



Jeux de cartes performatifs

Un projet d'Isis Fahmy et Benoît Renaudin

Début du projet : Juin 2021

Soutenu par la HES-SO, en partenariat avec la HEAD Genève

Résumé du projet

Cette recherche propose d'explorer la dimension performative du jeu de cartes, à la croisée du design et des arts de la scène. Par un processus de recherche-action ce projet vise à élaborer une mise en jeu de l'état de l'art par l'organisation de cercles de joueurs afin de saisir les mécanismes d'écritures des jeux provenant de la création indépendante ou ceux plus grand public. Dans ce projet, Isis Fahmy (Manufacture) et Benoît Renaudin (HEAD) cherchent à explorer le lien entre design et théâtre lorsqu'ils sont confrontés dans un processus artistique commun. Ils proposent ainsi de réaliser un jeu de carte performatif par la mise en place d'un outil d'écriture graphique et numérique. Cet objet hybride, entre processus de design et dramaturgie théâtrale, sera en soi un objet performatif générateur de jeux de cartes à éprouver lors de performances construites par les deux chercheurs.

1. Contexte du projet

1.1. Une première recherche sur l'objet performatif

En 2018, nous avons mené au sein de l'IRMAS en partenariat avec la HEAD, une recherche croisée en Théâtre et Design dans un processus commun et collaboratif pour fonder et questionner le concept d'objet performatif. Pour que théâtre et design coexistent et donnent naissance à un « objet performatif », nous avons établi que ce dernier doit répondre à plusieurs critères. Il est en effet possible de définir un objet performatif selon quatre axes valables, de sa conception à sa réalisation. L'objet performatif doit s'inscrire dans une dynamique à la fois théâtrale et de design et aussi répondre à des critères d'interaction et de narration. Ces quatre axes dessinent un graphique que chacun peut remplir en répondant à une série de questions, afin de définir s'il est face ou non à un objet performatif dans le contexte d'un projet de design, d'une pièce de théâtre ou encore d'une performance. En fonction de la capacité à remplir l'ensemble des critères établis, il est possible d'identifier la potentialité de l'objet performatif en termes de design, de narration, de théâtre et d'interaction. En partant de différentes situations (atelier de conception et de travail du bois, salle de répétition, design d'objets), nous avons par ailleurs expérimenté diverses situations pour tester les démarches possibles pour la création d'objets performatifs. Nous avons aussi rencontré et nous sommes entretenus avec d'autres artistes producteurs de tels objets performatifs, notamment la designeuse Laura Couto Rosado, le



metteur en scène Halory Goerger ou encore la designeuse Judith Seng¹. Ce travail de mise en réseau et d'entretiens a permis d'identifier et de mettre à jour le processus créatif pour concevoir des objets performatifs dans les domaines des arts vivants et du design d'interaction.

1.2. Le jeu de cartes à contrainte comme outil pédagogique créatif

Parallèlement, Benoît Renaudin a dirigé plusieurs ateliers pédagogiques interdisciplinaires pour lesquels il crée, à chaque atelier, un jeu de cartes sur mesure afin de mettre les participants en travail et en jeu. En 2017, il a par exemple proposé à des étudiants de l'École Publique de Journalisme de Tours (EPJT) avec des étudiants de l'école d'ingénieur Polytech Tours de concevoir des prototypes de jeux d'information². Par jeu d'information ou *newsgames*, il est entendu ici des jeux dont les thématiques soulèvent des questions sur la manière dont fonctionnent les médias ou des sujets de société qui sont développés de manière ludique plutôt que d'une façon journalistique traditionnelle (article, reportage télévisé, etc.).

Cet outil pédagogique lui a permis également d'échanger avec d'autres professeurs et artistes. En 2019, Benoît Renaudin et Isis Fahmy ont conduit un atelier réunissant les étudiant.e.s en journalisme (EPJT) et les comédien.nes professionnel.les du JTRC (Jeune Théâtre de la Région Centre-Val de Loire) au sein du Centre Dramatique National de Tours (T°). Ils ont alors conçu un jeu de cartes qui réunit leurs deux pratiques, théâtre et design, en intégrant la capacité de générer participation, pensée et mise en jeu des étudiants et des jeunes acteur.trices. Cette expérience à la fois pédagogique et de création a fait naître ce lien entre le concept d'objet performatif et la conception du jeu de cartes qui est l'enjeu de cette nouvelle recherche.

Partager un objectif pédagogique commun, quand on ne vient pas des mêmes domaines ou qu'on ne partage pas les mêmes champs d'expertise nécessite de trouver un *modus operandi*. Cette situation pédagogique s'est produite en octobre et novembre 2018 lors du workshop Objets Potlatch³ proposé par Benoît Renaudin en collaboration avec Vincent Kohler (professeur et artiste) et Marjorie Kapelus (assistante et artiste) au sein de l'option Construction du bachelor Art visuel à la HEAD. Il s'agissait d'organiser un atelier sur le thème du potlatch⁴ en proposant aux étudiants la création d'outils, dont la définition pourrait se rapprocher de l'objet performatif tel qu'il est mentionné plus haut, à partir des notions d'échange et de don.

¹ Le graphique, les résultats de nos recherches et les interviews sont publiés au lien suivant : <https://issue-journal.ch/flux-posts/comment-creeer-des-objets-performatifs-2/>

² Une initiative qui lui permet d'autre part de recevoir le prix de l'innovation pédagogique par le Prix National d'Innovation pédagogique 2017 décerné par le Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation français.

³ <https://head.hesge.ch/construction/outil-potlatch/>

⁴ Chaque année l'option construction propose un thème de recherche pédagogique transversal dont les professeurs et étudiants peuvent se saisir. En 2018, c'était le potlatch qui est le terme désignant un rite amérindien d'échange et de dons au sein d'une communauté.



En mars 2021, nous mettrons en œuvre la création d'un nouveau jeu de cartes avec Shady El Noshokaty (professeur à l'Université Américaine du Caire et artiste) dans le cadre d'un autre workshop, interdisciplinaire, à destination des étudiants du Master Mise en scène et scénographie de La Manufacture et du Master Media Design de la HEAD. Le processus de co-création est en cours afin de se mettre d'accord sur l'élaboration d'un jeu de cartes et de mise en commun de la direction que doit prendre l'atelier prévu du 8 au 12 mars 2021.

