

"Pourquoi LE JEU? OU PEUT-ON RENDRE LE JEU UTILE?"

une conférence de Gilles Brougère



SPECTACLE VIVANT PAYS DE LA LOIRE
Pôle de ressources pour l'Éducation artistique
et culturelle des Pays de la Loire



MISE EN IMAGES & FACILITATION GRAPHIQUE - WWW.SUZANNEJEANNEAU.FR - 06 71 94 52 40

POURQUOI LE JEU ?

PAR Gilles Brongère

UN LOISIR

→ Activité emportée sur le résultat

→ le sens que l'on donne l'emporte sur le comportement mis en œuvre

→ Peut être déplacé dans d'autres espaces, au risque de perdre le sens du jeu



Jouer suppose Interpréter

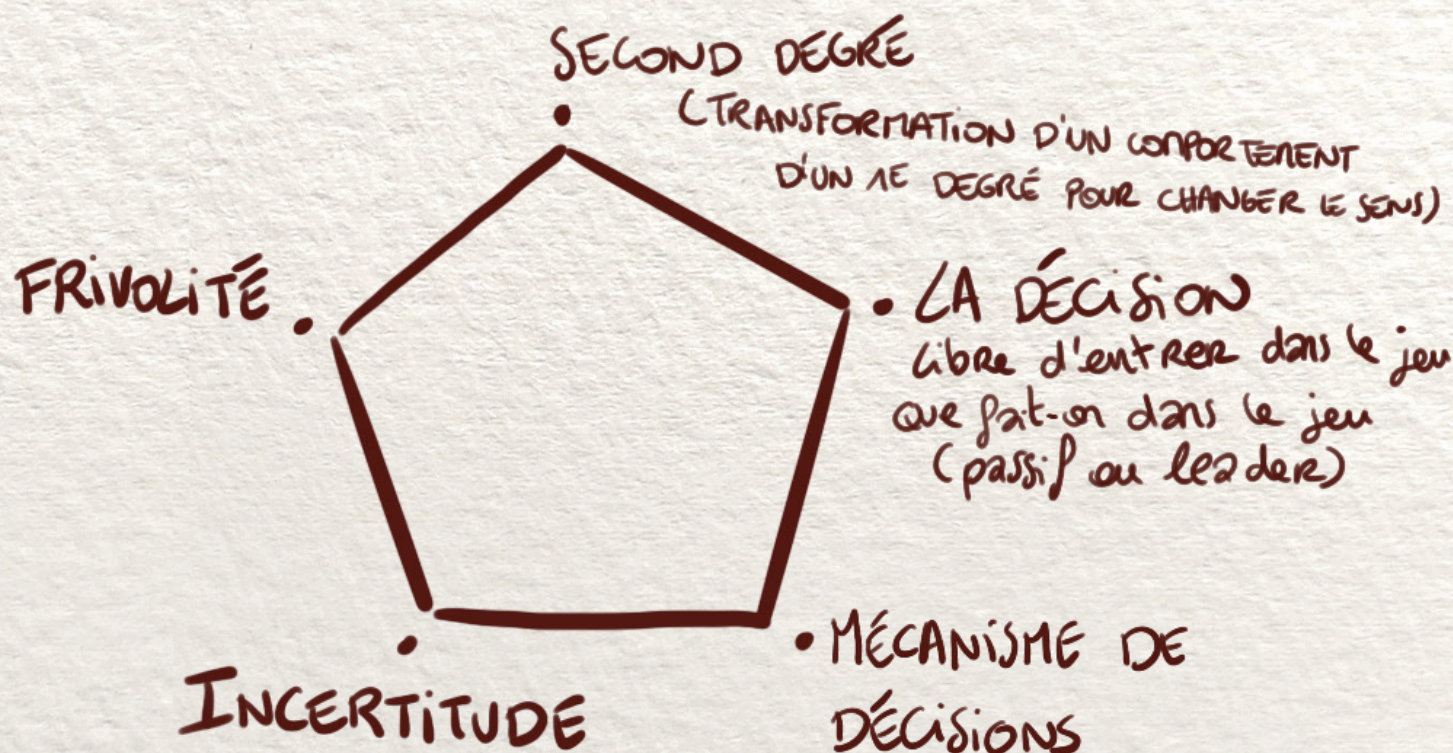
"Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait mais de la manière dont c'est fait..."

Et le village s'endort...
Les loups-garçons se réveillent

L'interprétation est propre à l'interprète



PENTAGONE LUDIQUE



LE SECOND DEGRÉ

Le Jeu partage avec le théâtre la capacité de passer du 1er au 2nd degré

LA DÉCISION

Aspect performatif = Parce que l'action n'a pas d'effet (second degré), elle n'a de sens qu'en fonction des décisions prises et de leur acceptation par les autres joueurs



MÉCANISME DE DÉCISION

- La règle au sens large
- Des limites de la notion de règle (ex: Jeux vidéo)
- Un accord sur les mécanismes de décision
- Tricher c'est substituer d'autres mécanismes

LA FRIVOLITÉ

Absence de conséquences

ou Minimiser les conséquences comme logique même du jeu (Bruner)

HAA...
LE ROI
M'A TUÉ...



HA HA
ENCORE!

L'INCERTITUDE

- On ne sait pas comment cela va terminer
- Le jeu n'est pas rituel
- Un équilibre entre trop ou peu d'incertitude

Schiller

LE JEU NE SERT À RIEN ET NE SERT PERSONNE



"L'Homme ne joue que là où, dans la pleine acception du mot, il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue"

L'art comme jeu pour éloigner toute servitude.

CHANGEMENT DE CADRE

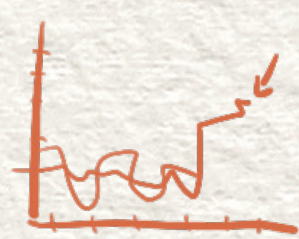
- Repris et transformé dans un nouveau cadre
- Le jeu est hybride et hybridation

LE JEU SÉRIEUX OU ÉDUCATIF: L'OBJECTIF DU JEU



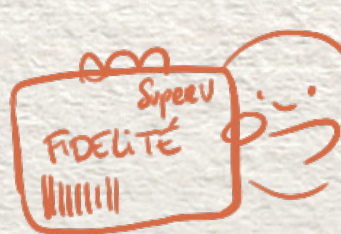
- Je me sens bien, j'ai bien aimé

LE DÉBRIEFING



④ ATTEINTE DES OBJECTIFS.
un équilibre difficile à atteindre

⑤ LA Gamification = Transformer un exercice non ludique pour lui donner une dimension ludique



JOUER POUR GAGNER DES POINTS!

⑥ Utiliser le terme "jeu" pour évoquer un exercice non ludique sans transformation

LE 1er QUI FAIT 30 PIÈCES SUR LA LIGNE D'ASSEMBLAGE GAGNE!



CONCLUSION

"N'y a-t-il rien de plus sérieux que la frivolité?"



Buzon