



Jouer aux jeux de société en 2013 ?



Un nouveau
vieux media
pour notre culture



- ❧ Nous sommes un petit groupe de fans qui adorons les jeux de sociétés
- ❧ Quelque part, le jeu de société est le grand-père du jeu vidéo mais le grand-père a eu plein d'autres petits-enfants tout aussi passionnants
- ❧ De plus, il existe toutes sortes de connexions entre jeux de société (sur table) et jeux vidéo : inspiration, game design, peoples...
- ❧ J'aurais aimé vous faire part en quelques minutes de notre passion et espère vous la faire partager.



Du jeu

- Game, play & gamble
- Espace, temps & jeu

Qu'est-ce que le jeu de société, maintenant ?

- Les différents types de jeu
- L'industrie du jeu de société

L'expérience vivante de la culture

- L'expression de nos cultures
- La relation à l'autre

Le « JEU » français est plein de confusion



Jouer



Game

*= Jouer avec
des règles*



Play

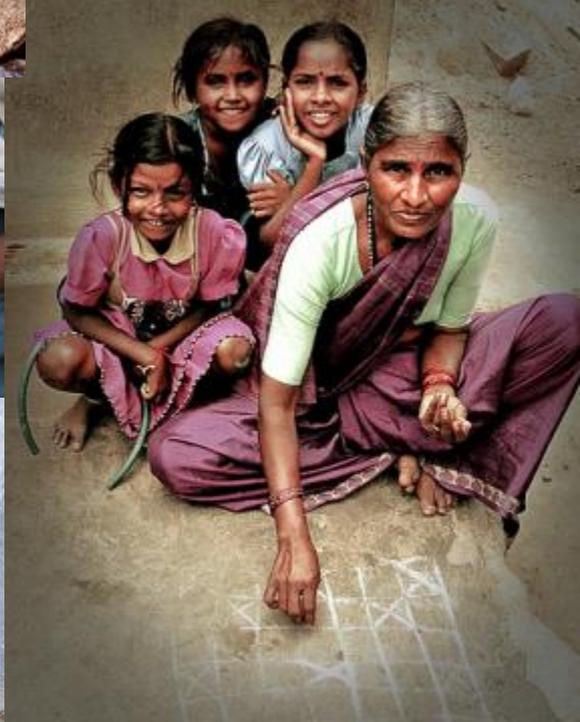
*= Jouer sans règle
avec des jouets*



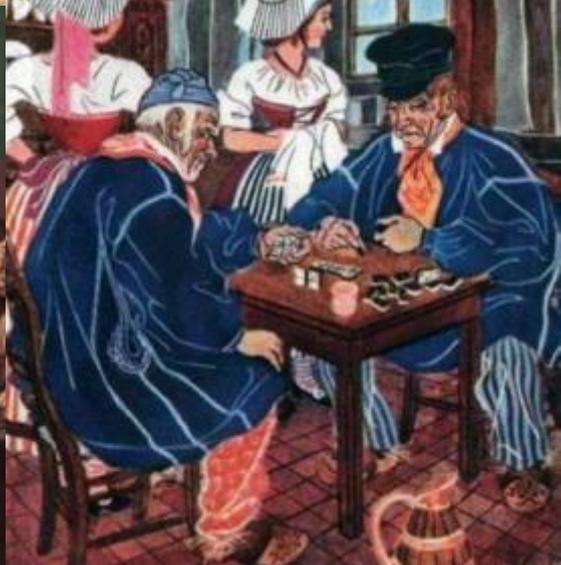
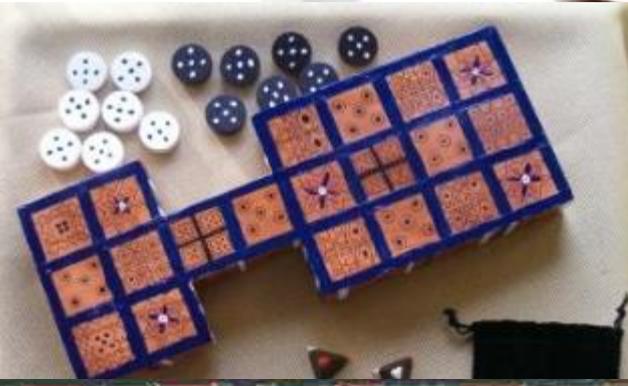
Gamble

*= Parier de
l'argent*

On joue sans frontières d'âge ou de culture



On a toujours joué depuis 5000 ans au moins



Quelle nomenclature* pour les jeux de société ?



