

Une approche théorique des jeux et de leur classification

A quoi peut-on jouer ?

> Lister un maximum de choses auxquelles on peut jouer



Trouve-t-on dans cette liste ?

- Jouer de la musique
- Jouer un rôle (de théâtre notamment)
- Sports professionnels
- Jeux d'exercice enfantins : chat et souris, toupie, élastique
- Jeux d'imitation : docteur, cowboys et indiens, playmobils
- Jeux de construction, cubes, légos
- Jouets et Sims
- Jeu amoureux
- Jouer au con
- Jeu de type sandbox (minecraft)
- Wargames et jeux de simulation historiques et militaires
- Jeux littéraires
- Puzzles et casse-têtes
- Trivial Pursuit
- Jeu de l'oie
- Jeux coopératifs
- Jeux d'arcade, notamment Tetris
- Loteries et jeux de paris
- Jouer en bourse
- Jeux à boire



Parenthèse :

Si on y joue, est-ce forcément un jeu ?

Différencier

- Jouer
- Le jeu
- Un jeu

« Jouer à un jeu n'est pas une tautologie. »



Les cailloux d'Henriot

On peut jouer sans utiliser un jeu institutionnel.



En Anglais, on différencie Game et Play

Et donc souvent la différence entre jeu et jouet

Mais peut-il y avoir Game sans Play ?

Deux approches possibles:

- S'intéresser au jeu insitutionnel en tant que système « autonome » (Courant ludologique)
- S'intéresser à l'activité jouer, au sens large



Jouer, c'est quoi ?

- > Qu'est-ce qui regroupe toutes ces activités ?
 - > Ce qui fait qu'on joue ?
 - > Ce qui fait qu'une activité est un jeu
- >> Critères de définition séparant le jeu du non-jeu

Ou, par opposition

- > Ce qui fait qu'une activité n'est pas ou plus un jeu



Le jeu est une activité complexe et difficile à définir

Wittgenstein, dans ses Investigations philosophiques utilise le terme jeu comme exemple des limites de l'utilisation du langage : un terme qu'on sait appliquer correctement sans pour autant savoir définir le mot « jeu », indiquer ce qu'il y a de commun et de propre à tout ce que nous qualifions de jeu.

Mais depuis Wittgenstein, il y a eu d'autres propositions.



« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »

J. Huizinga
in Homo Ludens, 1951.



Le jeu est une activité :

- 1- libre : on ne peut obliger quelqu'un à jouer
- 2- séparée : dans le temps et l'espace
- 3- incertaine : une latitude est laissée au joueur
- 4- improductive : ne créant rien, la situation d'arrivé étant celle de départ (sauf transferts)
- 5- réglée : soumise à des conventions et une législation nouvelle
- 6- fictive : d'irréalité

Roger Caillois
Les jeux et les hommes.



Les cas limites :

- 1- libre : faire un jeu, sans jouer
- 2- séparée : jouer de sa vie, dans sa vie (cf James P. Carse)
- 3- incertaine : Tetris ? Puzzles ? Jeux coopératifs ?
- 4- improductive : Sport professionnel ? Poker ?
- 5- réglée : Jouets ? Jeux spontanés, aux règles non-formulées
- 6- fictive : Roulette russe ? Jouer en bourse ?

La définition de Caillois donne un champ d'activités.



Caractéristiques du jeu, reformulées à partir de Caillois :

- 1- Second degré : le jeu est une activité de faire semblant. Une métacommunication permet de distinguer une activité de premier degré et une activité de second degré dot les actions spécifiques peuvent être les mêmes.
- 2- Jouer, c'est décider : degré de liberté
- 3- Règle : accepté de manière implicite ou explicite. La rompre, c'est sortir du jeu.
- 4- Frivolité : comportement dissocié des conséquences et des séquelles normales
- 5- Incertitude

Gilles Brougère
Jouer/Apprendre.



Parenthèse : De l'importance de la règle

Le jeu existe si il y a une règle partagée :

- Explicite ou non
- Négociable ou non
- Complète ou non

Jouer ensemble, c'est accepter une règle commune.