Ces deux expériences mises en parallèle, la recherche sur les objets performatifs et la création de jeux de cartes à caractère pédagogique, ont permis de faire émerger pour nous un nouveau champ de recherche. Celui-ci s'appuie non seulement sur ces expériences précédentes mais propose d'approfondir d'autres notions, notamment celles que nous avons soulevé lors de différentes créations artistiques communes.

1.3. Des expériences d'écriture distributive dans des projets de création artistique

En analysant rétrospectivement deux mises en scène réalisées en collaboration, nous avons observé qu'elles reprennent des principes d'écriture et implémentent certaines mécaniques présentes dans la conception des jeux de cartes.

*Oscillation[s]*⁵ est le spectacle issu du travail de Master d'Isis Fahmy "Pour un théâtre de l'immanence, Comment éprouver le concept deleuzien au plateau ?". L'enjeu était d'imaginer une écriture modulaire, "rhizomique" qui permette de proposer des représentations à chaque fois renouvelées. Durant les répétitions, chaque interprète, l'acteur Fred Jacot-Guillarmod et les deux musiciens Benoît Renaudin et Marie Mercier, s'est forgé une "boîte à outils". C'est-à-dire un ensemble d'effets dans le jeu (ex : sourdine, intime, direct), de postures (dos, face, profil) ou placements (gradin, extérieur, angle plateau), d'axes de travail (duo, solo, chorus) et de contenu (passage de texte, mélodie, consigne improvisation). L'objectif était de leur permettre d'avoir comme plusieurs cartes à jouer qu'ils pourraient ou non mobiliser selon la dynamique du plateau qu'ils percevaient sur l'instant, comme des joueurs de cartes qui choisissent une stratégie en particulier dans un cadre de règles pré-définies. A cela, s'ajoutait un tirage au début de chaque représentation, où Isis Fahmy dessinait une "proposition[s]". Elle annonçait alors à voix haute des configurations pour permettre la mise en lien des cartes de chacun ou la mobilisation de leurs outils afin de créer des situations de rencontres et renforcer la représentation. Par exemple, elle suggérait lors de la répétition du 13 juin 2014, la formation d'un duo entre Marie et Benoît avec deux paliers musicaux s'inspirant des "vagues" pendant une "lecture intime" du début du texte⁶ par Fred, puis un silence, avant de proposer à Fred de dire le passage "cinéma" en mode "réalisateur" avant que Benoît ne fasse intervenir le "body amp"⁷, proposant une reconfiguration du plateau aux angles. Les

⁵ FAHMY, Isis, *Oscillation[s]*, 24 et 25 juin 2014, Théâtre de Vidy, Lausanne

⁶ DURAS Marguerite, *L'Homme Atlantique*, éditions de minuit, 1982, 30 p.

⁷ Instrument de musique conçu par Benoît Renaudin.



interprètes-joueurs étaient alors libres de suivre ensuite les recommandations une fois entrés en jeu et d'interagir avec leurs partenaires au plateau.

La deuxième création artistique qui se retrouve dans cette écriture modulaire est *HORDE*. Cette performance sonore proposait de vivre sur le temps long l'adaptation du roman d'Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*. Dans *HORDE*, quatre musiciens évoluent pendant dix heures sur des instruments spécialement *designés* et fabriqués pour la pièce. Nous avons imaginé, en collaboration avec Alexandra Bellon (musicienne), une mise en scène par palier afin de guider les 4 musiciens dans une dramaturgie commune. Ainsi, nous avons séquencé les 10 heures en 5 paysages par tranche de deux heures. Au sein de ces paysages (La Plaine, Lapsane (le lac), le désert, Norska (le glacier), l'au-delà), ils pouvaient mobiliser certains effets, événements ou interactions selon des règles précises et des codes gestuels, visuels entre eux. Par exemple, "le véramorphe" (sorte de bulle révélatrice de la personnalité de chaque personnage dans le roman) ne pouvait apparaître que dans le désert et impliquait la prise en main d'un solo de trois minutes par l'un des joueurs qui plaçait ses bras en croix devant son visage pour indiquer cette situation à ses partenaires. Les bivouacs, sorte de pause commune, ne pouvaient arriver que deux fois et engendraient la mise en place de drones musicaux régénératifs, c'est-à-dire, ne demandant pas aux interprètes d'avoir à réalimenter le son (pour être en pause sans rupture sonore) etc.

Nous travaillons actuellement à un nouveau projet de création qui, lui aussi, fait appel à la création de modules limités, mobilisables et agencables selon le contexte. Il s'agit de *Des Place[s]*⁸ qui mêle réalité augmentée et théâtre *in situ*.

Plusieurs de nos travaux de design et de mises en scène sont centrés sur des dramaturgies modulaires, par palier, nécessitant des prises de décision de l'interprète par rapport à la situation. Il existe donc depuis plusieurs années un intérêt pour une manière de penser le processus artistique lié à la création et à la pensée des jeux de cartes dans son acceptation la plus large. Cette recherche sur les jeux de carte s'inscrit dans cette pratique. Elle propose une exploration d'autant plus importante du *design* de jeux de cartes appliqué à un contexte de plateau de théâtre. Et inversement : comment le design de jeux de cartes peut également amener vers des situations de mises en scène de théâtre ? Que ce soit le jeu de cartes ou le plateau de théâtre, même s'ils ne désignent pas les mêmes espaces, ni les mêmes pratiques, ils peuvent posséder un vocabulaire commun qui révèle le plaisir partagé de jouer ensemble. Cette recherche serait donc l'occasion de creuser les similitudes de vocabulaire, de pratiques, de design et de mise en scène.

⁸ *Des Place[s]* est encore à l'état de projet. Un dossier de présentation est consultable au lien suivant : https://drive.google.com/file/d/1y4r7aj-oz80RZ4Y_4RUrBQdTaH80zrjr/view?usp=sharing



2. Objectifs

A la lumière des expériences pédagogiques, des créations interdisciplinaires et des résultats de la recherche⁹ sur les objets performatifs, le jeu de cartes devient le centre de plusieurs de nos questionnements et de nos pistes de réflexions. Un des points importants est de définir les contextes de la mise en jeu. Comment explorer la dimension performative du jeu de cartes, par l'intermédiaire de l'étude de son processus de design et de sa mise en scène ?

