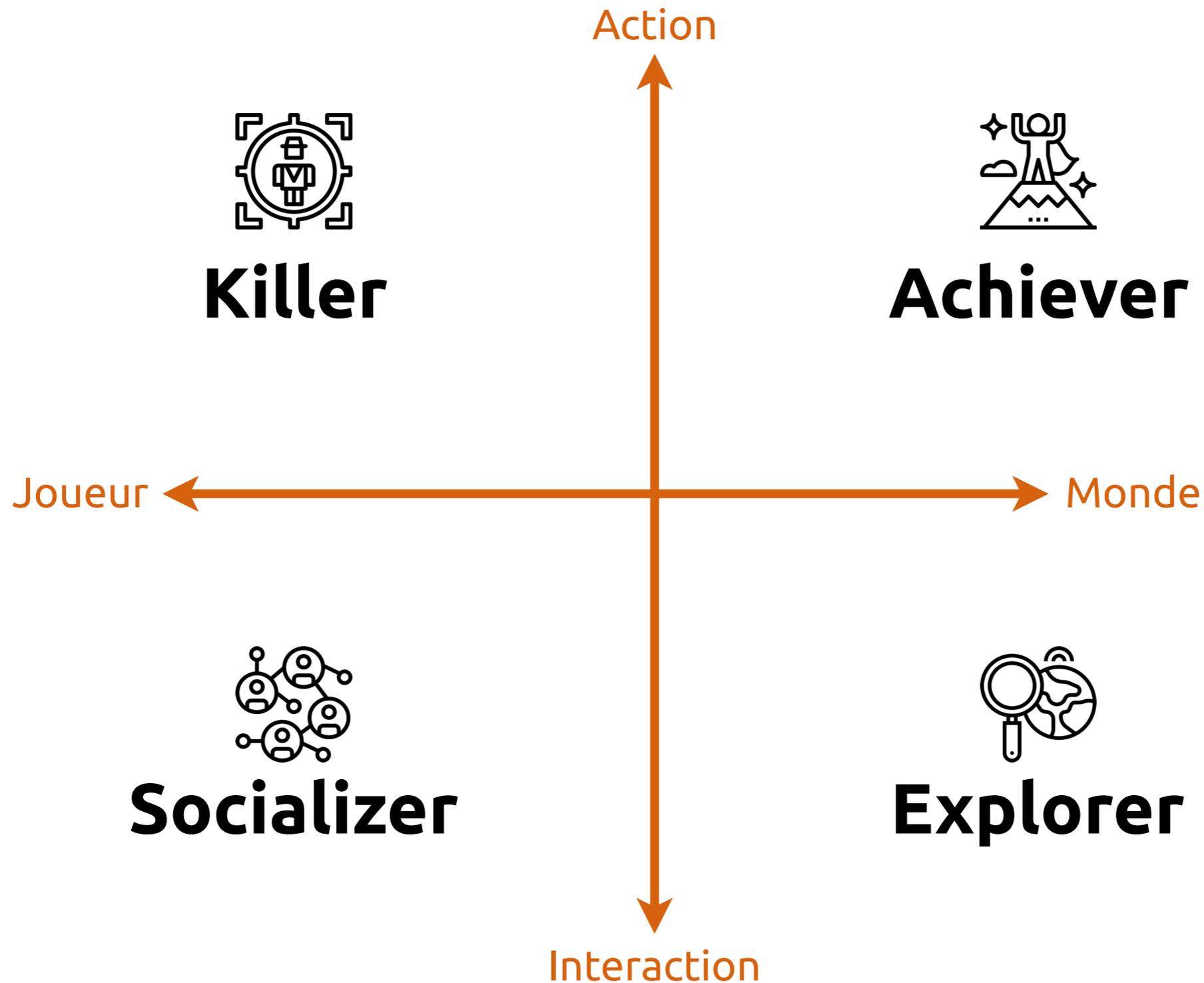
3. JOUER POUR QUI ?

