Usages et usagers

A) L'IMPORTANCE DU JEU CHEZ L'ENFANT

1) SÉPARATION MÈRE / ENFANT // CONSTRUCTION IDENTITAIRE

a) Le playing (l'activité de jouer selon Winnicott) : le « comme si » du jeu

b) Le jeu est nécessaire à l'enfant pour se construire, s'individualiser et se séparer de sa mère en mettant la distance du « comme si » à l'œuvre dans le jeu (détachement du réel pour intégrer la séparation et la limite en le soi et le non soi…)

⇨ L'enfant se construit donc comme différencié de sa mère en tentant de maîtriser la séparation par le 1er jeu : l'absence / présence

Usages et usagers

B) ENCOURAGEMENT DU JEU CHEZ L'ENFANT # INCOMPRÉHENSION DU JEU CHEZ L'ADULTE

a) Jouer pour grandir / Jouer pour accepter la réalité (frustration, échecs…)

b) L'aire transitionnelle et l'objet transitionnel → Le jeu offre un espace où tout est possible (construction de son propre monde interne en reconstruisant la réalité par le jeu)

Usages et usagers

⇨ Intégration des Principe de plaisir / Principe de réalité

- **Accepter la non-maîtrise de la réalité # la toute-puissance de l'enfant**
- **Continuer à maîtriser ses émotions internes en inadéquation avec la réalité en mettant ses conflits, émotions en action dans le jeu**

« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants »

Montaigne

Usages et usagers

c) Et l'adulte dans tout ça ?

La société ne semble pas encore accepter totalement qu'un adulte puisse aimer jouer…

Mais alors pourquoi l'adulte, dont la construction est avérée, aurait besoin de jouer ?

« L'homme n'est vraiment homme que quand il joue »

Friedrich Von Schiller

Usages et usagers

B) LE MONDE DU JEU VIDÉO

1) DIVERTISSEMENT / DÉTENTE

Non négligeable, le joueur joue au départ pour SE DÉTENDRE et SE DIVERTIR ou encore pour PASSER LE TEMPS (jeux de réflexion, de stratégie, de combat, de patience → selon le besoin et/ou l'attente du moment)

Usages et usagers

2) VIRTUEL / INTERACTIVITÉ / RÉGRESSION

a) Monde virtuel / Transgression

- ⇨ « L'espace où tout est possible » de l'enfance se retrouve ici
- ⇨ Le joueur peut tout se permettre (GTA, CS…) : voler, tuer…
- ⇨ Jeu sans risques (dans la réalité)

Usages et usagers

b) Sujet actif // Maîtrise du monde virtuel

- ⇨ L'interactivité du jeu est primordiale (# télévision…)
- ⇨ Inventivité, stratégie, réflexion… Autant de mots pour dire que le sujet qui joue est actif et qu'il ne subit pas ce qu'il se passe autour de lui
- ⇨ Produire un effet dans le jeu, sans conséquence dans la réalité → Univers de jeu

Usages et usagers

c) Régression (mécanismes archaïques, pulsions agressives…)

- ⇨ Le joueur habite les images et le monde dans lequel il évolue. Il ne les fabrique pas mais il fabrique, en revanche, l'action
- ⇨ Choix de sa propre mise en scène (avatar, personnage…)
- ⇨ Choit des actions sur le jeu (en adéquation avec les besoin du monde interne, les fantasmes , les buts attendus…)

  - → Conflictualisation inconsciente
  - → Maitrise de l'agressivité, impression de contrôle et de toute-puissance dont le sujet peut avoir besoin
  - → Maitrise de l'angoisse (castration, séparation, vide…)

Usages et usagers

3) L'UNIVERS DU JOUEUR

a) Le jeu d'adulte # jeu d'enfant est rempli de règles à respecter

- ⇨ **Apprentissage** rapide des codes, mythes, règles etc. pour une meilleure appréciation du jeu et une évolution plus rapide

- ⇨ L'adulte joueur doit dont être **conforme** à ce que le jeu ou les autres joueurs attendent de lui

Usages et usagers

b) Combat / Compétition

Les hommes et les femmes recherchent le même but : GAGNER

- ⇨ L'homme doit se battre, entrer en compétition et gagner pour prouver qu'il est le plus fort
- ⇨ La femme doit se battre et gagner pour prouver son égalité face à l'homme

Usages et usagers

c) Gratification / Revalorisation

- ⇨ Niveau de jeu
- ⇨ Maîtrise du personnage / Maîtrise du jeu
- ⇨ Skill (dextérité, précision, talent…)
- ⇨ Statut dans la communauté / Reconnaissance (Maître de guilde…)
  - Equipement (amélioration, meilleure armure, collections…)
  - Force
  - Accomplishment (points…)

Usages et usagers

C) LA GRATIFICATION EN ENTREPRISE

« Le but de toute civilisation est de faire de l'homme, bête de proie, un animal dompté et civilisé. »

Nietzsche

Serious GAMES

Est-ce si sérieux de vouloir apprendre en jouant ?

Usages et usagers

Campus européen d'été 2010

1) AUGMENTATIONS, PRIMES

2) DROIT À LA FORMATION

3) ALLÉGEMENT D'HEURES

4) RECONNAISSANCE SALARIALE ET SOCIALE

5) POSTE AVEC PLUS DE RESPONSABILITÉS

6) RECONNAISSANCE PERSONNELLE (SATISFACTION D'UN TRAVAIL BIEN FAIT)

Usages et usagers

Campus européen d'été 2010

D) Les SERIOUS GAMES
ou L'ADÉQUATION LUDIQUE du MONDE DE L'ENTREPRISE et des ATTENTES DES EMPLOYÉS

« L'homme est un animal qui joue »

Charles Lamb, L'opinion de Mrs. Battle sur le whist

Usages et usagers

Campus européen d'été 2010

1) COMPÉTITION / COMBATIVITÉ

2) CLASSEMENT / DIFFUSION ET COMMUNICATION DU CLASSEMENT (RECONNAISSANCE STATUT / EGO)

3) AMÉLIORATION DE SES PERFORMANCES / DÉPASSEMENT DE SOI

4) EVOLUTION DU JEU (NIVEAUX, MISSIONS, HUMOUR…)