



Jeu de société en
entreprise : ce qu'il
faut savoir pour éviter
le flop !

28 février 2019



0. Introduction

1. Le jeu de société

2. Le jeu d'entreprise

3. Le plaisir en jeu

4. Créer un jeu de société

5. Notions de plagiat et exploitation des droits

6. Petit récap





Crayon





0. Introduction

Introduction

Serious Game

- Kesako ?
- Sérieux ?

« L'opposé du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité »

Sigmund Freud





1. Le jeu de société ?

Qu'est-ce qu'un jeu de société?

Définitions

« Une activité de second degré constituée d'une suite de décisions, dotée de règles, incertaine quant à sa fin et frivole, car limitée dans ses conséquences »

Brougère

« Un cercle magique : À l'intérieur du cercle, on est dans le jeu. En dehors, on ne joue pas, quoi que l'on fasse »

Huizinga



« Activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive »

Caillois

« L'importance dans un jeu est axée, ou caractérisée sur l'emphase, mise sur les moyens plutôt que sur le but. »

Rubin, Fein et Vandenberg





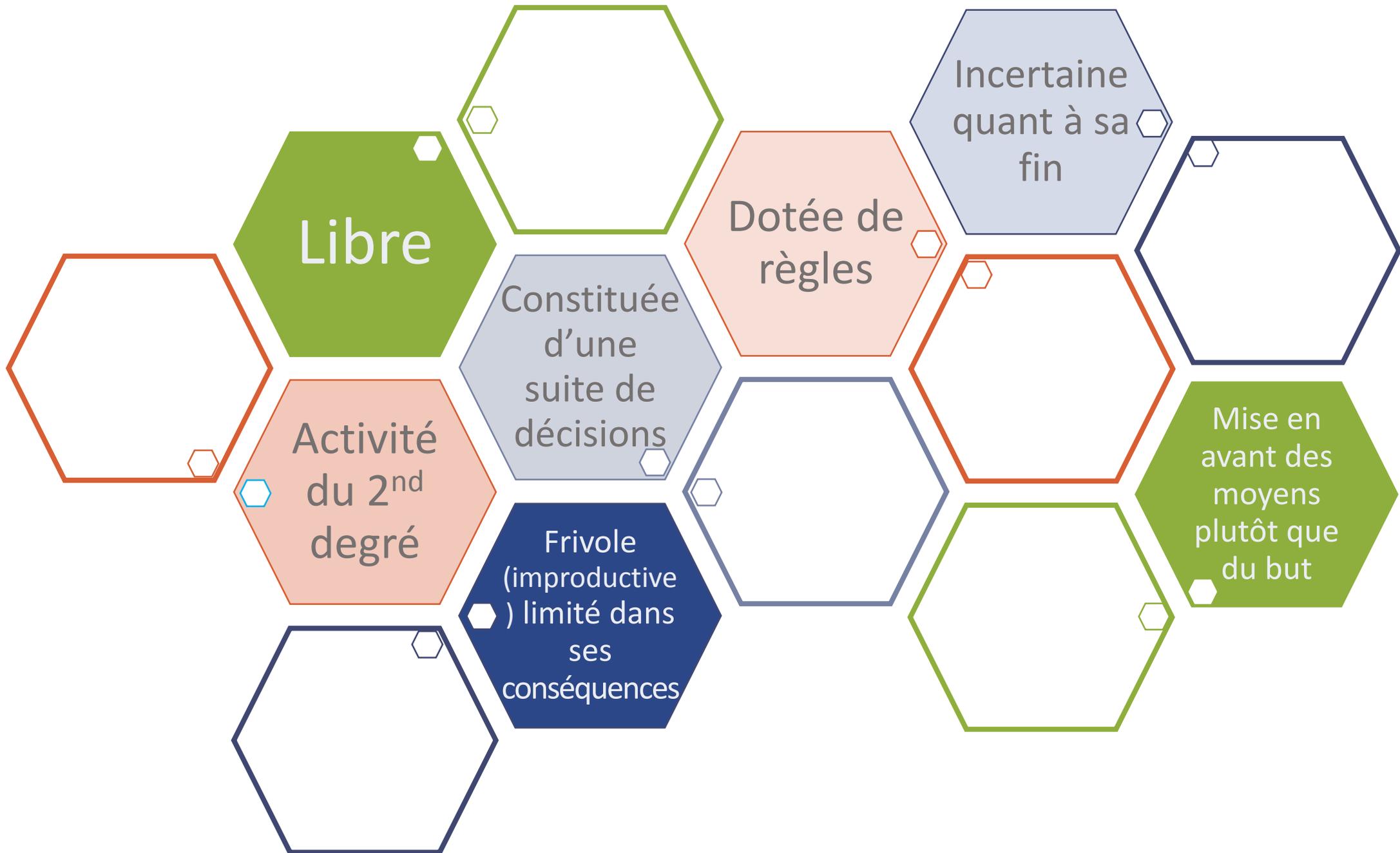
DECRYPTO

LA POLITICIENNE

BOUGE UN GARDE
DE UNE CARTE
HORIZONTALEMENT



2. Le jeu d'entreprise ?

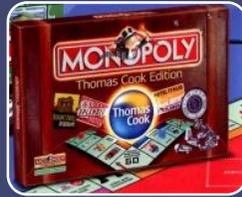


Les types de jeux d'entreprise



Edugames (jeux ludo-éducatifs) :