Mais on peut tricher.

Avec des limites :

- Triche qui brise le jeu
- Triche qui préserve le cadre de jeu



Les dichotomies de Chris Crawford

Une expression créative est de l'art si elle est faite pour sa propre beauté, et du divertissement si elle est faite pour de l'argent.

Un objet de divertissement est un objet de jeu si il est interactif. Les films et les jeux sont des exemples de divertissement non-interactif.

Si aucun but n'est associé à un objet de jeu, c'est un jouet.

(On jouet peut devenir un élément de jeu si on édicte des règles. Les Sims et SimCity sont des jouets, non des jeux).

Si il a des buts, un objet de jeu est un challenge.

Si un challenge n'a « aucun agent actif contre lequel être en compétition », c'est un puzzle ; si il y en a, c'est un conflit.

Enfin, si le joueur peut faire mieux que son adversaire, mais sans l'attaquer ou interférer avec sa performance, le conflit est une compétition. Si les attaques sont autorisées, alors le conflit peut être appelé jeu.

La définition de Crawford peut donc se résumer comme : une activité interactive, tournée vers un but, avec des agents auxquels s'opposer, dans laquelle les joueurs peuvent interférer les uns avec les autres.



Ce qu'est le jeu ?

Greg Costikyan.

Ce n'est pas un puzzle	(Interactif)
Ce n'est pas un jouet	(But)
Ce n'est pas une histoire	(Non-linéaire)
Cela demande une participation	(Actif)

Un jeu est une forme d'art dans laquelle les participants, appelés joueurs, prennent des décisions afin de gérer des ressources à travers des pièces de jeu et afin d'atteindre un but.

Critères :

- Decision Making
 - Goals
 - Opposition
- Managing Resources
 - Game Tokens
 - Information



L'approche ludologique :

Définir le jeu comme système formel

Intérêt : en faire un objet d'étude autonome
Le jocus est opposé au ludus

Selon Stéphane Chauvier :

- Un objectif
- Des contraintes de retardement / fauteurs d'échec
- Détachabilité/universalité (sinon divertissement)
 - Des règles constitutives

En termes de Game Design :

- Objectifs
- Moyens d'action et contraintes
 - Interactions
 - Choix



POURQUOI ON JOUE ?

- ▶ Compétition
Interaction avec les autres
- ▶ Aléa
Faire face à l'imprévu, apprendre
- ▶ Vertige
Jouer avec la perte de contrôle
- ▶ Faire semblant
Ambiance, décalage, virtuel



DE L'INTÉRIEUR

Un jeu, c'est :

- Des objectifs (partagés ou non)
- Des contraintes non-nécessaires
 - Des moyens d'action
 - Des choix
 - Des interactions

Le joueur cherche, par la meilleure utilisation de ses moyens, à atteindre son objectif malgré les contraintes.



« *Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.* »

Bernard Swift

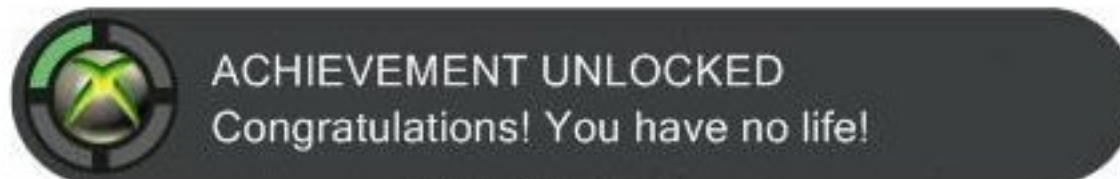
Jeux finis et infinis, de James P. Carse :

- Des jeux qu'on joue pour gagner / terminer
- Des jeux qu'on joue pour continuer à jouer

Utiliser les mécanismes du jeu hors du jeu,
pour motiver, investir, etc.

