

Les règles du jeu

Tangram, épisode 27

Lien

Lien smartlink qui renvoie vers toutes les applications d'écoute :

<https://smartlink.ausha.co/tangram/les-regles-du-jeu>

Code pour intégrer un player en html :

```
<iframe name="Ausha Podcast Player" frameborder="0" loading="lazy" id="ausha-cyA0" height="220" style="border: none; width:100%; height:220px" src="https://player.ausha.co/?showId=01jLNtJA97da&color=%23751CBF&multishow=false&playlist=false&dark=false&t=0&podcastId=bjjX9FgaQ3z8&v=3&playerId=ausha-cyA0"></iframe><script src="https://player.ausha.co/ausha-player.js"></script>
```

Description de l'épisode

Pourquoi joue-t-on ? Et qu'est-ce qui peut transformer une activité ordinaire en un jeu amusant ?

Dans cet épisode Sarah-Lou Lepers enquête sur les mécanismes du jeu. Théâtre, jeux vidéo, culture japonaise : trois terrains pour comprendre ce qui nous pousse à jouer, à explorer et à nous laisser surprendre.

Quand le théâtre (re)devient un terrain de jeu

Au théâtre, tout semble réglé d'avance : le texte, le décor, les répétitions. Alors comment entretenir une part de spontanéité ?

Avec **Geoffrey Rouge-Carrassat**, docteur SACRe et diplômé du Conservatoire national supérieur d'art dramatique (CNSAD-PSL), comédien, dramaturge et metteur en scène, nous découvrons les conditions du « jeu ludique » sur scène. Règles, choix, imperfections : quels ingrédients permettent aux acteurs de continuer à jouer, au sens propre du terme, devant le public ? Avec un extrait du documentaire réalisé par Louise Guillaume.

Ce que les jeux vidéo disent de nos préférences

Pourquoi certains adorent explorer les recoins d'un monde virtuel tandis que d'autres s'en lassent vite ?

À l'Institut Jean-Nicod (ENS – PSL), le chercheur **Edgar Dubourg** étudie les préférences et les motivations humaines à travers les jeux vidéo. Avec Valérian Chambon, directeur

de recherche au CNRS, et **Toni Zian**, étudiant en CPES Sciences des données, Art et Culture et stagiaire, ils développent des outils pour mieux comprendre les comportements des joueurs.

Nous explorons comment les sciences cognitives utilisent les jeux vidéo pour étudier la psychologie humaine, et comment ces recherches pourraient un jour contribuer à personnaliser des recommandations de santé.

Des jeux cachés dans les images japonaises

Peut-on jouer simplement en regardant une image ?

Marianne Simon-Oikawa, professeure en études japonaises à l'Université Paris Cité et chercheuse au Centre de recherche sur les civilisations de l'Asie orientale (CRCAO), sous la tutelle notamment de l'EPHE-PSL et du Collège de France, nous fait découvrir les moji-e, des images composées de caractères d'écriture japonais.

À travers ces documents fascinants, elle explique que le jeu peut naître de l'interprétation, du regard et du lien entre texte et image.

L'illustration de l'épisode est un moji-e : Le marchand de vaisselle (*setomono-uri*), *Moji-e zukushi* (Recueil d'images en écriture), 1836 (reprise d'un ouvrage de 1685), coll. Marianne Simon-Oikawa

Un voyage des scènes de théâtre aux mondes virtuels, jusqu'aux estampes japonaises, pour comprendre pourquoi jouer est bien plus qu'un simple divertissement.

Tangram est un podcast sur la recherche, scientifique comme artistique, accessible à toutes les oreilles. Ce podcast est produit par l'[Université PSL](#) (Paris Sciences & Lettres), et présenté par Sarah-Lou Lepers. Pour nous écrire : tangram@psl.eu

La recherche est plus proche que vous ne le pensez, et *Tangram* vous permet de l'écouter.

Description courte

Pourquoi joue-t-on ?

Du théâtre aux jeux vidéo en passant par les images japonaises, cet épisode de Tangram explore les mécanismes du jeu. Comment les règles créent-elles le jeu ? Que révèlent nos façons de jouer sur notre personnalité ? Peut-on apprendre, chercher ou même mieux comprendre les humains grâce au jeu ? Un voyage entre théâtre, sciences cognitives et culture japonaise ou vous allez découvrir que le jeu est partout.