- Transmettre une connaissance ou une compétence sur base de ressorts ludiques



Advergames (jeux publicitaires) :

- Focaliser l'attention sur les éléments graphiques afin de véhiculer des messages marketing ou communicationnel que l'on souhaite mettre en valeur



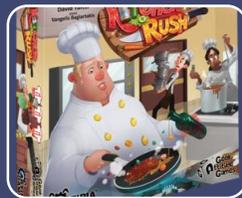
Edumarketgames :

- Informer, sensibiliser à un message socio/éducatif / Communication externe : sensibiliser la population à un sujet sensible



Political games (jeux engagés)

- Exprimer des messages de nature politique, militaire, religieux



Exergame (jeu d'entraînement et de simulation) :

- proposer un entraînement d'ordre cognitif ou physique

Le jeu d'entreprise – quelles origines?

A travers l'histoire Quelques points de repères !



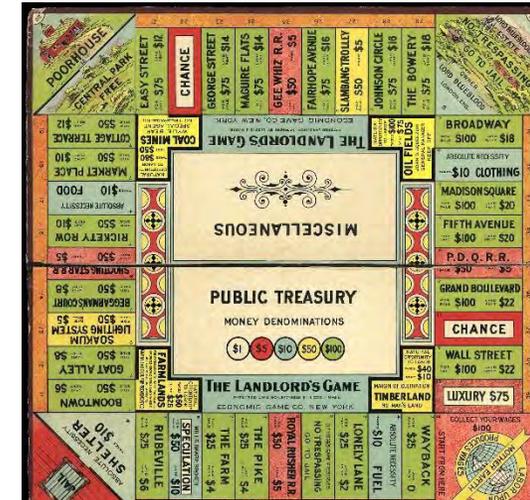
Familles des jeux d'échecs et ses ancêtres

- Jeux de guerre
- Depuis l'an 600
- Inde, Chine,



Famille des Mancalas (awelé)

- Jeux de semis
- Afrique, Antilles, Inde et Arabie
- 800 noms ou variantes
- 2^{ème} - 3^{ème} siècle



The Landlord's Game

- Jeux dénonçant une problématique
- États-Unis

Vecteur d'expérience

- Le jeu
- L'apport théorique
- L'ancrage



Qu'est-ce qu'un JEU d'entreprise ?

Un outil qui utilise des
ressorts identifiés au
jeu ?



Un outil de facilitation ?

Un outil pédagogique ?

Un jeu ?