Historique

- Pertinent pour les jeux anciens mais pour les récents c'est vide de sens

Matériel

- Mixité des matériaux
- ET, l'usage d'un même matériel peut différer d'un jeu à l'autre (un dé peut aussi servir de marqueur)

Mécanisme

- un même jeu mixe bien souvent plusieurs mécanismes

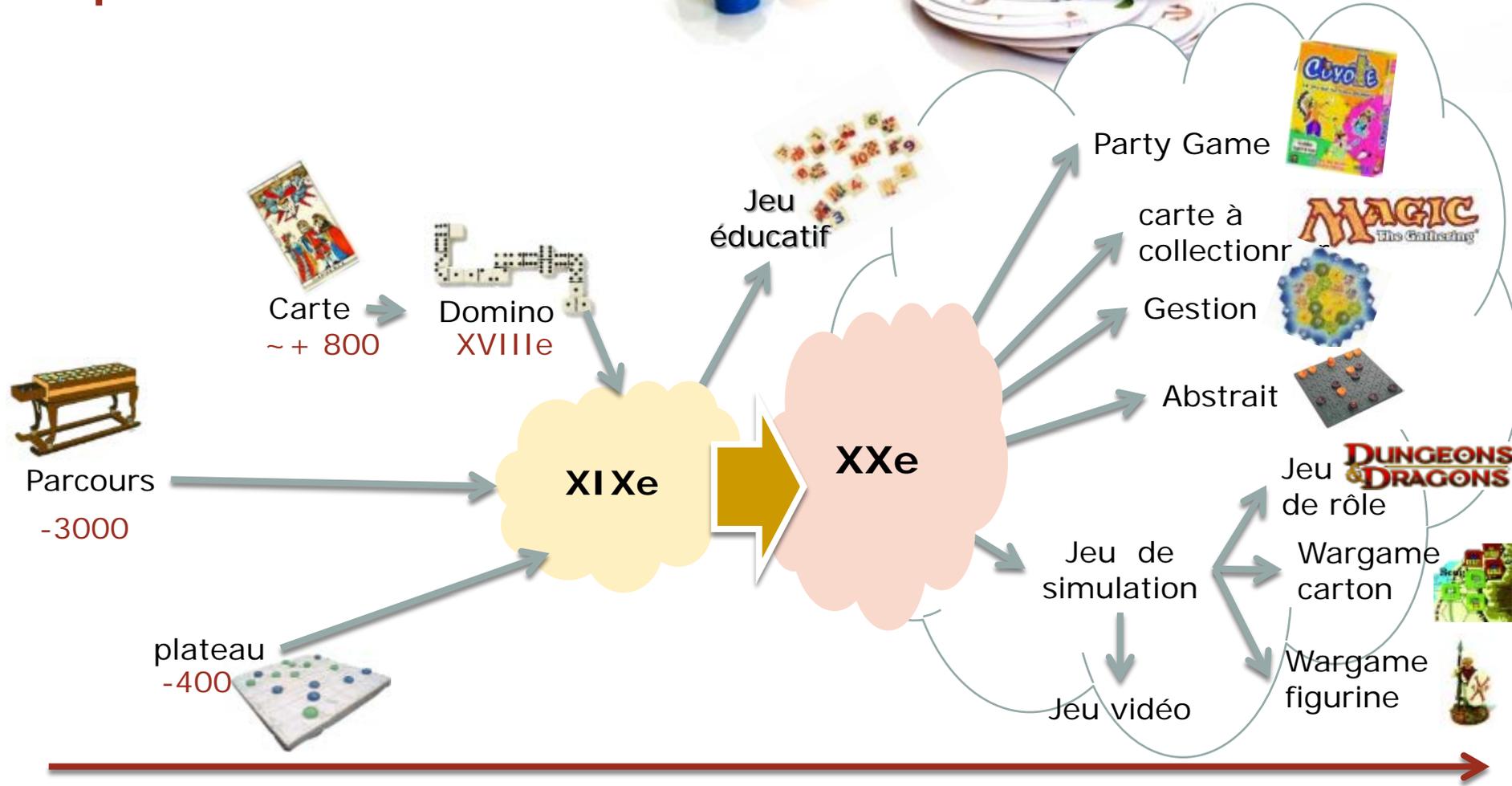
Public

- le plus pragmatique puisque lié à une logique de marché

... le mieux, est de faire n'importe quoi...

* En d'autres termes, « comment classer les jeux ? »