2.1. Expérimenter le corpus de jeux de cartes

L'élaboration d'un corpus de jeu de cartes aux mécaniques diversifiées est une première étape que nous prévoyons de tester et d'alimenter par la constitution de cercles de joueurs mixtes (joueurs artistes et non-artistes). Nous souhaitons par ce travail enrichir l'appréhension des mécaniques complexes utilisées dans les cercles de joueurs afin d'enrichir l'écriture et l'utilisation des jeux de cartes dans les domaines artistiques.

Cela nous permettra également de mieux définir le statut du joueur : peut-on considérer le joueur comme un performeur dans la virtualité de l'imaginaire ? De ce point de vue, il semble intéressant d'entrer dans l'imaginaire des joueurs et de questionner les sensations de jeu, les visualisations et la manière dont ils performent leur personnage en fonction des situations.

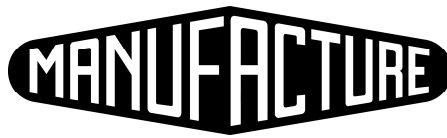
A l'aune de notre protocole d'expérimentation des jeux de cartes, nous tâcherons de définir une série de critères ou mécaniques de jeux et de *game design* de cartes qui auraient un fort potentiel à plonger les joueurs dans une configuration de performance. Il s'agirait en effet de répertorier également des jeux conçus par des artistes avec une pratique proche de la performance, du théâtre et du design d'interaction, mais également des titres plus commerciaux¹⁰. L'enjeu est donc d'identifier les mécanismes relevant du champ du design et de la mise en scène qui provoquent la bascule du jeu de carte à une situation performative.

2.2. Elaborer un outil de prototypage de jeux de cartes performatifs

Il s'agira de créer et designer en dialogue avec un développeur un outil génératif de jeux de cartes performatifs en ligne, qui soit la somme de l'ensemble des réflexions et des expériences que nous mènerons. En remplissant plusieurs critères et en se nourrissant de nombreuses données, cet outil éditera des jeux de cartes performatifs sur mesure en fonction de la situation de mise en jeu. L'objectif serait ainsi d'avoir un outil flexible de prototypage de jeux de cartes performatifs accessible en ligne pour tous les joueurs, chercheurs, pédagogues et artistes.

⁹ cf. Etat de l'art

¹⁰ Les jeux de cartes évoqués ici sont, par exemple, Key forge, Dominion (deck builder), Unlock, Star realms, Love letter



2.3. Evaluer ces jeux de cartes performatifs

La conception de ces jeux de cartes performatifs induit leur activation afin de pouvoir évaluer à la fois leurs capacités d'écritures en terme de dramaturgie et de design et leur potentiel performatif. Plusieurs sessions qui remobiliseront les cercles de joueurs seront donc nécessaires pour pouvoir les comparer et comprendre la part d'écriture et la part d'interprétation ou pour le dire autrement ce qui relève du design (conception, écriture) et ce qui relève de la performance. Cette activation nous permettra également de révéler les contextes propices à la mobilisation de cet outil de prototypage générateur de jeux de cartes performatifs pour en assurer sa diffusion.

3. État de l'art

3.1. Situation actuelle dans le domaine des travaux projetés avec mention des principales réalisations / publications : circonscrire la notion de jeu de carte

3.1.1. Définition du jeu de cartes

Il faut définir ce qu'il est entendu par jeu de carte. L'Encyclopédie Universalis en donne une première définition qui souligne la polysémie du terme¹¹ :

“ En français, l'expression « jeu de cartes » est ambiguë. Il s'agit tantôt des cartes à jouer, instruments du jeu, tantôt des jeux de cartes, c'est-à-dire de leurs modes d'emploi (les règles) ; c'est de ces derniers qu'il est ici question, sans oublier qu'un jeu de cartes, c'est aussi un ensemble de cartes, un paquet. ”

L'article de l'Encyclopédie Universalis montre que le terme désigne à la fois sa forme (les cartes) et ses règles (le jeu)¹². Il s'agit donc ici, de ne pas déborder sur une acception trop large du terme. Il est donc entendu qu'il soit composé de cartes, qu'elles soient matérielles ou virtuelles. Le jeu de cartes créé par le compositeur Brian Eno avec l'aide de l'artiste visuel Peter Schmidt, d'Oblique strategies, est bien composé de 132 cartes qui, dans la première version en 1975, a été fabriqué en papier. Ces cartes peuvent être utilisées comme des mantras dans une situation de composition, d'écriture et de création. Depuis, elles ont été partagées par différents artistes, designers et fans en ligne¹³. Cette virtualité n'enlève pas à ce jeu de cartes sa puissance performative.

La *designeuse*, chercheuse et théoricienne Celia Pearce a réussi à établir plusieurs paramètres pour définir ce qui caractérise l'écriture d'un jeu quel que soit son support formel ou sa mise

¹¹ <https://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-de-cartes/>

¹² Il reste en revanche assez traditionnel dans l'acceptation du terme jeu de carte et fait exclusivement référence au traditionnel jeu de 52 cartes européen qui possède des chiffres et des figures tels que le roi ou encore la reine. Le terme recoupe aujourd'hui une réalité plus vaste avec la création de jeux de cartes contemporains qui ne possèdent pas les traditionnelles représentations de carreaux, piques, cœurs et trèfles.

¹³ <http://stoney.sb.org/eno/oblique.html>



en jeu grâce à une étude systématique incluant les jeux populaires de plateau, les jeux de stratégie, les jeux de cartes, de sport, les jeux d'enfants et les jeux vidéo. Ainsi, pour les différencier des autres sortes d'activité, elle relève qu'ils ont en commun¹⁴ :

- Une jouabilité paramétrée qui est constituée de règles qu'un groupe de joueur.se.s accepte de respecter pour la longueur du jeu.
- Un but, parfois exprimé par une série de sous-buts qui collectivement mènent vers un méta-but.
- Des obstacles qui créent des défis afin d'atteindre le but
- Des ressources, initialement données aux joueur.se.s de manière aléatoire ou symétrique et qui, plus tard, sont acquises comme des récompenses lorsque des obstacles sont franchis.
- Des informations à la fois connues et inconnues des joueur.se.s

Celia Pearce remarque que cette structure est reconnue dans les jeux qu'elle qualifie de "commercial" et "Mass Media" comme dans ceux créés et distribués de manière indépendante. Même les jeux artistiques expérimentaux ont une compréhension innée de cette structure et de sa fonction, et sont donc capables de la subvertir en outrepassant ou en les rendant récurrents, redondants, comiques/satiriques et, dans certains cas, impossibles.

