

# Aspects systémiques de la règle de Jeu

AFSCET

Andé, 9 juin 2012

(schéma d'intervention)

*Pierre Berloquin*

# Très brève histoire du jeu

Peut-être la plus ancienne activité humaine codée

Le jeu a-t-il précédé la loi et les mathématiques ?

# sur la grille de Roger Caillois

agôn & ludus

représentée par  
Creative  
Patterns



Dans cette zone, naît et  
se développe  
un phénomène particulier :  
la règle de jeu,

un système de ludèmes  
doté de propriétés  
homéostatiques



# Les jeux de table

jusqu'en 1970



# Depuis 1970

## foisonnement des créations

*Eclatement des productions dans tous les  
domaines :*

- matériel traditionnel*
- matériel informatique*
- jeux interactifs*
- jeux en ligne*
- etc.*

# Cyprien de Carthage

Anathème contre le jeu

*de aleatoribus*

3ème siècle

séparation

du sacré

et du jeu

dans la culture  
occidentale



## De aleatoribus - 250 EC

Chrétien, qui que tu sois, si tu te livres aux jeux de hasard, tu dois d'abord savoir ceci : tu n'es pas chrétien, mais tu reprends le nom de païen... joueur, qui que tu sois, tu te dis chrétien ; mais tu ne l'es pas, car tu partages les folies du monde. Tu ne peux être l'ami du Christ, toi qui es l'ami de l'ennemi du Christ ... Renonce au jeu et sois chrétien. En face du Christ, en présence des anges et des martyrs, jette ton argent sur la table du Seigneur. Ton patrimoine, que peut-être tu allais perdre dans la fureur de ta passion, partage-le entre les pauvres; confie tes richesses au Christ vainqueur... Emploie ta fortune et toutes tes ressources à servir les besoins de l'Église ; place ton or, ton argent, tes économies dans les trésors célestes ; par une opération légitime, transfère au Paradis tes propriétés et tes villas, afin que tes péchés te soient remis en échange de tes aumônes; adonne- toi sans trêve aux bonnes œuvres. Ne joue pas; car le jeu est funeste, c'est un péché mortel ; ce n'est que folie et aveuglement ; il n'y a point place pour la vérité sur cet échiquier de mensonges. . . Fuis le diable, qui te poursuit ; fuis le jeu, qui est l'ennemi des bonnes œuvres. Ne te passionne que pour la sagesse ; songe à t'instruire des préceptes évangéliques, à tendre vers le Christ des mains pures, afin de bien mériter du Seigneur. Ne te retourne plus vers le jeu. Ainsi soit-il.

Les temps parallèles : *en ce temps là ...*

"illud tempus" : temps du mythe

*en ce temps là ...*

---

temps historique

---

temps historique

pèlerinage

*vers les lieux saints ...*

*revient  
transformé*

---

temps historique

---

temps historique

# le temps et l'univers des règles

*on dit que ...*

---

temps historique

---

temps historique

en ce temps-là... on joue

*L'expérience  
initiatique du jeu*



# Le plus vieil avatar connu : le pion

sa lente libération du hasard



Jean Gourmelin



# La part du hasard

- un joueur virtuel supplémentaire
- rôle de règle dans les premiers développements d'un jeu
- cède peu à peu la place à l'initiative du joueur
- prétextant du hasard, Cyprien de Carthage et Savonarole instaurent la scission occidentale entre jeu et mysticisme et donc libèrent le jeu et la création ludique, de même que la Renaissance a libéré l'art de sa soumission à la religion.

