



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

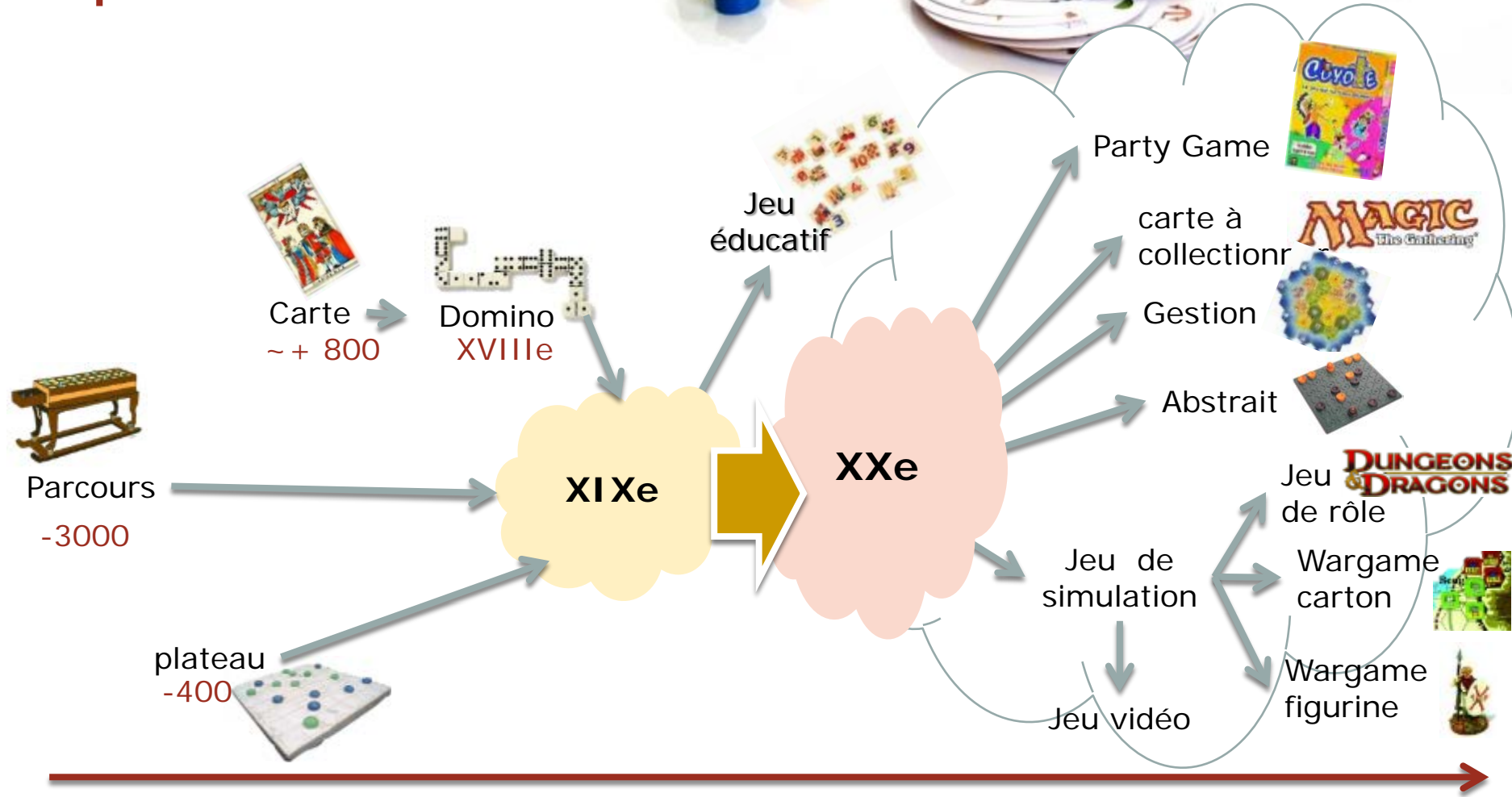
## Public

- 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

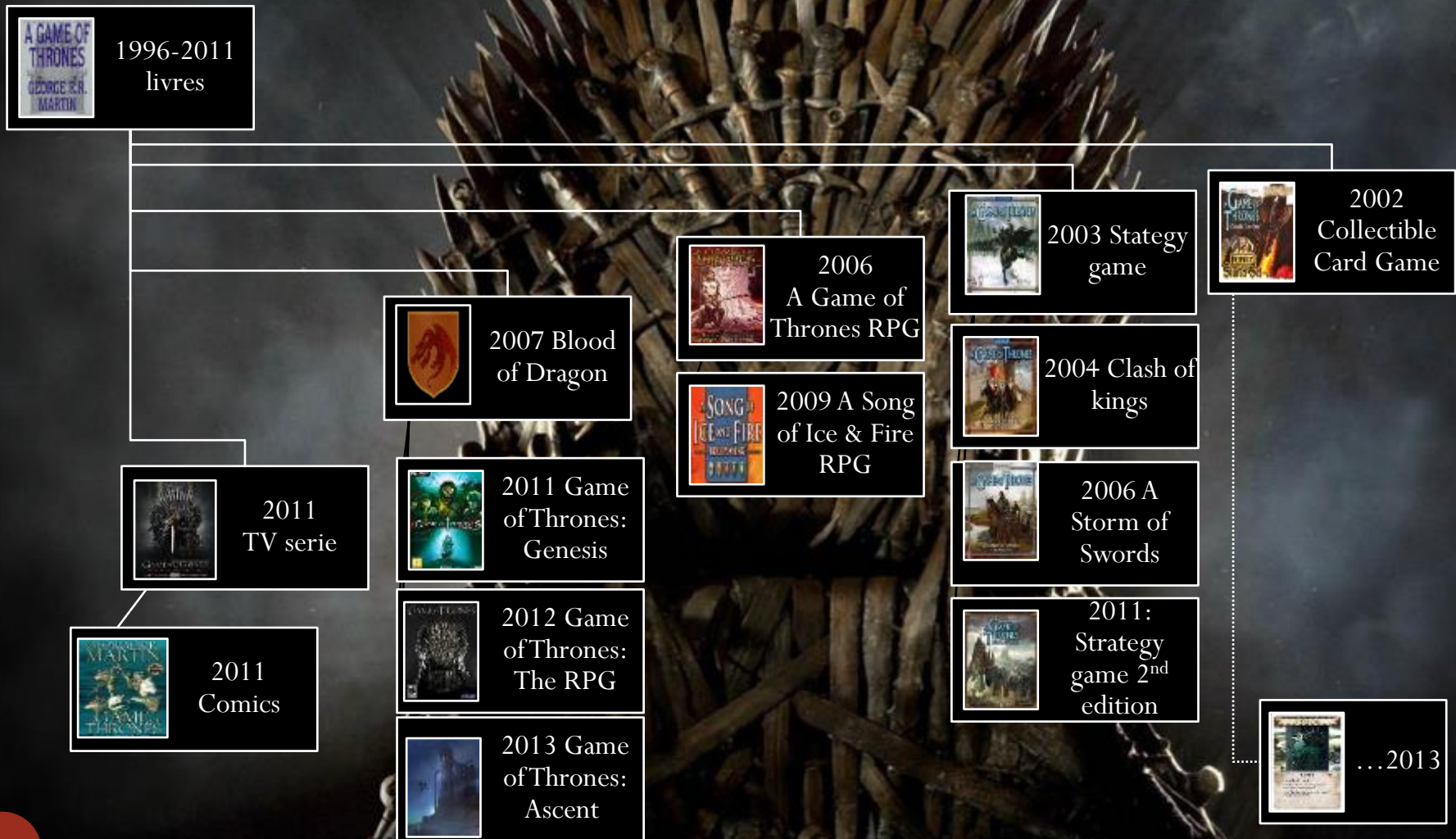


# L'industrie ludique




\*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

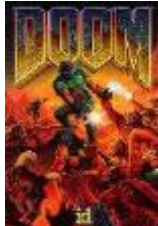


2009



2012

# D'autres exemples d'intertextualité ludique



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

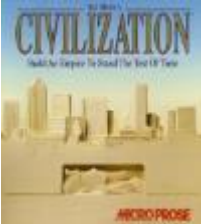
World of Warcraft : video game (1994), boardgame (2003), RPG (2003), MMORG (2004), TCG (2006), novels (2000), Comics (2007)...



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

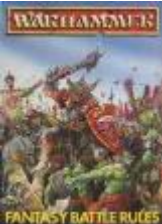


Cluedo : boardgame (1949), Video games (1999...), Movies (1985), TV shows (1990) , TV series (2010)



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>