> Gamification

Une tendance contemporaine



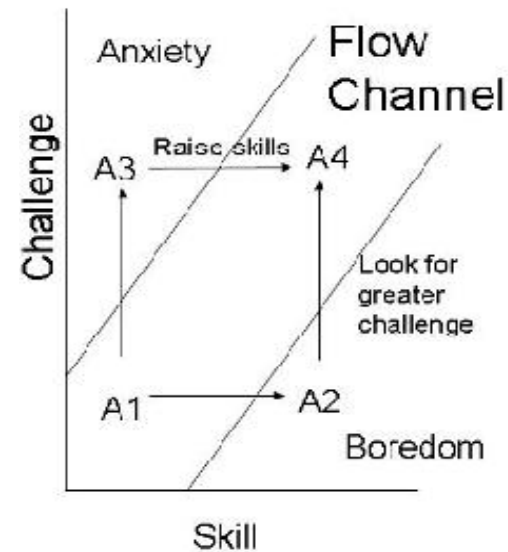
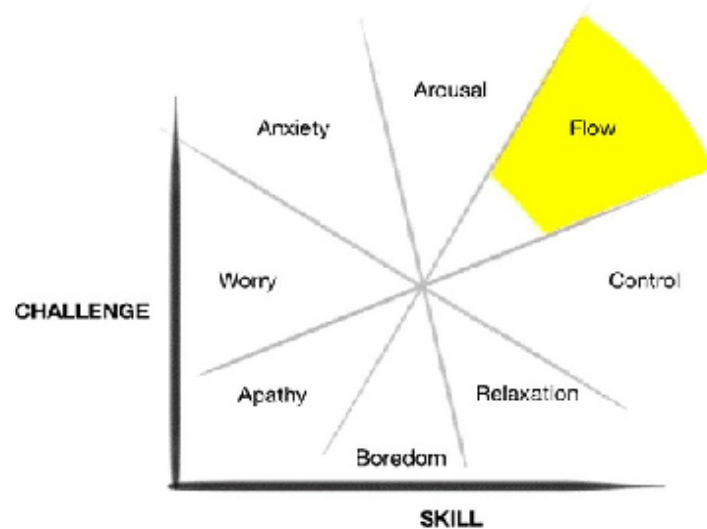
CSIKSENTMIHALYI

- ▶ Psychologie positive
- ▶ Notion de flux /flow
- ▶ Activité :
 - Autotélique
 - // Objectif approprié
 - Récompense intrinsèque
 - Structurée avec obstacles adaptés
 - // Règles et contraintes
 - Feedback
 - // Progression visible

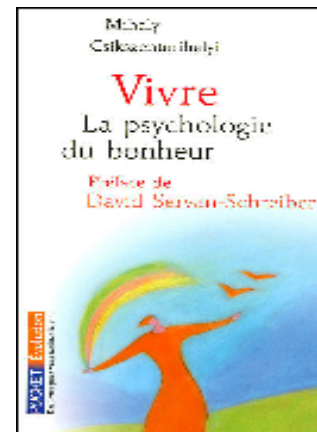
Et l'inverse du jeu, alors ?



CSIKSENTMIHALYI



► De l'intérêt de créer un décalage et un challenge dans la forme proposée (contraintes)



HAPPINESS HACKING

- ▶ Des jeux pour améliorer la réalité
- ▶ Superbetter
 - Identité secrète (Décalage)
 - Recruter des alliés (Soutien)
 - Identifier les ennemis (Objectifs)
 - Power-ups (Moyens d'action)
 - Liste (Etapas et feedback)
- ▶ ChoreWars
 - Progression permanente
 - Partage social
- ▶ Jane McGonigal : ARGs



SERIOUS GAMES

- ▶ Serious Games pour business
 - Décalage ?



- ▶ Gamification et dérives
 - Participation volontaire
 - Manipulation ?



Le champ du jeu défini,
comment faire le tri ?

Critères de classification

Selon quels critères faire des catégories ?