3. Le plaisir en jeu

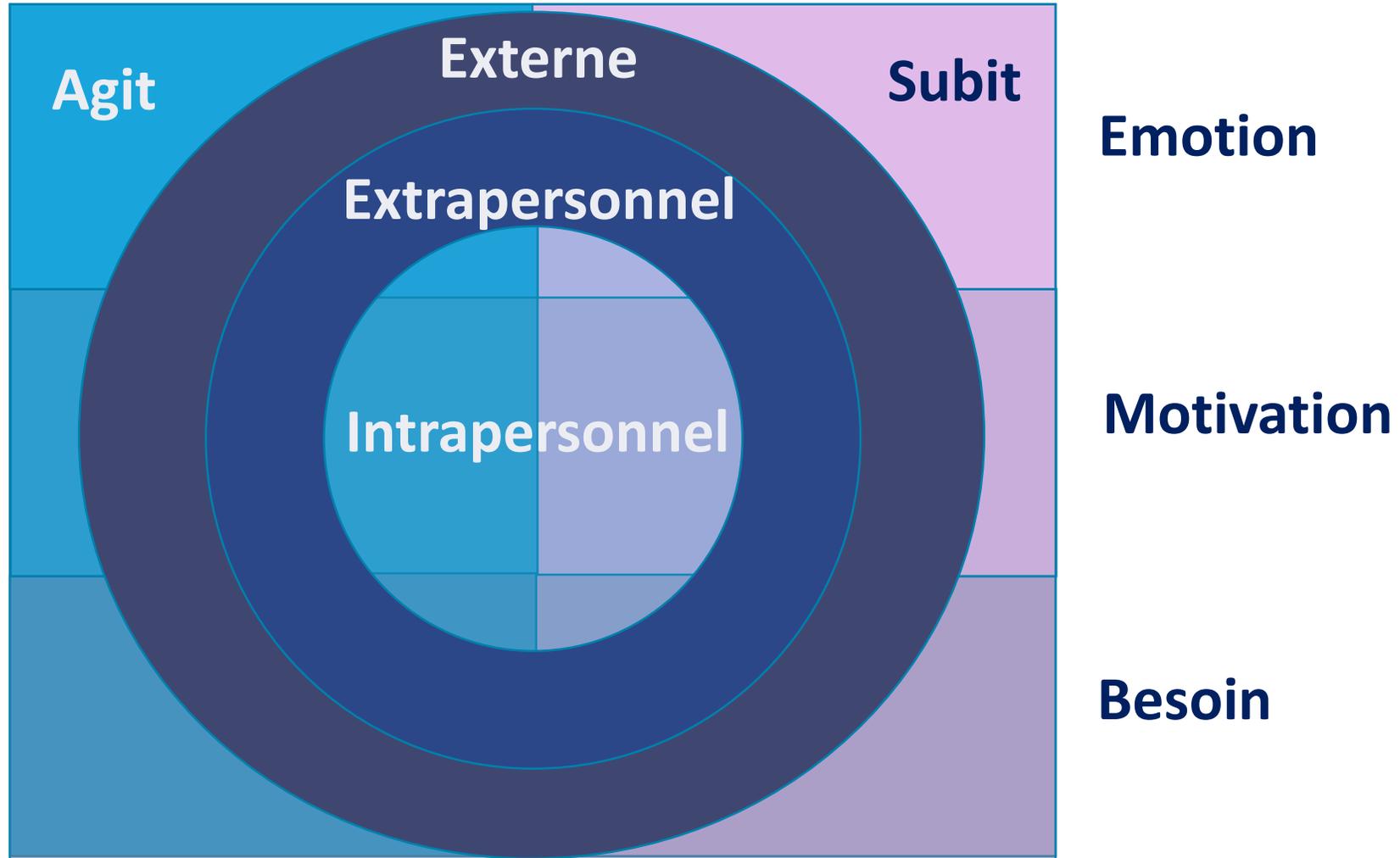
Le plaisir

Le jeu est un des facteurs contribuant au plaisir, qui favorise la présence de dopamine. La dopamine améliore la motivation et l'apprentissage.



