

Table des matières

Introduction. Voyage au cœur de la gamification du travail	9
Chapitre 1. En préalable : <i>fun, play, game, ludus...</i>	
Traversée des théories du jeu	21
1.1. Jeu animal, jeu humain	22
1.2. Théories du jeu humain	26
1.2.1. Les précurseurs	26
1.2.2. La différenciation entre structure de jeu et attitude ludique	33
1.3. Le jeu comme espace potentiel et intermédiaire	35
1.3.1. Winnicott et le jeu comme « espace potentiel »	35
1.3.2. Bateson et la question du « cadre »	37
1.3.3. La reprise du cadre par Goffman	39
1.4. Le concept de jeu aujourd'hui	44
1.4.1. Les synthèses actuelles d'une définition du jeu	44
1.4.2. Les caractéristiques du jeu selon Brougère	45
1.4.3. Le lien avec l'apprentissage	49
Chapitre 2. Des jeux en entreprise	53
2.1. Les relations entre jeu et travail, une incongruité apparente	53
2.1.1. Une pluralité de manières d'aborder les relations entre jeu et travail dans les sciences humaines et sociales	57
2.2. Le jeu en entreprise : retour sur une typologie	60
2.2.1. Les challenges	62

2.2.2. Les jeux de simulation	66
2.2.3. Les « mises en situation » pendant les formations ou « jeux de rôles »	67
2.2.4. Les <i>reversal days</i> ou « Vis mon job ».	69
2.2.5. Le théâtre d'entreprise	71
2.2.6. Les <i>serious games</i> (SG).	72
2.2.7. L'importation en situation de travail de jeux « traditionnels » : jeux de plateau, cartes, kapla et légos, <i>murder parties</i>	77
2.3. Sur le terrain des jeux en entreprise : les jeux de simulation et de rôles	80
2.3.1. Les jeux étudiés	81
2.3.1.1. Les <i>reversal days</i>	81
2.3.1.2. Les inversions de rôles dans les « docu-fictions » de la télé-réalité : <i>Vis ma vie – Mon patron à ma place</i> et <i>Patron incognito</i> et la résorption du désordre par le jeu	86
2.3.1.3. Les formations par le jeu : théâtre d'entreprise et « mises en situation ».	94
2.4. S'agit-il de jeux ?	99

Chapitre 3. La performativité du jeu : le jeu et la structuration de l'expérience 107

3.1. Du réel du travail à la fictionnalité du jeu	107
3.1.1. L'ambiguïté du jeu : du « pour de faux » au mensonge	109
3.1.2. De la double affirmation à la médiation	112
3.1.3. La liminalité du jeu	114
3.1.4. La « croyance forgée en milieu d'immersion »	115
3.2. Un rôle à jouer	117
3.2.1. Le rôle compris en tant que statut	119
3.2.2. Décadrer/recadrer : le rôle comme technique	121
3.3. Renversements et asymétries : que deviennent les rapports sociaux dans le jeu ?	125
3.3.1. Modalités du renversement	126
3.3.2. Limites du renversement	127
3.3.3. Prendre la place de l'autre jusqu'à quel point ?	129
3.3.4. Changer de place et changer de regard ?	131
3.3.5. Le carnaval et l'ordre	133
3.4. Le jeu comme structure opératoire et la performativité du jeu	135
3.4.1. Une expérience sans conséquence ?	138

3.4.2. L'entraînement à la réflexivité, à la souplesse et à l'exploration	140
3.4.3. La performance en lien avec la réalisation de soi	142
3.4.4. Le « pouvoir dire » permis par le cadre fictionnel.	145
3.4.5. Favoriser les apprentissages	146
3.4.6. La naturalisation des règles et des normes	149
Conclusion. Du territoire à la carte.	153
Bibliographie	157
Index	171