3.1.2 Des jeux de cartes axés sur la performativité

Plusieurs jeux développent des principes dans lesquels les joueurs sont fortement impliqués émotionnellement, à tel point qu'ils doivent incarner un personnage en plus de leur statut de joueur. Le jeu *Horreur à Arkham*¹⁵ propose une forme de jeu de rôle inspiré des romans de l'auteur H.P. Lovecraft. A la différence d'un jeu de rôle classique, il est exclusivement composé de cartes et dans lequel il n'y a pas de maître du jeu mais une mécanique permettant de faire avancer le scénario d'une partie. Ce jeu de cartes a des analogies avec le déroulement d'une pièce de théâtre traditionnelle, car il est divisé en actes et les joueurs doivent sans cesse parler comme des acteur.rice.s de l'intrigue.

D'autres s'organisent comme une mise en scène permettant une mécanique collective impliquant une forte performativité souvent associée à des cartes graphiquement épurées. *Power game* de l'artiste Lilian Lijn, créé pour la première fois en 1970 à Londres lors de l'*International Festival for Democracy in Chile* au Royal College of Art, propose à un certain nombre de personnes, invitées parce qu'ils occupent une position de pouvoir dans la société, à jouer autour d'une table le temps d'une soirée. Il est composé de cartes sur lesquelles sont inscrits des mots et un *dealer* sert d'arbitre et de modérateur du jeu. Il se joue sous la forme de duels d'appropriations des mots inscrits sur les cartes. Gagne celui qui réussit à convaincre par sa puissance d'interprétation¹⁶. *Dixit*¹⁷ est un autre exemple et propose une série de 84 cartes illustrées, sans aucune indication textuelle inscrite dessus. Tout se joue sur la parole et la manière d'interpréter des images.

¹⁴ Paraphrase from Pearce, Celia, *The Interactive Book: A Guide to the Interactive Revolution*. Indianapolis, in Macmillan, 1977, p. 420-425.

¹⁵ *Horreur à Arkham*, 1987, Ed. Chaosium.

¹⁶ Pour assister à une partie enregistrée à Glasgow en 2011 <https://vimeo.com/34473621>

¹⁷ *Dixit*, 2008, Libellud.



Une autre catégorie reposerait sur des jeux de cartes qui jouent des codes de la performance dans leur *game design*. *Playing up*, créé en 2016 par l'artiste Sibylle Peeter, propose de rejouer des œuvres relevant du *happening* entre enfants et adultes. Ce jeu intergénérationnel est composé de 37 cartes sur lesquelles sont proposés des protocoles de performances à faire en groupe à chaque fois inspirés d'une performance connue dans l'histoire de l'art contemporain.

3.1.3 Circonscrire les limites du jeu de cartes

a. Les limites du jeu de cartes en design

Les jeux de cartes comme outil d'écriture sont également très prisés dans les projets de *management* créatif. La question est de savoir si les jeux de carte orientés création d'entreprise peuvent être considérés comme performatif. D'un point de vue sémantique certainement puisque l'action d'avoir l'idée se concrétise formellement dans la création d'un projet, d'une *start up* ou le développement d'une structure marchande. Néanmoins, même s'ils se revendiquent d'un vocabulaire commun avec les projets artistiques ils transforment la dynamique ludique et performative du jeu en une recherche utilitaire et efficace sur le marché et s'éloignent donc de nos objectifs de recherche. Il est par exemple possible de citer "Rubix Ideation Toolkit" avec son slogan "Unlock the next million dollar idea" ou encore "The brainstorming game that generates disruptive startup ideas".

L'autre limite du jeu de cartes pour vivre en tant qu'objet performatif est lorsque celui-ci n'est jamais performé et reste passif dans un statut d'exposition¹⁸. L'article de Celia Pearce relève à juste titre ce paradoxe qui tue une des dimensions essentielles du jeu de carte comme objet performatif. Elle écrit : "*L'art ludique remet aussi fondamentalement en question le rôle et la valeur de l'objet d'art. Il est profondément et tragiquement ironique de se rendre aujourd'hui à une exposition d'objets Fluxus dont le but était d'inciter au jeu. [...] Les FluxKits et les FluxGames qui ont émergé des années 60 et 70 étaient de beaux objets, mais leur caractère d'objet font surtout ressortir leur potentiel ludique endormi. Tout comme un échiquier est un bel objet, sa véritable valeur réside dans son énergie potentielle, qui est activée lorsque la partie est jouée.*"¹⁹

b. Les limites du jeu de carte dans les arts de la scène

L'autre domaine, dans lequel le jeu de cartes est très utilisé, est bien évidemment le monde de la voyance, du tarot, de la prédiction et chez les artistes qui se situent à une frontière de ces mondes dans leur interprétation. Par exemple, la Fête du Théâtre de Genève 2020 proposait aux artistes des arts de la scène de venir consulter Yvette Borel²⁰ pour avoir une meilleure visibilité sur leur avenir dans ce contexte particulièrement troublé par la pandémie du Covid 19. A partir de quel moment ces pratiques deviennent-elles performatives ? Quels espaces de mise en commun et d'interprétation ouvrent-elles ? Plusieurs artistes proposent ou s'inspirent de ces univers. Il nous faut déterminer s'il s'agit

¹⁸ Fluxus Games, June 16-December 31 2001, Mass Moca, Massachusetts Museum, <https://massmoca.org/event/fluxus-games/>

¹⁹ PEARCE Celia, *Game as Art : The Aesthetic of Play, Visible Language*, 2006, 40.1, p.70

²⁰ BOREL Yvette, *Quel avenir pour le théâtre à Genève ?*, Théâtre Saint-Gervais, Octobre 2020 <https://fetedutheatre.ch/team-member/quel-avenir-pour-le-theatre-a-geneve-tirage-de-cartes-par-yvette-borel/>



simplement d'une mise en scène ou si l'utilisation ou la création du jeu de carte lui donne véritablement le statut d'objet performatif.

