

## QUAND Y A-T-IL JEU ?

Il y a jeu lorsque :

1. Le joueur à une action, quand il a une pratique gestuelle.
2. Cette action est choisie par le joueur, elle suppose un engagement volontaire.
3. Cette action est facile, elle relève du « faire semblant ».
4. Cette action peut absorber totalement le joueur, il éprouve du plaisir à jouer.
5. L'utilité et le résultat de l'action ne sont pas les raisons principales de l'action.
6. L'action se déroule dans un espace et un temps qui peuvent être fictifs ou imaginaires.
7. L'action est ordonnée, il y a des règles mais il y a une latitude entre les règles et les conduites du joueur.
8. L'action amène des relations sociales avec d'autres qui peuvent être d'ordre symbolique.
9. Le joueur sait qu'il joue ; il entre dans le jeu et il sort du jeu quand il veut.

A contrario, il n'y a pas jeu dès que :

1. L'action est imposée.
2. C'est le résultat qui prime.
3. Le joueur ne peut pas situer son action dans l'imaginaire ou la fiction. Quand il n'y a pas cet « espace pour la fantaisie ».
4. Les règles ne permettent pas une accommodation, une transgression, une souplesse d'arbitrage.
5. L'action ne favorise pas de relations avec d'autres.
6. Le joueur ne sait pas si « c'est du jeu » ou « si c'est pas du jeu », si c'est « pour de vrai ou pour de faux ».
7. Le joueur n'éprouve pas de plaisir à jouer.
8. La sécurité physique, morale, affective et matérielle du joueur et des autres est mise en cause.

Maintenant nous pouvons mieux définir quand nous proposons réellement des jeux et faire la différence entre l'activité occupationnelle, l'activité d'apprentissage, l'activité pour obtenir un résultat, obtenir un objet, obtenir un spectacle et le jeu tel que nous l'avons défini.