Le plaisir de jeu

Nicolas Ovigneur, 2014



Persona

Corentin



Corentin

Homme, 33 ans

- En couple
- 1 fille (2 ans)
- Brancardier

Infos jeux

Fréquence de jeu :

- Ne joue pas, 1 X par 6 mois

Types de jeux :

- Ordinateur, jeux vidéo

Parcours scolaire, professionnel
 Brancardier, 4 ans
 9 ans en tant que brancardier
 Avant chauffeur à Epicura, a travaillé à Décathlon et en tant qu'ALE

Expérience de jeu
 Ne joue pas
 Ancien jeu vidéo lui a permis une reconnexion à son enfance

Vécu professionnel - ce qu'il aime :

- Aime marcher
- Communication avec les patients, les collègues, l'équipe
- Rassurer les patients

Avis par rapport à l'équipe :

- S'entend avec tous, regrets par rapport à l'ambiance avant la fusion, regret des petites équipes locales

Facilités : horaire, la journée se termine tôt
Difficultés : beaucoup de coups de téléphone en même temps + écrire, + pousser, pousser dans une pente + téléphone

Typologie selon Bartle

Achiever	1	2	3	4	5
Explorer	1	2	3	4	5
Killer	1	2	3	4	5
Socializer	1	2	3	4	5

Typologie plaisir de jeu

Exercer un pouvoir	1	2	3	4	5
Courir après un objectif	1	2	3	4	5
Résoudre des problèmes	1	2	3	4	5
Connecter / assembler	1	2	3	4	5
Planifier	1	2	3	4	5
Collectionner	1	2	3	4	5
Créer	1	2	3	4	5
S'enrichir	1	2	3	4	5
Prendre des risques	1	2	3	4	5
Transgresser	1	2	3	4	5
Imiter	1	2	3	4	5
Se sentir singulier	1	2	3	4	5
Saisir une opportunité	1	2	3	4	5
Classer/organiser	1	2	3	4	5
Résister à la panique	1	2	3	4	5
Se sentir en sécurité	1	2	3	4	5
Faire partie d'un groupe	1	2	3	4	5
Se sentir submerger	1	2	3	4	5
Être surpris	1	2	3	4	5
Être immergé	1	2	3	4	5