Comme pour l'objet performatif, il nous paraît essentiel que le jeu de carte ait été conçu spécifiquement pour l'acte performatif ou que la façon de l'utiliser génère une nouvelle forme d'écriture scénique qui impacte la modalité de la représentation. Ainsi, Robert Lepage a présenté une pièce intitulée : *Jeux de Cartes 1 : PIQUE*, premier volet, présenté à l'Odéon en 2013²¹ d'une tétralogie organisée autour des 4 couleurs du jeu de carte organisé le plan d'écriture suivant : *PIQUE* explore l'univers de la guerre, *CŒUR*, l'univers de la magie et des croyances, *CARREAU*, celui de la finance et des affaires et *TRÈFLE* évoquera enfin le monde ouvrier et paysan. « *Chacune de ces quatre thématiques constituera la matière centrale d'un spectacle, tout en intervenant dans les autres de façon secondaire, de façon périphérique* » précise Robert Lepage. Cependant au cours de la mise en scène, l'écriture semble avoir perdu sa dimension ludique et performative pour devenir un spectacle écrit, visuel et structuré. Pourtant en lisant le dossier pédagogique, il est remarquable de constater que ce désir d'écriture est né d'une pratique pédagogique lors d'ateliers artistiques : *“durant [les] tournées, nous sommes souvent appelés à animer des ateliers avec des étudiants d'universités. Nous montrons alors comment nous travaillons à La Caserne (N.d.L.R., centre de création de Robert Lepage et de la compagnie Ex Machina, à Québec), comment notre groupe fonctionne. Pour initier ces ateliers, j'ai pris l'habitude de solliciter l'imaginaire des étudiants autour d'un jeu de cartes. C'est un point de départ extrêmement intéressant, extrêmement riche, qui relie chacun d'entre nous à l'inconscient collectif. Et puis un jour, je me suis dit qu'il y avait matière, dans cet univers-là, non seulement à un spectacle mais à plusieurs...”*²²

Le recours au jeu interroge les limites de la mise en scène car il faut accepter de perdre la main durant la performance. C'est donc une autre façon de considérer le joueur, l'acteur et même le spectateur. Ainsi Celia Perce remarque: *“La sélection des jeux comme médium artistique implique la suspension de certaines prérogatives artistiques. Dans les mondes de John Cage, cela vous oblige en tant qu'artiste à «vous abandonner». Cela ne veut pas dire abdiquer ni le contrôle ni même la direction esthétique; en effet, l'art du game design réside dans la capacité à créer un équilibre, à localiser le «sweet spot» entre contraintes et liberté. L'artiste créateur de jeu fait un choix conscient de partager le processus de création artistique, en mettant au moins une partie de l'acte créatif entre les mains du joueur / participant. Cette perspective effraie de nombreux artistes car ils croient que s'ils remettent leur création au public, leur propre «voix» sera en quelque sorte compromise. Mais une partie du secret pour le faire efficacement consiste à connaître la taille et la forme de l'espace à aménager pour le (s) participant (s)”*²³.

c. Les limites du jeu de carte performatif en contexte pédagogique

La mise en place de plusieurs projets de recherches en pédagogie utilisant les ressorts du jeu de cartes laisse penser que cette formalisation crée un lien fort entre le contenu de la

²¹ LEPAGE Robert, *Jeux de carte 1 : PIQUE*, Odéon, Théâtre de l'Europe, Atelier Berthier, 19 mars au 14 avril 2013 <https://www.theatre-odeon.eu/fr/2013/03/08/jeux-de-cartes-1-pique>

²² Manuel Piolat Soleymat, Entretien avec Robert Lepage « Les beautés de la culture islamique » in *La terrasse*, septembre 2012, n° 201

²³ PEARCE Celia, *Game as Art : The Aesthetic of Play, Visible Language*, 2006, 40.1, p.69 Traduction personnelle



carte et celui qui l'interprète puisque le jeu de cartes implique une dimension performative. Ainsi l'apprenant dans les contextes pédagogiques change de statut en devenant actant. Plusieurs jeux de cartes performatifs sont d'ailleurs établis dans un contexte de recherche pédagogique. Il est possible de citer le projet "Making Art "par Do not Design initié par l'Académie pédagogique de Singapour en 2017 qui est résumé ainsi : "il s'agit d'un jeu de cartes d'idéation utilisé pour soutenir l'enseignement de l'art - en explorant et développant de nouvelles approches créatives en arts visuels ou performatifs, conceptualisé et créé par la Singapore Teachers 'Academy for the aRts, Ministry of Education. En utilisant la métaphore «thinking outside the box» dans le processus de création artistique, la ligne directrice se définit en suggérant de voir les choses sous un autre angle.»²⁴".

Il y a également le projet pédagogique mené par l'Université de Grenoble CONPA : un jeu de création et réflexion sur l'usage du numérique²⁵ qui a pour but de partir d'une question axée en Recherche & Développement du numérique pour permettre aux joueurs de l'explorer, de l'affiner, et de trouver ensemble des solutions créatives, en tirant des cartes. Son nom vient des différents thèmes des cartes **Comportement, Outils, Notion, Pensée, Action.**"

Souvent, le contexte pédagogique reste au seuil de l'idéation et ne parvient pas à faire glisser le statut de joueur à celui de performeur dans l'espace de jeu.

Néanmoins, ces projets artistiques collaboratifs en action modifient le regard que nous portons sur la pratique pédagogique en art. Ces temps d'atelier et de recherche sont souvent centraux dans les démarches de recherche-action des praticiens artistes. Ce sont des temps inestimables d'exploration théorique et pratique où la question du processus plutôt que du résultat est au cœur de l'action pédagogique et artistique.

3.2. État des principales lectures / réflexions / expériences / réalisations / publications effectuées par le(s) requérant(s) dans le domaine des travaux projetés.

3.2.1. Sur l'objet performatif

La recherche à la croisée du Théâtre et du Design : "Comment créer un objet performatif" menée au sein de l'IRMAS en 2018-2019 à l'initiative d'Isis Fahmy et Benoît Renaudin, en partenariat avec la HEAD-Genève a permis de définir ce concept et d'expérimenter plusieurs actions artistiques dans nos pratiques. Cette recherche a donné lieu à une publication dans la revue Issue-journal.ch²⁶, à une conférence performance au sein de la Manufacture, à la conception d'un film docu-fiction réalisé par Giuseppe Greco et enfin à la création d'un format conférence-performance en vidéo retransmise lors de la Elia Biennial (digital) Conference 2020 « Expanding the Art »²⁷.