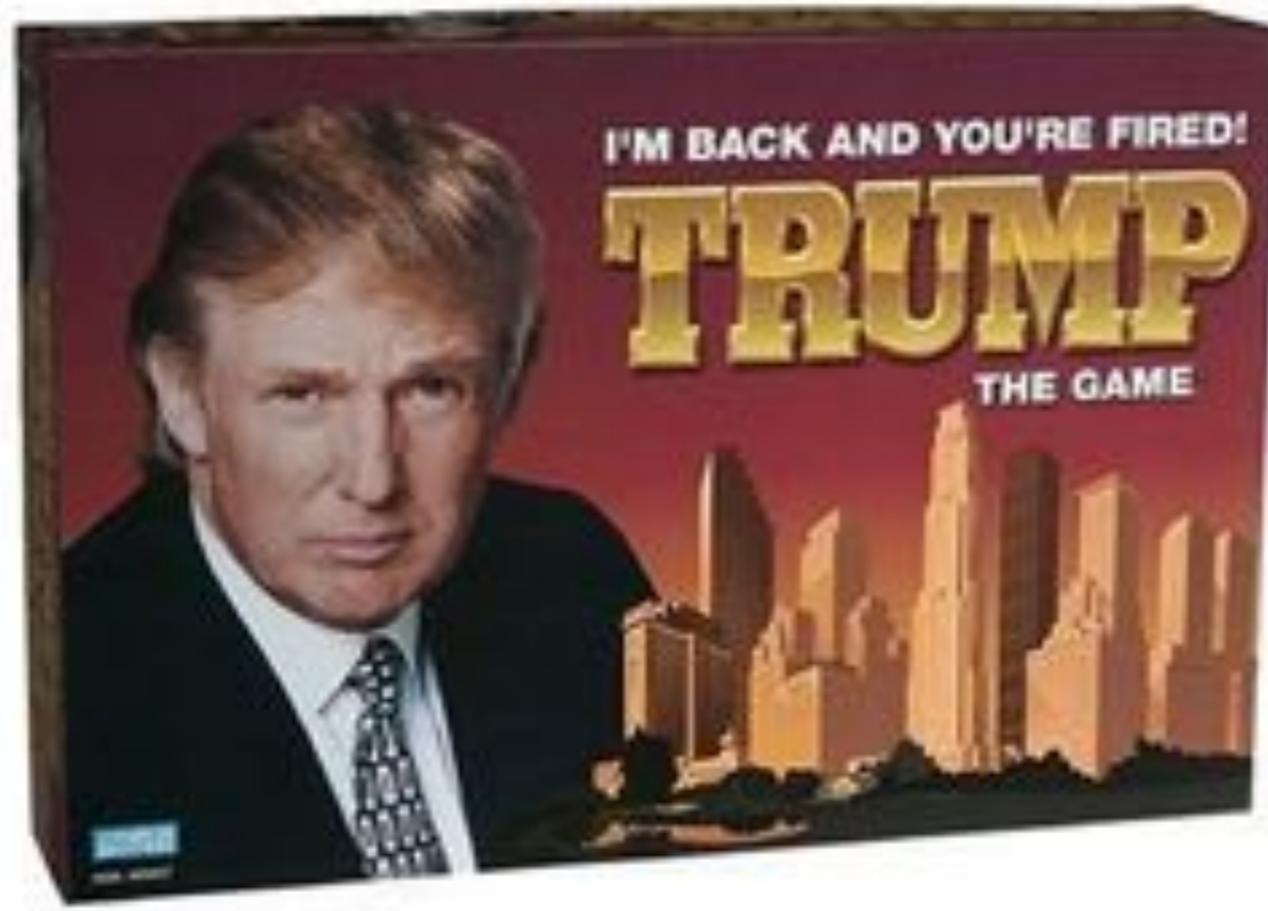
LES PROFILS MOTIVATIONNELS

	Agon	Alea	Mimicry	Illinx
Définition en deux mots, à quoi correspond l'archétype	Compétition, combat	Hasard, destin	Imagination, simulation	Sensation, vertige
Mécanique ludique les jeux recherchés reposent sur des mécaniques de...	Contrôle et domination	Prise de risque	Création	Mise en danger
Intérêt ludique mon intérêt pour le jeu s'arrête, dès lors qu'il n'y a plus de...	Difficulté ou challenge	Exploration ou curiosité	Immersion et narration	Excitation et stimulation
Objectif du joueur mon plaisir de joueur est atteint lorsqu'au terme du jeu, j'ai pu...	gagner	exploiter au mieux la chance et réaliser de « beaux coups »	partager une expérience fictive	expérimenter des émotions fortes (rire, peur...)
Forme corrompue ce type de profil ludique est menacé dans le hors-jeu par des dérives de...	Recherche de pouvoir	Superstition	Aliénation	Addiction