Typologie plaisir de jeu

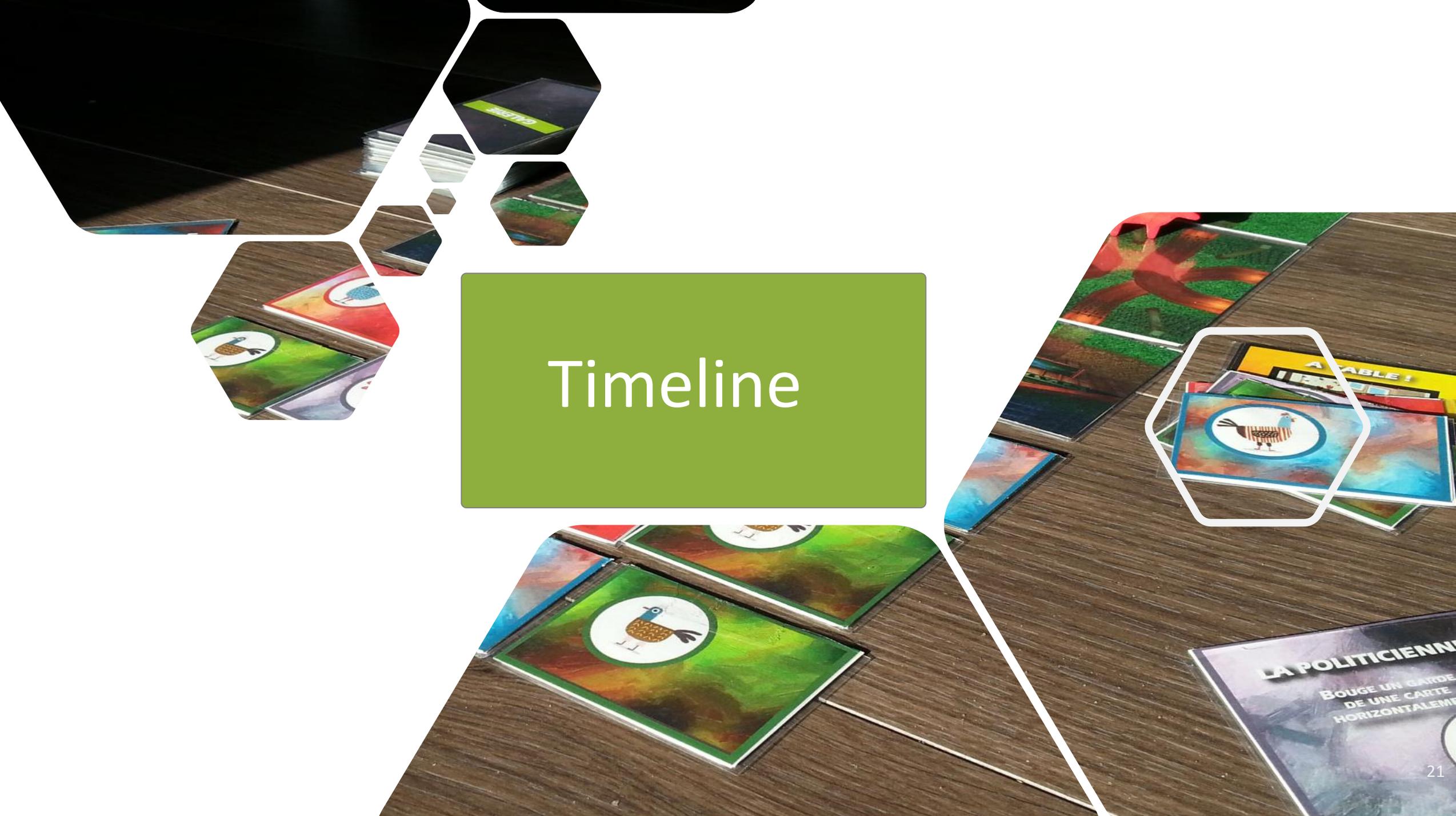
Exercer un pouvoir	1	2	3	4	5
Courir après un objectif	1	2	3	4	5
Résoudre des problèmes	1	2	3	4	5
Connecter / assembler	1	2	3	4	5
Planifier	1	2	3	4	5
Collectionner	1	2	3	4	5
Créer	1	2	3	4	5
S'enrichir	1	2	3	4	5
Prendre des risques	1	2	3	4	5
Transgresser	1	2	3	4	5
Imiter	1	2	3	4	5
Se sentir singulier	1	2	3	4	5
Saisir une opportunité	1	2	3	4	5
Classer/organiser	1	2	3	4	5
Résister à la panique	1	2	3	4	5
Se sentir en sécurité	1	2	3	4	5
Faire partie d'un groupe	1	2	3	4	5
Se sentir submerger	1	2	3	4	5
Être surpris	1	2	3	4	5
Être immergé	1	2	3	4	5

Escape game

- Team Building
- Coopératif
- Contrôle !!!