²⁴ Traduit depuis le site : <https://retaildesignblog.net/2017/04/25/making-arts-ideation-cards-packaging-by-do-not-design/>

²⁵ <http://espe-rtd-reflexpro.u-ga.fr/docs/sciedu-cours-rech-educ/fr/latest/conpa-jeu.html>

²⁶ Pour lire l'article correspondant au travail de recherche : <https://issue-journal.ch/flux-posts/comment-cree-des-objets-performatifs-2/>

²⁷ Voir la conférence performée imaginée et filmée pour la Biennale de recherche en enseignement dans l'art ELIA 2020 Expanding the arts in Zurich <https://vimeo.com/480274023>



3.2.2. Sur le jeu de carte comme outils pédagogiques

En mars 2021, Isis Fahmy et Benoît Renaudin dirige un atelier de recherche artistique entre les étudiants Master Media Design de la HEAD et Mise en scène et scénographie de la Manufacture. Cet atelier est la valorisation d'une recherche qu'ils mènent au sein du programme HES-SO Leading House MENA depuis septembre 2019 avec la HEAD, la Manufacture et le département de design et Arts visuels de l'Université Américaine au Caire. La rencontre avec le professeur Shady El Noshokaty s'est faite en février 2020 au Caire, en Egypte, lors d'un premier voyage d'étude. Lors de cette première visite de partenaires, les deux chercheurs suisses sont également intervenus auprès des étudiants lors d'un séminaire dédié aux liens entre théorie et pratique artistique dirigé par le professeur Duncan MacDonald. Ils y ont exposé leur expérience de recherche par l'art et le concept d'objet performatif.

3.2.3 Sur des écritures distributives

Plusieurs créations ont fait l'objet d'une écriture similaire à celle de l'écriture d'un jeu de cartes. C'est le cas d'Oscillation[s] d'Isis Fahmy qui proposait, au Théâtre de Vidy à Lausanne, une représentation dont les règles étaient à chaque fois différentes et où les interprètes devenaient des joueurs avec leur propre set de cartes en main. La performance HORDE, d'Isis Fahmy et Benoît Renaudin, a donné lieu à la création d'une partition modulaire qui reprenait la structure d'un jeu de cartes, avec ses règles, ses tours de jeu et ses stratégies.

4. Présentation succincte de l'équipe impliquée dans le projet

Isis FAHMY est metteure en scène et chercheuse associée au sein de La Manufacture depuis 2018. Diplômée de l'Institut d'Etudes Politiques d'Aix-en-Provence, elle poursuit sa formation avec l'obtention du Master Mise en scène au sein de La Manufacture, Haute Ecole des Arts de la Scène à Lausanne en 2015. Elle co-dirige la recherche "comment créer un objet performatif ?" en collaboration avec Laura Couto Rosado et Benoît Renaudin au sein de l'IRMAS. Depuis 2019, elle mène une recherche HES-SO Leading House MENA où elle continue d'explorer les objets performatifs avec Benoît Renaudin en lien avec la HEAD et l'Université Américaine du Caire intitulée "Explorer les nouvelles utopies technologiques au Caire par des projets artistiques collaboratifs ²⁸". Toujours dans cette dynamique de recherche prospective pluridisciplinaire, elle participe au projet HES-SO Territoire en recherche sur le Grand Genève à l'horizon 2050 jusqu'en 2023. En parallèle de ces recherches, elle mène ses projets artistiques essentiellement au sein de la Compagnie [IF] qu'elle fonde en Suisse Romande en 2015 où elle collabore régulièrement avec des artistes venant d'autres disciplines que le théâtre pour proposer des créations pluridisciplinaires mêlant textes philosophiques et poétiques, musique contemporaine, design d'interaction et chorégraphie pour que les corps des interprètes et des spectateurs vivent des expériences fortes dans des dispositifs variables. Ces créations sont visibles autant dans des

²⁸ Titre original: "Investigating new technological utopias in Cairo through collaborative art-projects"



salles de théâtre (Théâtre Saint-Gervais de Genève, Théâtre Benno Besson d'Yverdon-les-Bains, L'Hexagone, scène nationale Art-Science de Meylan), des lieux d'exposition (Artellewa au Caire, Centre Dramatique National de Tours) que dans l'espace urbain (station de métro de Lausanne, hall commercial à Montréal) essentiellement dans le cadre de Festival (La Bâtie, Le Castrum, GIFF, Festival Nouveau Cinéma, Festival de la Cité de Lausanne).

Benoît RENAUDIN vit et travaille à Genève. Designer, il est également musicien, scénographe et auteur. Il est chercheur à la HEAD et à l'IRAD (Institut de Recherche en Art et en Design) depuis 2019 sur la question des nouvelles utopies technologiques au Caire, en Egypte, au sein du programme HES-SO Leading House Mena. Il mènera également, toujours au sein de la HEAD, un nouveau projet de recherche sur les perspectives climatiques en 2050 au niveau du Grand Genève dans le programme HES-SO Territoires en recherche jusqu'en 2023. Il est également artiste associé de l'Abri à Genève depuis septembre 2019 où il a développé un projet de recherche artistique sur la question des architectures performatives, des cabanes et de la création d'instruments de musique expérimentaux. Benoît Renaudin est régulièrement intervenant à la HEAD, l'École Publique de Journalisme de Tours (France) et dans le master Design social Impact du Paris College of Art en France. Designer nommé en septembre 2019 pour les Bourses de la ville de Genève au Centre d'Art Contemporain, il bénéficie d'un atelier de la ville de Genève (FMAC) à l'Usine jusqu'en 2022. Diplômé du Master Media Design de la HEAD – Genève en 2017 et du Master Journalisme à l'IJBA de Bordeaux (2011), il a été assistant pédagogique du bachelor Arts Visuels de la HEAD au sein de l'option Construction (2017-2019). Il a co-créé le projet Kairo[s] avec la metteuse en scène Isis Fahmy sur la complexité de la mégalopole du Caire (résidence Pro Helvetia au Caire 2016, créations au Théâtre Saint-Gervais de Genève en 2015 et 2018, Festival de la Cité à Lausanne 2016, Théâtre Olympia à Tours en France). En tant que musicien, il répond régulièrement à des commandes de fabrication d'instruments expérimentaux, notamment pour l'Ensemble Batida, la musicienne Alexandra Bellon ou encore le compositeur lausannois Kevin Juillerat. Il a co-signé la performance sonore HORDE (Le Lieu Unique 2018 - Nantes - France, Festival de la Cité 2017, résidence au Château Ephémère à Poissy-sous-Carrière) dans laquelle il joue sur un des quatre instruments qu'il a construits pour cette pièce qui dure 10 heures. Il collabore régulièrement avec la metteuse en scène Isis Fahmy en étant à la fois sur scène comme musicien, performeur et scénographe dans Contrevent[s] (La Bâtie 2019), Polympe[s] (Théâtre Saint-Gervais, Les Créatives) ou encore Louise Augustine (Le POCHE---GVE).