> Lister un maximum de critères



En fonction du matériel utilisé :

- Jeux de cartes
- Jeux de balles
 - Jeux de dés
- Jeux de rôles (ou pas ?)
 - Jeux de figurines
 - Jeux de balles
 - Jeux de pions
- Jeux de plateau (et de cartes ? Et de pions ?)



En fonction de ? (Tric-Trac)

- Jeux de Cartes
- Jeux de Plateau
- Jeux de Lettres
- Jeux de Connaissances
 - Jeu d'Habilité
 - Jeux de Pions
 - Jeux de Logique
 - Jeux de Guerre
 - Jeux de Rôle
- Jeux de Cartes à Collectionner
 - Jeux de Dés
- Jeux de Figurines
 - Casse-têtes



En fonction des stades de développement

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1- Stade sensori-moteur : les jeux d'exercices | Avant 2 ans |
| 2- Stade préopératoire ou intuitif : jeu symbolique
> Langage, jeux d'imitation | 2 à 6 ans |
| 3- Stade des opérations concrètes : construction
> Adaptation à des problèmes | 6 à 11 ans |
| 4- Stade des opérations formelles : jeux de règle | 11 ans et plus |

Jean Piaget



En fonction des impulsions sollicitées

1- Agôn : compétition

2- Alea : hasard

3- Mimicry : imitation

4- Ilinx : vertige

« Éprouver plaisir à la panique, s'y exposer de plein gré pour tenter de ne pas y succomber, avoir devant les yeux l'image de la perte, la savoir inévitable et ne se ménager d'issue que dans la possibilité d'affecter l'indifférence, c'est comme le dit Platon pour un autre pari, un beau danger qui vaut la peine d'être couru. »

Dans chaque secteur : désordonné (paidai) vs règles (ludus)

Roger Caillois

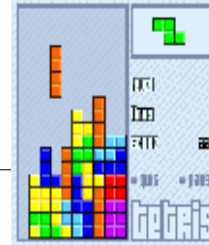




Alea



Agôn



Ilinx



Mimicry



En fonction des mécanismes :

(Classification BGG par exemple)

Jeu d'acteur	Jet de Dés	Jeter le dé et avancer
Système de Pts d'Action	Gestion de main (cartes)	Construction de réseaux
Contrôle de zone	Hexagones et pions	Déploiement secret d'unités
Encerclement de zone	Tracé	Constitution de séries
Mouvement par zones	Mémoire	Simulation
Activation de zones	Plateau modulaire	Sélection d'action simultanée
Enchères	Papier et stylo	Chant
Pari	Partenariat	Spéculation (structure)
Bataille Card-Driven	Construction de formes	
Drafting de cartes	Reconnaissance de formes	
Pioche de pions	Livraison	Etc...
Jeu coopératif	Mouvement point à point	
Spéculation (ressource)	Papier-caillou-ciseaux	
Rails au crayon	Jeu de Rôle	



Quelques autres pistes
Pourquoi jouer ?



« Les jeux sont une nourriture concentrée qu'on donne à mâcher à notre cerveau. Abstraits et iconiques, ils sont aisément absorbés. [...] D'ordinaire, nos cerveaux ont un dur travail à accomplir pour transformer une réalité confuse en quelque chose d'aussi clair qu'un jeu. Les jeux servent d'instrument fondamental et très puissant d'apprentissage. »

Koster

Le jeu et l'angoisse du monde.

Bruno Faidutti

Objet et phénomène transitionnel

D.W. Winnicott

Activité de sociabilité

S'opposer à des obstacles de niveau satisfaisant / Flow

Et les quatre impulsions de Caillois



Un peu de bibliographie

Les jeux et les hommes. Roger Caillois.

L'esprit des jeux. Jean-Michel Varenne et Zéno Bianu.

Histoire des jeux de société. Jean-Marie Lhôte.

Jeux de princes, jeux de vilains. BNF.

Jeux de l'humanité. Musée suisse du jeu.

Le jeu vous va si bien. Michel Déru.

Finite and infinite games. James P. Carse.

Reality is broken. Jane McGonigal.

Qu'est ce qu'un jeu ? Stépahen Chauvier.

