

## Revue N°8 – Le Jeu roi

[EditionsN°8](#)



### Présentation

Consacrée à l'univers du jeu, la huitième édition d'Hémisphères explore les nouvelles habitudes ludiques de notre société. Ce volume de 70 pages aborde la thématique du jeu, de sa conception à son application illimitée, qui touche aujourd'hui les écoles et hôpitaux. Le sociologue français Aurélien Fouillet, fin observateur de la gamification de la société, étudie les ressorts de ce changement radical. Un dossier examine plus particulièrement le monde des jeux vidéo, ses joueurs professionnels et son impact tant dans le monde de l'art qu'en neurosciences. La publication s'est également penchée sur l'addiction aux jeux d'argent.

Pensé pour une lecture ludique, ce nouveau numéro d'Hémisphères fait plusieurs clins d'œil aux jeux de société et passe-temps de notre enfance. Quelques-uns des nombreux experts interrogés au fil des articles ont d'ailleurs «joué le jeu» en dévoilant des photos d'eux enfants: il s'agit de reconnaître leur visage actuel!

Le Bulletin, toujours encarté dans la revue, aborde des innovations et recherches menées en Suisse, qui vont du militantisme des personnes âgées aux nouvelles interactions entre musique et science.

# Editorial

Geneviève Ruiz, responsable éditoriale d'*Hémisphères*

## Le jeu roi

Après le règne de l'Homo economicus, le monde est désormais entré dans l'ère de l'Homo ludens. Le milliard d'adeptes de jeux vidéo, les 500 millions de fans de l'application smartphone Angry Birds, ou le nombre croissant d'adultes qui redécouvrent les plaisirs des albums de coloriage semblent n'indiquer qu'une chose: l'omniprésence du jeu dans notre société.

Les frontières qui délimitent traditionnellement le domaine ludique du reste des activités humaines ont disparu: le jeu n'occupe plus seulement les enfants ou les loisirs, mais il sert désormais à éduquer (lire l'article en p. 56), à guérir des blessures (lire en p. 18), à vendre des produits de luxe (lire en p. 23), voire même à améliorer le monde! Plus personne n'ose désormais parler d'abrutissement ou de perte de temps.

Ce dossier d'Hémisphères souhaite questionner ces nouvelles formes ludiques et leur potentiel de transformation de notre société. L'éducation en jouant n'a-t-elle par exemple que des vertus? Certains articles font également découvrir au lecteur des facettes inattendues de la thématique, comme celui consacré aux 70 millions de spectateurs de compétitions de jeux vidéo, ou cet autre qui révèle le blues des gagnants du loto... Ce ne sont pas les seules surprises qui vous attendent à la lecture de ce huitième volume d'Hémisphères, que nous vous souhaitons d'entamer l'esprit curieux et léger, tout comme cette nouvelle année 2015.

## Sommaire

«Homo ludens», vieux comme le monde  
L'ECAL repense la maison intelligente  
Grand entretien – Aurélien Fouillet  
Jouer, c'est du sérieux!  
Le jeu au service du luxe  
Du pain et des jeux vidéo  
Un rapport individualisé au jeu  
La conception de jouet: un passionnant casse-tête  
Le jeu augmenté des instruments classiques  
La généalogie des manettes  
«Gambling Disorder»: addiction sans substance  
Le jeu s'imisce à l'école

# Bibliographie

## Design

- *Joy pads!: Le design des manettes*, Nova, N. & Bolli, L., Les Moutons électriques, Collection La bibliothèque des miroirs, 2013.
- *Rules of play: Game Design Fundamentals*, Salen K et Zimmerman E., MIT Press, 2003.

## Education

- *À l'école du jeu*, Ferran P., Mariet F. et Porcher L., Bordas, 1978.
- *Introduction aux Serious Game*. Alvarez J. et Djaouti D., Questions Théoriques, 2012.
- *Jouer/Apprendre*. Brougère G., Economica-Anthropos, 2005.
- *Le jeu en classe de langue: sur les traces d'une didactique potentielle*, Haydée, S., Chardenet, P., Blanchet, Ph. et al. Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures. Approches contextualisées, Éditions des archives contemporaines, 425-434, 2011.

## Fiction

- *Faites vos jeux! Les jeux en littérature*, Collectif, Gallimard, 2013.
- *La liste de mes envies*, Delacourt G., JC Lattès, 2012.
- *Le Joueur*, Dostoïevski F., Folio classique, 1866.
- *Splat n'aime pas perdre!*, Scotton R., Nathan, 2013.

## Marketing

- *Surveiller et récompenser: Les cartes de fidélité qui nous gouvernent*, Coll S., Seismo, 2014.
- *The games companies play*, King R., Bloomberg Newsweek, 5 avril 2011.
- *The Gamification Revolution. How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*, Zichermann G. et Linder J., McGraw-Hill, 2013.

## Musique

- *8-bit Reggae. Collision and Creolization*, Nova N., éditions Volumiques, 2014.

## Philosophie

- *Philosophie des jeux vidéo*, Triclot M., La Découverte, 2011.

## Revue de presse

- *La vie est un jeu*, Courrier International. Hors-série 46, octobre-décembre 2013.

## Sociologie

- *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Wendling T., Presses universitaires de France, 2002.
- *Homo ludens*, Huizinga J., Gallimard, 1988.
- *L'Empire ludique. Comment le monde devient (enfin) un jeu*, Fouillet A., François Bourin, 2014.

- *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Caillois R., Gallimard, 1958.
- *Pouvoir des jeux vidéo: des pratiques aux discours*, Nova, N., Maison d'Ailleurs, 2014.
- *Reality is Broken: Why Games*
- *Make us Better and How they Can Change de The World*, McGonigal J., Penguin Books, 2011.
- *Sous couleur de jouer*, Henriot J. José Corti, 1989.

## Web

- Centre du Jeu excessif (CJE), [www.jeu-excessif.ch](http://www.jeu-excessif.ch)
- Fédération suisse de l'E-Sports, [www.sesf.ch](http://www.sesf.ch)
- Laboratoire français dédié à l'étude des jeux vidéo et jeux sérieux, [www.ludoscience.com](http://www.ludoscience.com)
- Magazine trimestriel américain consacré aux jeux, [www.killscreendaily.com](http://www.killscreendaily.com)
- Magazine britannique de référence sur les jeux vidéos, [www.edge-online.com](http://www.edge-online.com)