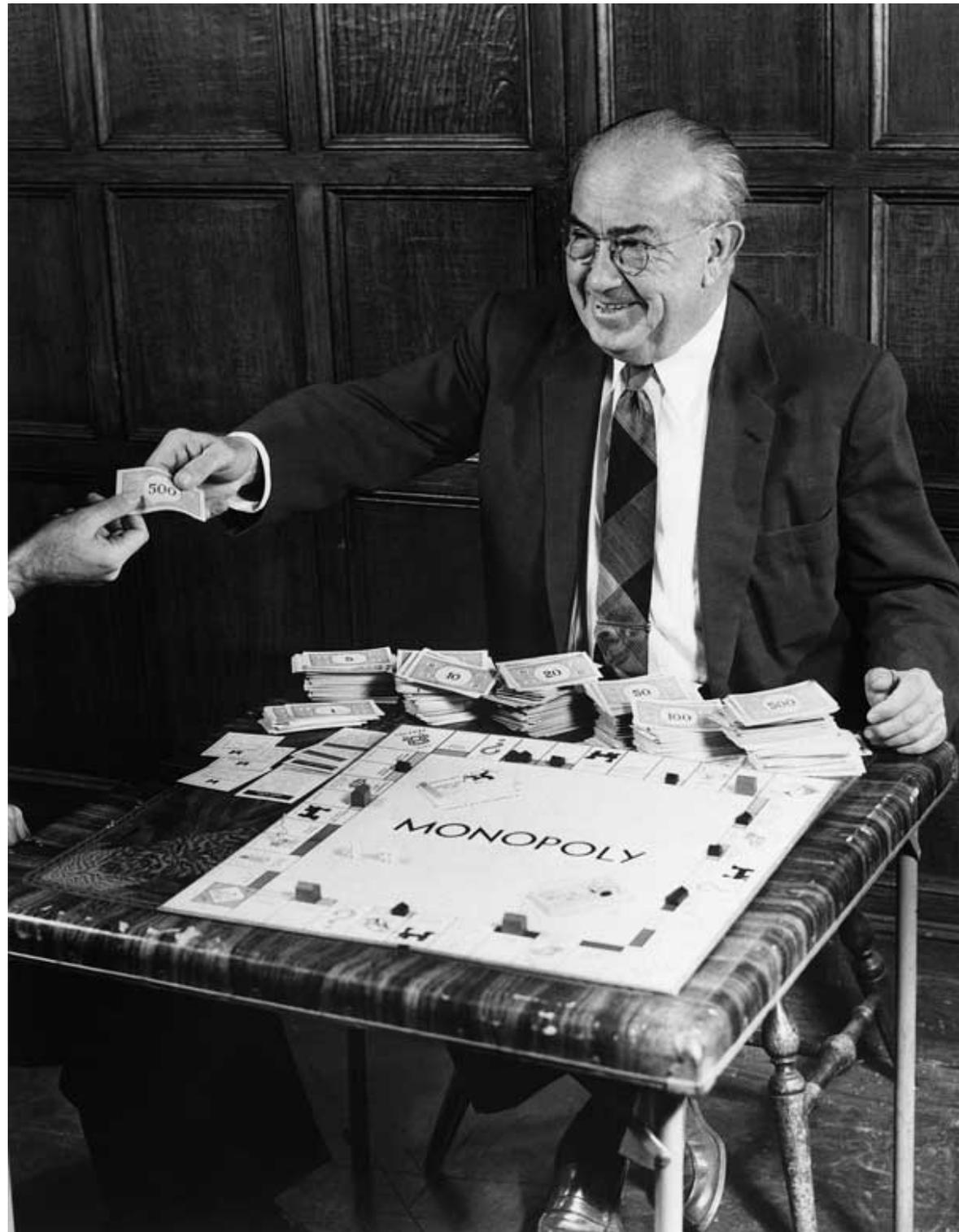
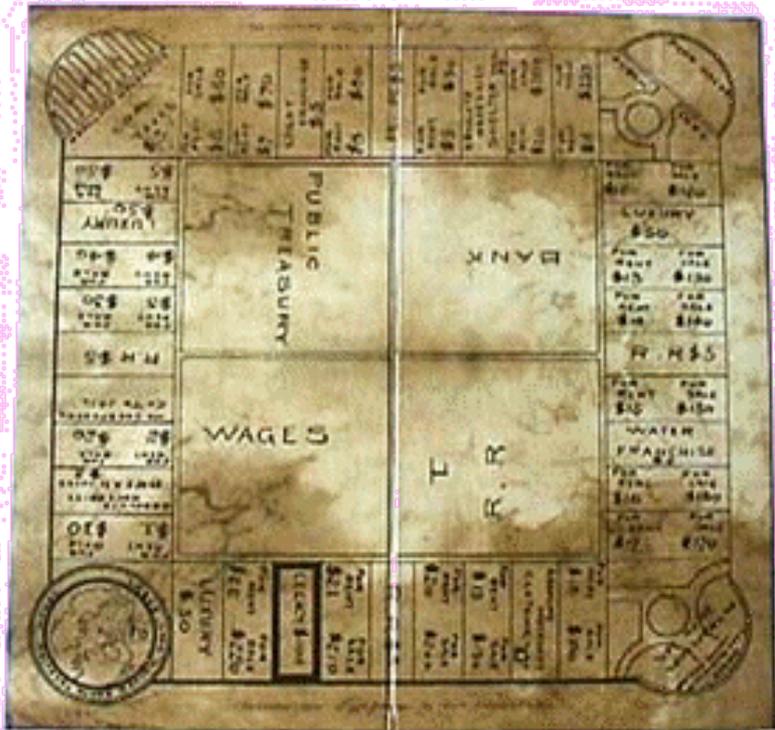
# Les joueurs



# Les auteurs

Un concept difficile à saisir  
une interaction auteurs-joueurs

Charles Darrow,  
voleur de Lizzie Maggie ?