D'après B. CAILLOIS, (1957)

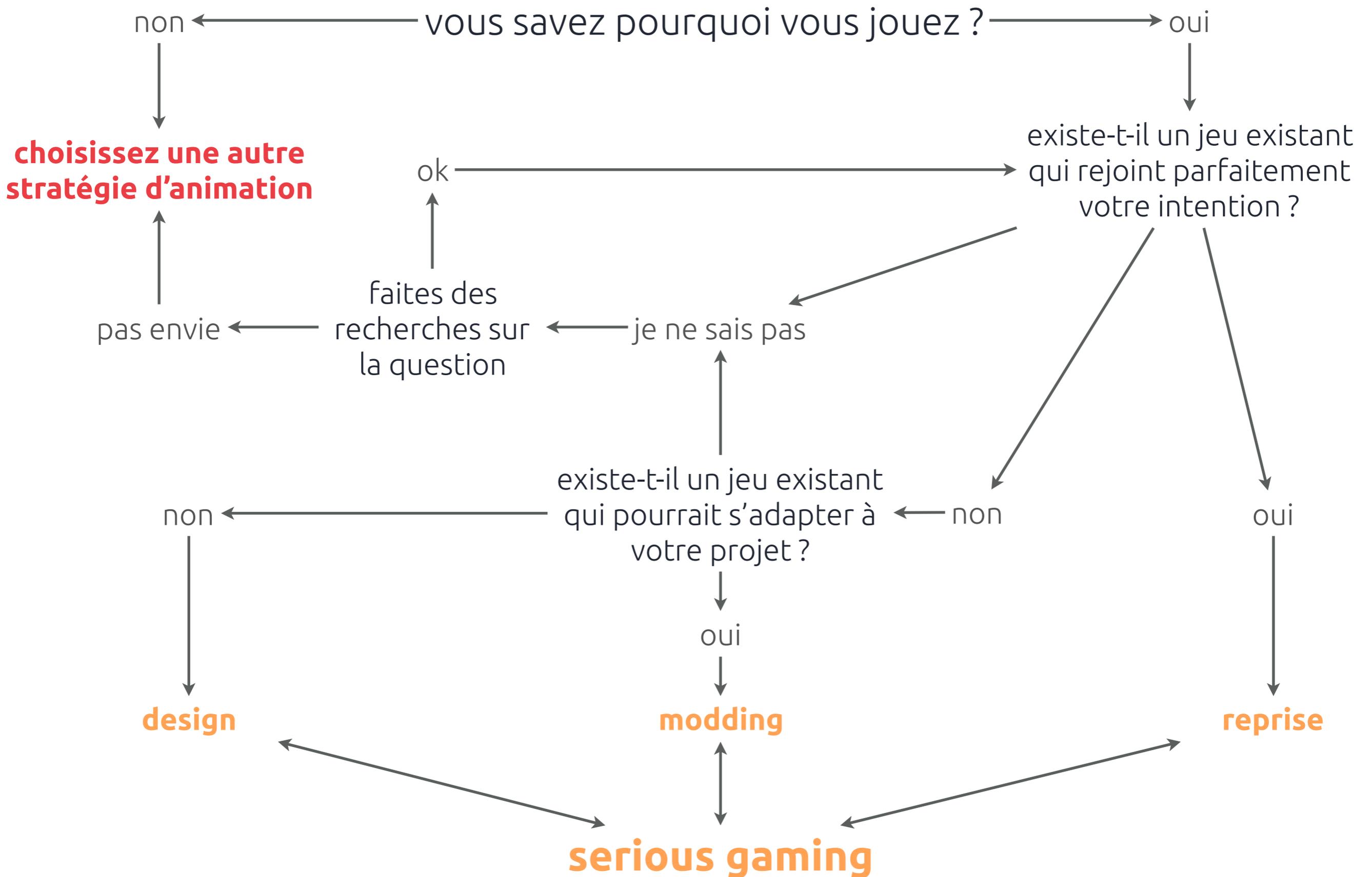
LES PROFILS MOTIVATIONNELS

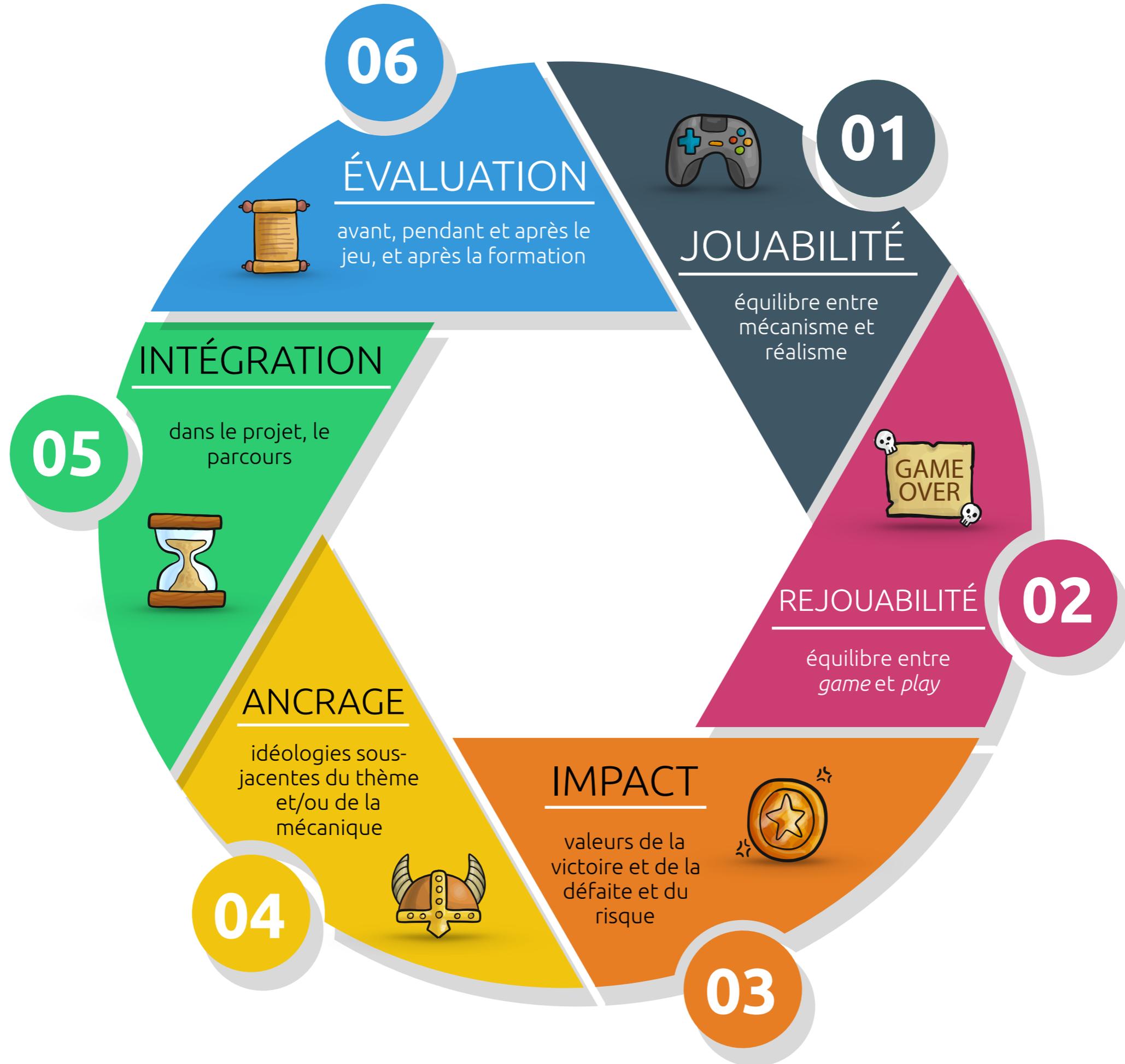




4. JOUER A QUOI ?

DE QUEL JEU SEREZ-VOUS LE HÉROS ?





MERCI ET BONNE
SEMAINE DE
TRAVAIL (ET DE JEUX) !

