

Les mécaniques des jeux de société : définition et contours

Il n'existe pas à ce jour des recherches scientifiques majeures sur les mécaniques des jeux de société. Pas de définition gravée dans le marbre ou de controverse où différentes définitions se disputeraient la vérité.

Pour l'instant, les seules définitions de mécaniques de jeux de société ont été produites par des passionnés. N'étant pas le fruit d'une recherche systématique, ces définitions émanent « du terrain », des objets particuliers que sont les jeux de société. C'est par un travail d'association entre jeux partageant des similitudes que des familles ont été créées et nommées. Ainsi, nous parlons de jeux de *bluff*, de *stratégie*, de *mémorisation*, de *deckbuilding*, etc.

Lors qu'on tente de systématiser l'approche et regarder les jeux de société dans leur ensemble, on cherche d'abord à produire une définition générale. Pour ce faire, il importe d'abord de préciser quelques points :

- Les mécaniques tels que décrites par les passionnés, font parfois allusion à des éléments de jeu très ponctuels et spécifiques ; d'autres à des phénomènes bien plus généraux. Autrement dit, l'échelle d'application des mécaniques varie, ce qui rend difficile leur étude ;
- Ainsi certaines mécaniques très spécifiques, que nous préférons appeler *ressorts ludiques*, peuvent être regroupées pour en former d'autres, à une échelle plus convenable ;
- À l'inverse, des mécaniques plus vastes, que nous préférons appeler *systèmes de jeu*, peuvent être divisées en sous-mécaniques, les ramenant à une échelle où elles se trouvent toutes au même niveau ;
- Plus généralement, ces différences d'échelle invitent à classer les mécaniques dans un système comportant des grands ensembles, puis des sous-ensembles, et ainsi de suite.

Ces remarques posées, voici notre proposition de définition : une mécanique de jeu de société décrit une capacité des joueurs, un type d'interaction entre eux ou le comportement spécifique d'un ou plusieurs éléments du jeu. La dite mécanique est animée par des ressorts ludiques et contextualisée par la règle du jeu, de sorte qu'à elle seule, elle ne décrit pas de façon complète le fonctionnement d'un jeu. Plusieurs mécaniques peuvent s'associer pour donner vie à un système de jeu.

À partir de cette définition générale, on peut construire des catégories et des sous catégories de mécaniques :

- Mécaniques dépendant des capacités des joueurs : sont rassemblés ici tous les jeux axés sur le développement d'une ou plusieurs compétences du joueur. C'est sur la base de ces compétences que le joueur va pouvoir s'améliorer dans le jeu.
 - Psychomotrice
 - Rapidité
 - Reconnaissance visuelle
 - Intellectuelle
 - Calcul mental
 - Mémoire
 - Projection / abstraction
 - Artistique
 - Dessin
 - Mime

- Mécaniques dépendant des interactions entre les joueurs : la plupart des jeux définissent un type de rythme, un type de relation et un type de ciblage parmi les options proposées.
 - Rythme : tous les jeux se jouent soit *à tour de rôle*, soit *en simultané*.
 - À tour de rôle
 - Simultané
 - Relations : sont déterminées ici les façons dont les joueurs et équipes vont être distribués, ainsi que leur position de départ, ce qui façonne l'équilibre des pouvoirs dans le jeu. Des jeux *coopératifs*, *à rôle secret* ou des jeux de *commerce*, sont des exemples de mécanique donnant lieu à des relations particulières entre les joueurs.
 - Équipes
 - Diplomatie
 - Asymétrie
 - Ciblage : une caractéristique essentielle de tout jeu est la capacité qui est laissée aux joueurs d'agir directement sur la progression des autres joueurs. Plus cette capacité est importante, et plus on parlera d'une *bagarre* ; à l'opposé, un jeu dans lequel les joueurs n'ont pas de prise sur les actions des autres est appelé une *course*.
 - Course
 - Bagarre
- Mécaniques dépendant du matériel de jeu : il existe enfin tout un ensemble de mécaniques définies explicitement par les règles et des possibilités d'action en lien avec le matériel de jeu.
 - Plateau : c'est souvent l'élément structurant du jeu, il détermine l'ensemble des actions laissées aux joueurs. Une des spécificités apportées par le développement moderne des jeux de société, ce sont les jeux avec des plateaux qui évoluent au cours du jeu, ou encore les plateaux permettant des situations de départ différentes à chaque partie. Enfin, parfois le but même d'un jeu est étroitement lié au contrôle d'une partie du plateau.
 - Structure et déplacements
 - Transformations
 - But du jeu
 - Pion : deuxième élément caractéristique des jeux de société, le pion et les différentes actions qu'il permet sont au fondement de certains jeux (déplacement, prise / capture, empilement, etc.). Certains jeux modernes leur octroient des fonctions particulières qui déterminent de nouvelles possibilités de jeu.
 - Actions
 - Comportement / fonctions particulières
 - Gestion de ressources : les ressources, de façon large, peuvent être au cœur du fonctionnement d'un jeu. Depuis des jeux d'échange et commerce à toute forme de puzzle, il s'agit de gérer et agencer correctement des ressources.
 - Accès
 - Spéculation
 - Arrangement
 - Gestion de l'information : deux autres éléments centraux qui sont le dé et la carte viennent déterminer de nouvelles mécaniques. Les dés sont les outils privilégiés de production de résultats aléatoires, si présents dans les jeux. Quant à la carte, outre donner la possibilité de cacher ou révéler des informations, ouvre de vastes possibilités de jeu sous un ensemble de mécaniques dites de *gestion de main*.
 - Production d'aléa
 - Informations secrètes
 - Gestion de main