5. Méthode(s) de travail prévue(s), étapes du projet

- **Un état de l'art mis en jeu** (juin-septembre 2021)

Après avoir établi un premier état de l'art qui aura recensé les œuvres créées à partir de jeu de cartes, les jeux de cartes à vocation créative et aussi certains jeux de cartes pour mieux comprendre les mécaniques d'écriture ; nous en sélectionnerons cinq qui seront joués dans un groupe de joueurs à chaque fois différent.



Chaque groupe de joueurs sera constitué d'Isis Fahmy, Benoît Renaudin, d'un artiste ou chercheur et d'une personne issue du milieu associatif du monde du jeu. Nous serons particulièrement attentifs à la parité dans le cercle de joueurs.

Il y aura donc cinq jeux de cartes, cinq parties, cinq groupes de joueurs (2 chercheurs, 5 artistes, 5 joueurs). Ces sessions se dérouleront sur une journée entre le mois de juin et septembre 2021.

La liste des participants artistes/chercheurs regroupe des personnalités provenant des institutions partenaires : Valérie Pierre-Humbert (designeuse et conceptrice du jeu Deadline), Marion Bareil (designeuse et fondatrice du studio Tourmaline), Marie Mercier (Musicienne et enseignante au Conservatoire populaire de musique, théâtre et danse de Genève), Delphine Abrecht (Dramaturge et chercheuse associée à La Manufacture), Tatiana Baumgarten (actrice et performeuse).

La liste des participants issus du monde associatif est en cours d'élaboration, nous avons pour l'instant l'accord de Stefano Caria (Joueur et président de l'association *ça joue où bien ?*), Stefan Despotovic (Joueur et membre de l'association HAVOCA - GT jeu), Marine Morel (joueuse et membre du comité Voisinage à Meyrin).

A la fin de chaque partie, nous aimerions conduire des interviews pour récolter des données sur ce qui s'est joué en termes de ressenti, de questionnement, de stratégie, de mécaniques intéressantes. Le lendemain de chaque session, nous nous livrerons à une analyse des mécanismes de design et des situations qui ont conduit à rendre le jeu de carte performatif. Ces relevés et ces entretiens nous permettront d'établir des outils d'écriture que nous mobiliserons dans la phase de prototypage de notre jeu de carte performatif.

- **Elaboration d'un outil de prototypage pour la fabrication de jeux de cartes performatifs** (septembre- novembre 2021)

La conception d'une interface numérique est une étape qui nous permettra de concevoir l'écriture de notre jeu de cartes performatif. Nous comptons sur le dialogue que nous allons établir avec Raphaël Munoz, le développeur-graphiste, puisqu'il nous faudra définir le type d'options, le nombre de paliers, les éléments visuels et graphiques. Cette pensée arborescente est totalement liée à l'écriture du jeu de cartes performatif. Avec l'aide de ce collaborateur, nous souhaitons donc mettre en place un outil en ligne, en libre accès.

Cette période d'écriture et de conception entre design et mise en scène se nourrira de nos observations et discussions avec les participants de la première phase. Elle se déroulera du mois de septembre à novembre 2021 avec plusieurs rendez-vous ponctuels avec le designer-graphiste.

L'interface devra permettre la mise en place rapide de prototypage de jeu de cartes. Cet outil sera donc génératif de jeux de cartes performatifs en ligne, afin qu'il soit accessible au plus grand nombre des intéressé.e.s.

- **Tester le potentiel performatif de nos jeux de cartes – janvier 2022**

L'expérimentation de notre objet performatif comme outil de création de jeu de cartes permettra de tester la potentialité performative des jeux qui en ressortiront. Elle s'effectuera à travers plusieurs sessions d'activation. Nous ferons appel au cercle de joueurs



constitué dans la phase 1, et testerons deux itérations. Il s'agira de recueillir les avis, conseils afin d'améliorer les mécaniques du jeu.

Cette phase d'expérimentation se déroulera à La Manufacture avec les artistes et les non-artistes ainsi que les personnes intéressées (étudiant.e.s, intervenant.e.s, pédagogues, personnels administratifs) de nos institutions pendant une semaine en janvier 2022.

Une phase de design graphique sera alors nécessaire et un jeu de carte performatif fera l'objet d'une édition en ligne, en libre accès, avec la possibilité d'y jouer en temps réel sur navigateur. Il sera également édité en format papier et archivé dans les bibliothèques de la HEAD, de La Manufacture, l'IRAD et l'IRMAS.

6. Répartition des tâches entre collaborateurs du projet, partenaire(s) de terrain et institution(s) partenaire(s)

Cette recherche propose la collaboration entre deux institutions partenaires : La Manufacture et la HEAD - Genève par l'intermédiaire de la collaboration entre la metteuse en scène et chercheuse associée Isis Fahmy et le designer et chercheur Benoît Renaudin. Celle-ci s'inscrit dans la continuité de la recherche réalisée à La Manufacture en partenariat avec la HEAD, *Théâtre & Design : comment créer des objets performatifs* en 2018 (<https://hesso.tind.io/record/5240/?ln=fr>), et dans celle qui se termine en juin 2020, *Etude sur les nouvelles utopies technologiques au Caire au travers de projets artistiques collaboratifs* du programme Leading House MENA (<http://www.manufacture.ch/fr/4793/CairoTopie>).

Benoît Renaudin se concentrera particulièrement sur la partie design de ce projet de recherche. Il aura en charge les phases de prototypage numérique ainsi que du bon déroulement du design du jeu de cartes à caractère performatif.

Isis Fahmy, en tant que metteuse en scène et dramaturge, se concentrera sur la mise en place de mécaniques théâtrales, à la fois dans les cercles de joueurs, mais également dans l'élaboration du jeu de cartes performatif.

Les deux chercheurs travailleront en binôme sur l'ensemble de la recherche et auront en charge l'organisation et la coordination des expérimentations, de leur valorisation et de la promotion des résultats de cette recherche.