## L'arbitre

*avant et hors l'électronique,  
il incarne la règle*

# L'artisan et les objets de jeu



liaison de force variable

entre la règle

et les objets

du jeu

La liaison

règle / objets de jeu



peut être

absolue

# Les stratèges



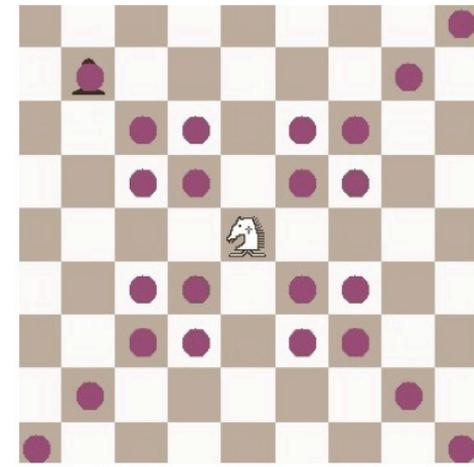
# Les tricheurs



# Les déviants

le cas exemplaire des Échecs

- tout un bestiaire  
de pièces « féériques »



- de nombreuses règles  
et situations déviantes



# la Galerie



Ex observationibus Londinensibus  
A. Johannis De Witt



# exemples de règles pour la galerie au Piquet

17° Lorsque la galerie intéressée à la partie voit que le premier, se croyant dernier, n'écarte que trois cartes au lieu de cinq, elle a le droit de l'avertir *qu'il est premier et que c'est à lui d'écarter cinq cartes.*

Elle pourrait de même avertir le dernier, si celui-ci, se croyant premier, écartait cinq cartes.

29° Un spectateur ne doit pas dire à un joueur qu'il a dans sa main une tierce, un quatorze ou quelque autre chose de valable qu'il oublie d'annoncer.

levées ou qu'il n'en fera plus, son adversaire doit relever l'erreur où il peut être en lui disant de *jouer son jeu* : si l'adversaire n'en usait pas de cette manière, la galerie pourrait le faire. Elle peut pareillement avertir que les cartes sont égales ou gagnées, et faire rectifier la marque si l'un ou l'autre des joueurs a marqué plus ou moins de points qu'il n'en a réellement.



# Dynamique des forces homéostatiques

>> centripètes <<

joueurs : tradition, matériel présent

joueurs : implications religieuses

joueurs : exploiter l'apprentissage

joueurs : bénéfices affectifs

artisans : rentabiliser le savoir-faire

artisans : forte liaison règle / matériel

stratèges : accumulation de science

galerie : le confort d'une culture stable

arbitres : appliquer leur talent

<< centrifuges >>

joueurs : exploration de nouveauté

joueurs : implications religieuses

artisans : besoin de diversification

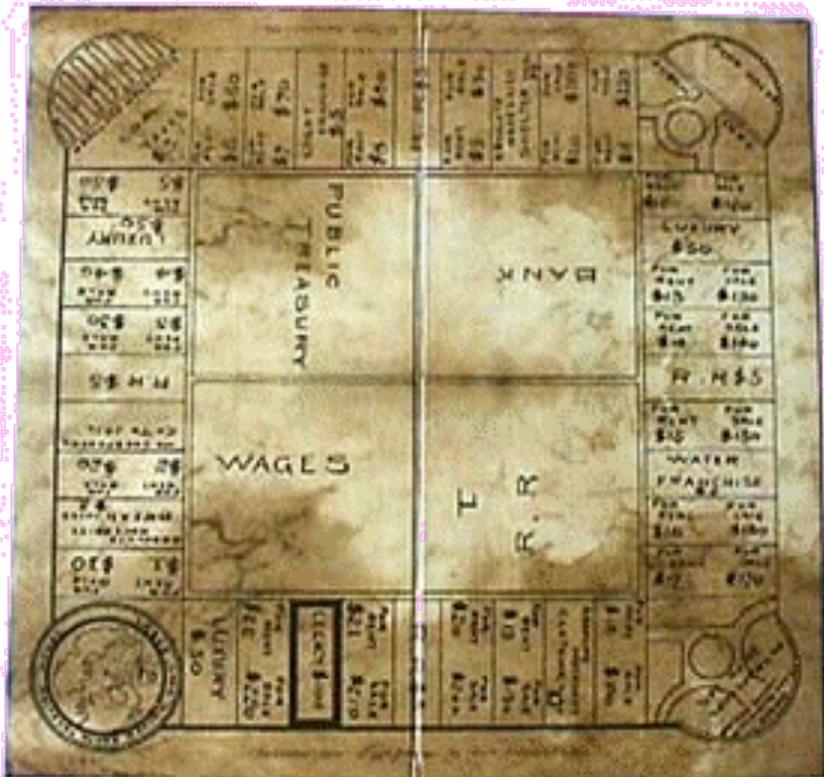
stratèges : une stratégie totale tue le jeu

galerie : recherche de nouveauté

auteurs : leur travail est de créer

tricheurs : les joueurs innovent pour fuir

# Le cas exemplaire du Monopoly le (Lizzie) Maggie-poly la logique irrésistible d'une règle



# Les Echecs

Les forces centripètes largement dominantes :

- courbe d'apprentissage à pente faible
- abondance de revues et d'ouvrages techniques
- triche pratiquement impossible
- bénéfices sociaux immédiats
- bénéfices affectifs rapides
- matériel très répandu





# Le GO

Invariance exemplaire depuis 4 000 ans

- simplicité absolue de la règle
- référence culturelle
- objet artisanal stylisé : forme, matière et son
- outil de réflexion stratégique (Go et Mao == la Grande Marche)

# La règle de Jeu

- a toujours un degré de persistance, pour que le temps parallèle de jeu puisse s'installer
- persistance au moins locale
- persistance universelle à travers les langages et les civilisations pour les jeux fortement homéostatiques