Timeline





4. Créer un jeu d'entreprise

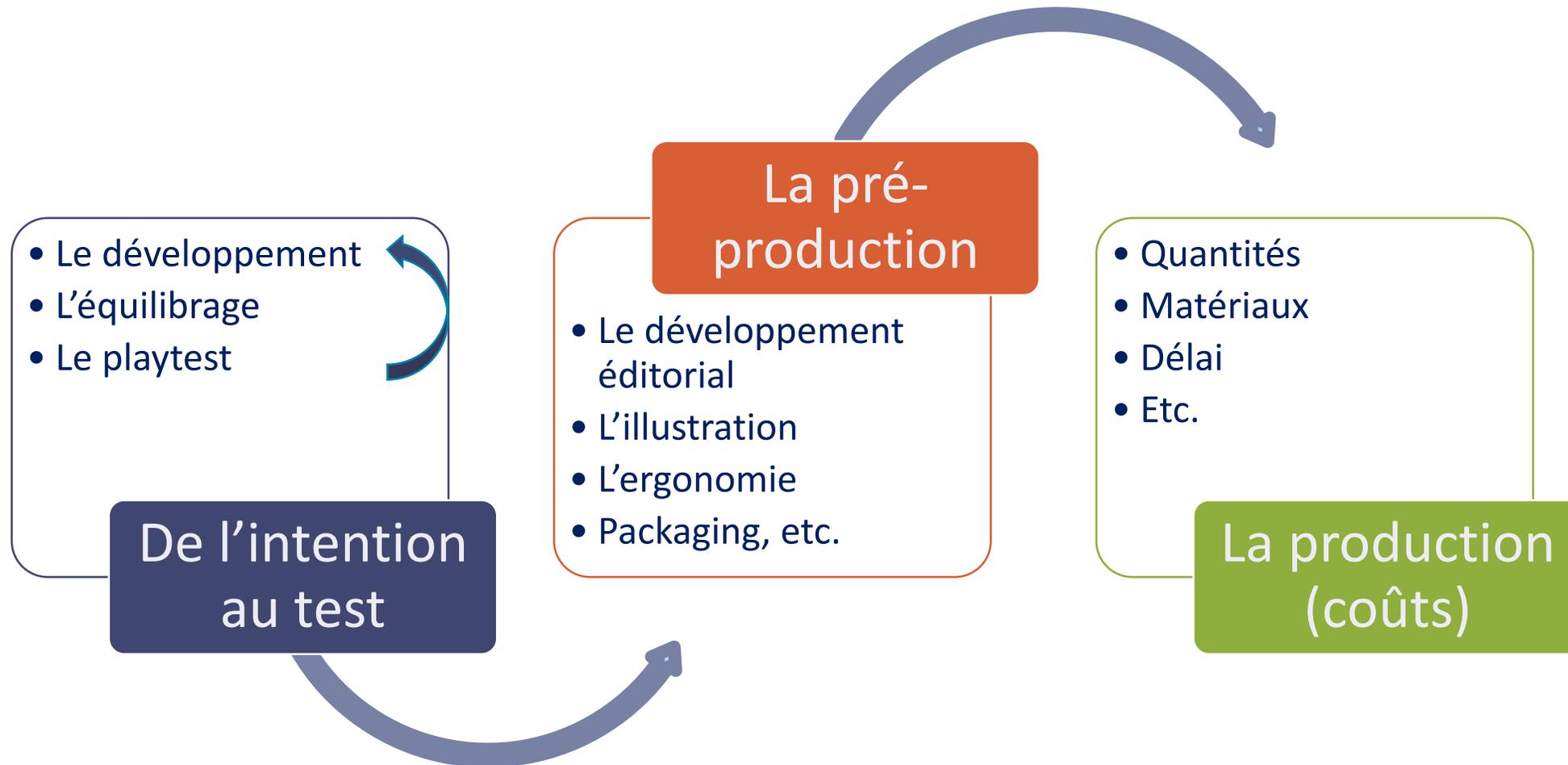
L'intention

L'intention

- Objectif
- Public cible (Âge, profil, etc.)
- Nombre de joueurs
- Durée
- Brève description + Message
- Type de jeu (promo, formatif, informatif, etc.)
- Catégorie de jeu (communication, développement, ambiance, etc.)
- Type d'interactivité entre joueurs (coopératif, compétitif, etc.)
- Thème pressenti
- Focus (limité)