Les deux institutions partenaires, la HEAD - Genève et La Manufacture, seront mises à contribution sous forme de mise à disposition de ressources internes techniques ainsi que d'espaces de travail pour le bon déroulement de la recherche. Il s'agira, comme cela avait été le cas lors de la recherche *Théâtre & Design : comment créer des objets performatifs ?*, de collaborer en mettant en avant les moyens de communication des deux écoles, notamment le site *issu-journal.ch* et le *Journal de la recherche* de La Manufacture.



7. Intérêt du projet pour l'école, pour les partenaires extérieurs, pour la création ou pour la pédagogie

- Consolider un partenariat de recherche avec la HEAD entre design et art de la scène

Cette collaboration de recherche qui se situe à la croisée du design et du théâtre est particulièrement riche. Elle a été initiée en 2018 au sein de l'IRMAS, s'est poursuivie dans le cadre d'une bourse Leading House MENA de la HES-SO que nous avons obtenue en 2019 en partenariat avec l'Université Américaine du Caire, et se développera à nouveau dans le cadre de l'appel à projets *Le territoire en recherche 2020* de la plateforme de développement urbain de la HES-SO- Genève dont nous sommes lauréats, aux côtés de chercheurs de la HEG et de l'HEPIA.

Chacune de ces expériences a été construite dans un partenariat entre La Manufacture et la HEAD.

- Réalisation d'un outil d'écriture créatif et pédagogique

Nous envisageons ce travail sur le jeu de cartes comme objet performatif, à la fois comme champ exploratoire du design et de la performance, et comme outil pédagogique et de création.

Plusieurs projets de création ou projets de recherche ont utilisé les ressources du jeu ou du jeu de cartes au sein de la HEAD et de La Manufacture, cette recherche permet de croiser et mettre en lumière un phénomène, de le nommer et de créer des interactions fructueuses entre les utilisateurs. En créant notre propre matrice pour générer des jeux de cartes performatifs, nous apporterons une expérience supplémentaire à ces différentes tentatives. Cela peut aussi inspirer les étudiants dans leur processus créatif et donner lieu à différents ateliers d'écriture au sein des filières.

8. Valorisation du projet

- Sessions ouvertes d'expérimentation du jeu de carte performatif – Janvier 2022

Nous imaginons l'élaboration d'une étape de monstration finale qui pourra intervenir à La Manufacture et à la HEAD sous la forme d'une performance durant laquelle le jeu de cartes de cette recherche sera mis en jeu. Les modalités de cette activation seront à définir en lien avec les règles du jeu de cartes qui sera *designé*. Ces expérimentations de notre jeu de carte performatif seront l'occasion de tester sa robustesse dans l'écriture et sa dimension ludique au cours de différente configuration pour sa performance.

- Edition d'une version papier d'un jeu de cartes performatif et publication de notre outil de prototypage en ligne - Février 2022

Un des jeux de carte performatif fera l'objet d'une édition en format papier et sera archivé dans les bibliothèques de la HEAD, de la Manufacture, l'IRAD et l'IRMAS. Quant à notre outil de prototypage de jeux de carte performatif, il sera publié et accessible en ligne. Sa diffusion sera assurée par les canaux de communication des institutions et auprès de nos réseaux professionnels via les newsletters, les sites internet et les réseaux sociaux.



- Diffusion de nos jeux de cartes performatifs au sein des réseaux académiques et artistiques – 2022-23

Nous avons déjà un réseau de théâtres qui suivent notre travail en tant qu'artistes et qui pourraient être intéressés par notre démarche, en Suisse (Le Grütli, Théâtre Saint-Gervais). D'un point de vue académique, la GSGS²⁹ pourrait être un événement important lorsque les résultats de la recherche seront publiés. Il existe enfin un certain nombre de festivals qui pourraient être intéressés par les questions ludiques que nous abordons : Ludicious Zurich, Numerik games à Yverdon-les-bains ou encore Ludesco à la Chaux-de-Fonds.

9. Bibliographie et références

- DESSUS Philippe. *CONPA : Un jeu de création et réflexion sur l'usage du numérique*, Université de Grenoble. 2020. <http://espe-rtd-reflexpro.u-ga.fr/docs/sciedu-cours-rech-educ/fr/latest/conpa-jeu.html>
- HEP VAUD. *Le jeu de Vitruve*, 100 cartes d'artistes autour d'une réflexion en images sur la créativité et l'apprentissage. Mai 2014. <https://www.hepl.ch/files/live/sites/systemsite/files/uer-at/carte-du-jeu-de-vitruve.pdf>
- LEJADE Olivier, TRICLOT Mathieu, *La Fabrique des jeux vidéo : au coeur du gameplay*, Édition de la La Martinière, 2013, 200p
- LIJN Lilian, *Power game*, 1974-2018 <http://www.lilianelijn.com/portfolio-item/1018/>
- MATSUNE Michikazu, *For Instance - Scores*, within Practice and Stockholm University of the Arts (Department of Dance), 2020 <http://www.michikazumatsune.info/works/forinstancecards.htm>
- MAURIRAS BOUSQUET Martine, « Chapitre I - La place du jeu dans le phénomène humain », dans *Théorie et pratique ludiques* sous la direction de Mauriras Bousquet Martine. Paris, Economica (programme ReLIRE), « La Vie psychologique », 1984, p. 9-39. URL : <https://www.cairn-int.info/theorie-et-pratique-ludiques--9782717808087-page-9.htm>
- PAJOT Philippe, *La théorie des jeux et la question du bon choix*, Le Monde, 6 mai 2013 https://www.lemonde.fr/sciences/article/2013/05/06/la-theorie-des-jeux-et-la-question-du-bon-choix_3171901_1650684.html
- PEARCE Celia, *Game as Art : The Aesthetic of Play*, Visible Language, 2006, 40.1, p.66-89 https://monoskop.org/images/e/e1/Pearce_Celia_2006_Games_as_Art_The_Aesthetics_of_Play.pdf
- PETER Sybille, CAINE David, *Playing up*, LADA, 2016, <https://playingup.thisisliveart.co.uk/>
- SCHMIDT Christian, *Du jeu aux joueurs : sur quelques extensions de la théorie des jeux*, Psychotropes, 2017, Vol.13, p.55-75 <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-55.htm#>
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Edition La Découverte, 2017

²⁹ International Conference on Gamification and Serious Game, <https://gsgs.ch/>