







### Jouer... et créer ?

Le jeu, en ce qu'il permet le développement de l'imaginaire, est souvent à la base de la démarche créative, dans les champs artistique comme scientifique.



### Jouer... et défier ?

Le jeu comporte, d'une manière inhérente, une composante de confrontation à soi-même, aux autres ou bien au-delà, au sort, au hasard...

### Jouer... et se perdre ?

Le malade du jeu, appelé aussi ludopathe, est tellement « accro » au jeu qu'il ne peut plus s'en passer. Il ne peut pas dire non au jeu, il n'est donc plus libre et est donc hors jeu. Un jeu permet de tester l'état de dépendance du visiteur.

### Jouer... et tromper ?

Le tricheur lui maîtrise finement les règles pour mieux les détourner. Son objectif est de gagner à tout prix. Quelque soit sa méthode, il ne respecte pas le critère d'incertitude du résultat. Il est donc lui aussi hors jeu !

### Jouer... et (s')enrichir ?

Le jeu a des liens très étroits avec la société. En effet chaque époque et chaque société possède ses propres jeux. Ils reflètent d'ailleurs la vision du monde et l'organisation sociale des communautés où ils sont nés. D'autre part, tout en condamnant les jeux, les sociétés les contrôlent et en tirent un profit non négligeable. C'est un réel secteur économique dans lequel les joueurs ne sont pas les vrais gagnants !  
 — « le jeu : reflet des sociétés » retrace l'évolution des grandes familles de jeux de société, de 6000 ans avant JC à nos jours, et leurs liens avec la société dans laquelle ils ont vu le jour.



- « les itinérances du Roi des jeux » présente plus particulièrement les évolutions du jeu d'échec.
- « faites sauter la banque » montre les règles de redistribution des gains et les principes de leur répartition institués pour les jeux d'argent
- « toujours gagnant » évoque l'importance du secteur économique du secteur « jeu »
- « le jeu coupable » évoque les différents motifs qui ont rendu, et rendent encore, l'activité ludique coupable aux yeux de la plupart de ceux qui représentent l'autorité morale d'une société.
- « les jeux vidéos » traite de l'émergence et des divers impacts de cette nouvelle forme de jeu .





# Informations complémentaires

**Exposition disponible en 300 ou 550 m<sup>2</sup>**

Traduite en anglais et en braille.  
Hauteur maximale 3,30 mètres.

## Public

Cette exposition s'adresse à tous publics à partir de 7 ans.  
Pour les jeunes publics, nous vous recommandons de préparer une visite spécifique.  
Des documents d'aide à l'animation et une formation vous sont proposés par le Forum des Sciences.

## Contact

Catherine Ulicska  
Diffusion des expositions  
03 20 19 36 00  
catherine.ulicska@forum-des-sciences.tm.fr

### Production

Forum des Sciences et le Département du Rhône/Museum en partenariat avec Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture.

### Scénographie

Scénoscope - Franck Fortecoëf  
et Nathalie Rosenblum

### Commissariat scientifique

- Martine Bousquet, *Psychosociologue*
- Jean-Marie Lhôte, *Historien des jeux ; Auteur de « l'histoire des Jeux de sociétés »*
- Ouriel Rosenblum, *Pédopsychiatre, enseignant, chercheur en psychologie. Université de Lille III*
- Wellouëj, *association lilloise de promotion des cultures du jeu.*



Une exposition coproduite par le Forum des Sciences et le Département du Rhône - Museum avec Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture.



Le Forum des Sciences - Centre François Mitterrand est géré par l'Association Centre Régional de Promotion de la Culture Scientifique, Technique et Industrielle - ALIAS et bénéficie des soutiens de la Région Nord - Pas de Calais, du Ministère de l'Éducation Nationale, de la Recherche et de la Technologie (DR B1, DRRT), du Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC), de la Communauté Européenne (FEDER, INTERREG III), du Conseil Général du Nord, de la Ville de Villeneuve d'Ascq et de Lille Métropole - Communauté Urbaine.