Créer un jeu d'entreprise

De type « jeux d'édition moderne » commercialisés





5. Notions de Plagiat et exploitation des droits

Notion de plagiat et droit d'auteurs

- Le jeu œuvre culturelle/invention
- Droits d'auteur
- Achat de droit (à qui, comment,)





6. Petit récap

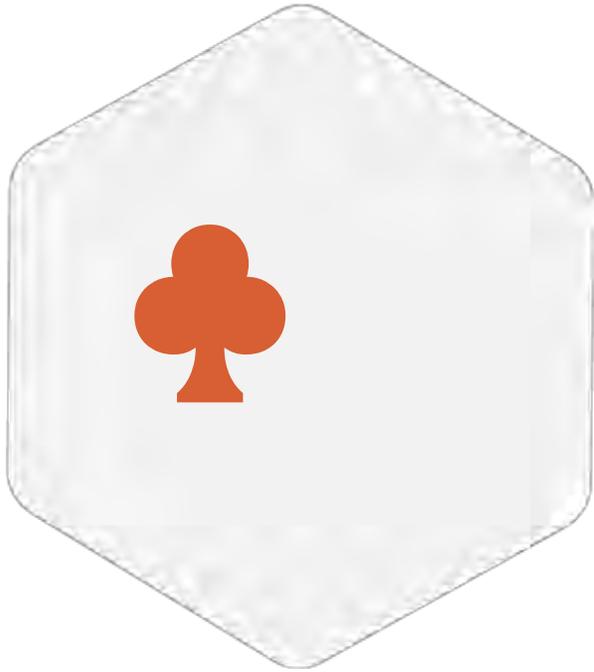
Les atouts, les limites, les ressorts,
les points d'attention

Les atouts

Développe les compétences
Ancre les savoirs
Renforce la communication
Améliore le bien-être
Augmente la cohésion de groupe
Booste la créativité
Diminue le stress
Sensibilise
Sert de levier pour l'apprentissage, la
conscientisation, l'expérimentation, la
découverte, la promotion, etc
Etc.



Les limites



Accessibilité

Temps (création et production)

Ciblé

On ne s'improvise pas auteur

Les ressorts

Explication (rapide et simple)

Indice de ludicité

Mécanismes ludiques

Plaisirs et émotions

Storytelling

Hasard modéré

Rythme

Etc.



Les points d'attention



Détaché de la réalité ?

Sans conséquences ?

Durée ?

Ludicité ?

Originalité

Mécanismes ?

Contrôle ?

Plaisirs ?

Interaction ?

Parcours, quiz ou JEU ?

Outil de facilitation/pédagogique ou JEU ?

La maturité de l'homme,
c'est d'avoir retrouvé le
sérieux qu'on avait au jeu
quand on était enfant »

(Nietzsche, von Gut und Bose,
Naumann, 1886)



Merci de votre attention

-  Geoffroy SIMON & Nathalie ZANDECKI
-  +32 (0)472.43.43.70
-  contact@gamespirit.be
-  www.gamespirit.be

Bibliographie

- G. Brougère, Jeu, loisirs et éducation, Dossier, université paris 13, 2002
- R. Caillois, « Les jeux et les hommes », 1958, pages 23-24
- Huizinga, Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Beacon Press, Boston (1971)
- Rubin, Fein et Vandenberg, « Handbook of child psychology, Vol 4: Socialization, personality and soc
- Clark C. Abt, Serious ial development », Play in P. Mussen Edition, 1983
game, Viking Press, 1970
- N. Ovigneur, « Le plaisir de jeu comme descripteur des jeux de règles », artichouette, janvier février 2015 (n°29)
- N. Ovigneur, «Le plaisir de jeu comme descripteur des jeux de règles», TFE, HE2B, 2014
- N. Zandecki, « Etude de la faisabilité d'utilisation de la classification ESAR dans un dispositif RH – Le cas du service de Brancardage – Epicura », TFE, HE2B, 2018
- G. Simon, « Le jeu de société au service de sociétés : un paradoxe ? », TFE, HE2B, 2018