Le buisson ludique*



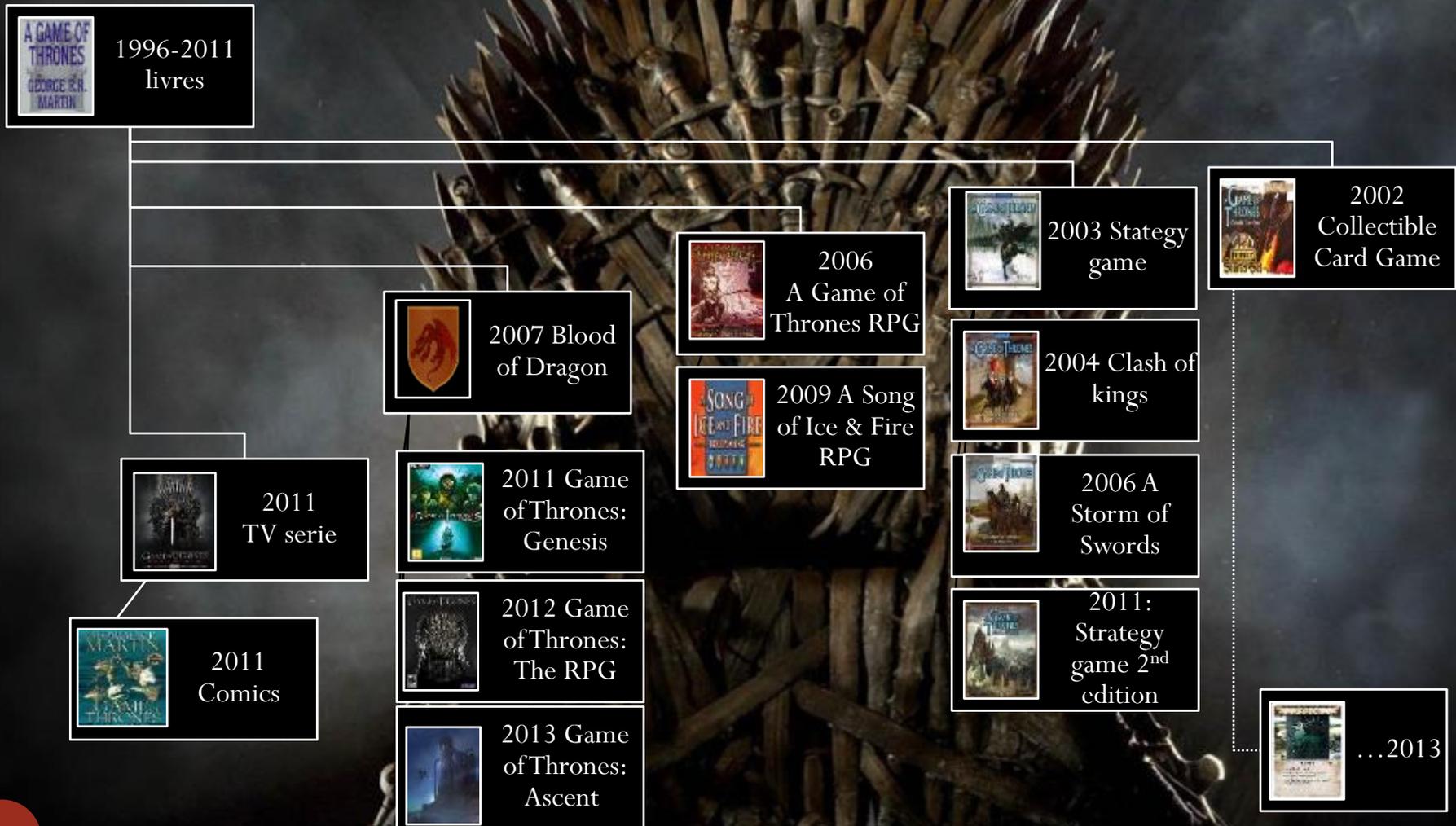
* Sont omis les jeux d'extérieur et d'adresse

L'industrie ludique



*Source Trictrac.net
**Source Boardgamesgeek.com
***En 2010 source petitesludiques.com

Game of Thrones



World of Darkness

 1976 Entretien avec un vampire (Anne Rice)

 1992 Vampire the Masquerade

 1994 The Eternal Struggle

 2000 Redemption

 Kindred – TV serie

 Comics (Monstone books)

 2003 Underworld

 2004 Bloodline

 2006

 2009

 2012

D'autres exemples d'intertextualité ludique



Doom : video game (1993), boardgame (2004), film (2005)

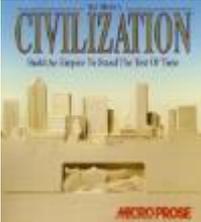
World of Warcraft : video game (1994), boardgame (2003), RPG (2003), MMORG (2004), TCG (2006), novels (2000), Comics (2007)...



Pacman : arcade (1979), TV serie (1992), boardgame (2013)...

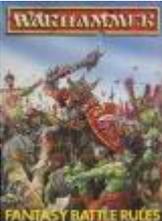


Cluedo : boardgame (1949), Video games (1999...), Movies (1985), TV shows (1990) , TV series (2010)



Sid Meier's Civilization : videogame (1991), boardgame (2010)

Bataille navale : boardgame (1931), Battleship (2012)



Warhammer Fantasy Battle : wargame (1983), Video games (1985), RPG (1986), Bloodbowl (1986), book (1997-2005), Music (1980...)

Le JEU = une expérience vivante de la culture via l'autre



La règle du jeu

- Liberté d'expérimenter sans conséquence



Les joueurs

- Relation à l'autre hors contexte



Le thème

- Transmission d'une culture



La partie

- une expérience de vie partagée



Pour nous suivre :

- Le blog : <http://casajeu.canalblog.com/>
- Le groupe Facebook pour se tenir au courant de nos rendez-vous : <https://www.facebook.com/groups/casajeu/>
- Le page Facebook qui reprend les actualités du blog : <https://www.facebook.com/Casajeu>