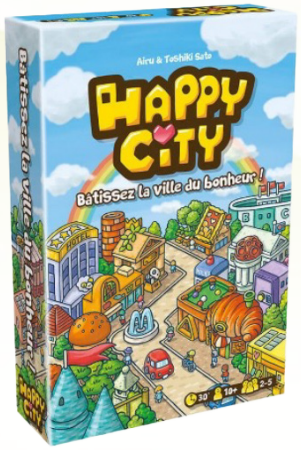
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

HAPPY CITY
LA STRATÉGIE DU BONHEUR !

JEU



© Cocktail Games / Asmodee – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans *Happy City*, les joueurs s'attaquent à la construction d'une ville qui vise à maximiser le bonheur de ses habitants. En jouant des cartes et en saisissant des opportunités, il leur faudra acquérir des bâtiments, qu'ils soient réels ou imaginaires, pour accueillir le plus d'habitants possible tout en optimisant leur score de bonheur. L'objectif est de créer une ville harmonieuse et agréable à vivre.

Happy City ©, Cocktail Games / Asmodee, créé par Airu & Toshiki Sato, illustré par Makoto Takami

[*] PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

TUTO

Vidéo « LudoChrono » de la chaîne Youtube Ludovox :
https://www.youtube.com/watch?v=KYmcknQo-F8&t=179s

ASTUCES !

Le livret de règles du jeu comporte un récapitulatif en dernière page. Il est intéressant de le fournir aux participants pour les autonomiser dans le jeu.

Si les participants sont trop nombreux, vous pouvez disposer le groupe en deux cercles concentriques, avec un cercle interne de joueurs et un cercle externe d'observateurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC	À partir de 10 ans
NOMBRE	De 2 à 5 joueurs
DURÉE	30 minutes

ALTERNATIVES

Link City ©, Bandjo !, créé par Émilien Alquier, illustré par Mathieu Clauss.

Minivilles ©, Moonster Games, créé par Masao Suganuma, illustré par Noboru Hotta.

EXPLOITATION PHILO

Happy City offre des parties rapides où les joueurs s'attaquent au défi de créer un lieu de vie agréable pour le plus grand nombre. Saurez-vous construire une ville qui favorise le bonheur de ses habitants ?

OBJECTIFS[1]

Conceptualiser
Conceptualiser le bonheur
Découvrir différentes conceptions du bonheur (épicurisme, hédonisme, stoïcisme, etc.)

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Happy City* permettent d'aborder les thématiques suivantes : le bonheur, l'économie, le plaisir, l'hédonisme ou l'utilitarisme.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences. L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Comment vous êtes-vous sentis dans le jeu ? Pourquoi ?
- Dans la vraie vie, avez-vous des exemples de bâtiments qui rendent heureux ?

Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de mettre en place les questionnements suivants :

- Peut-on faire le bonheur de quelqu'un à sa place ?
- Bonheur et plaisir, est-ce la même chose ?
- Le bonheur s'achète-t-il ?
- Peut-on construire son bonheur ?
- Est-on en charge de faire son bonheur ?
- Suis-je responsable de mon propre bonheur ?
- Qu'est-ce que le bonheur ?
- Peut-on quantifier le bonheur ?
- Les lieux de vie peuvent-ils faire notre bonheur ?

[1] Les exploitations philo du Pôle Philo rencontrent les compétences visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. Les exploitations philo du jeu *Happy City* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Ce qui apporte du plaisir rend-il heureux ?
- Ce qui rend heureux apporte-t-il du plaisir ?
- Le plaisir suffit-il à notre bonheur ?
- C'est quoi être heureux ?
- Le bonheur est-il accessible ?
- Le bonheur dépend-il de causes extérieures ?
- Quelle est la différence entre le bonheur et la joie ?
- Peut-on être heureux tout seul ?
- Faut-il chercher à être heureux ?
- Le bonheur de tous est-il possible ?
- Que faut-il pour être heureux ?

Attention toutefois à ne pas s'accrocher de façon trop importante au plan de discussion au risque de diriger de façon marquée la recherche philosophique menée.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 5 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. Il commence alors par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 5 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

[2] Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

PISTE 3 : LES LIEUX DE VIE PEUVENT-ILS FAIRE NOTRE BONHEUR ?

L'animateur initie la discussion au départ de chacune des villes construites par les différents joueurs durant la partie, en posant ces questions :

- Observez attentivement votre ville. Pourrait-elle faire votre bonheur ? Oui ou non ? Pourquoi ?
- Observez les villes des autres joueurs, l'une d'entre elles ferait-elle davantage votre bonheur que la vôtre ? Laquelle et pourquoi ?
- Observez les villes des autres joueurs, l'une d'entre elles ferait-elle moins votre bonheur que la vôtre ? Laquelle et pourquoi ?
- Relevez une carte et regardez le score de bonheur qui lui est attribué : êtes-vous d'accord et pourquoi ?
- Indépendamment des scores renseignés sur les cartes, proposez un classement des bâtiments qui rendent le plus heureux les habitants. Justifiez vos choix.
- Qu'aimeriez-vous ajouter ou supprimer à votre ville ?
- Quelle ville / quel lieu ferait votre bonheur ? Qu'y trouverait-on comme infrastructures ? Ferait-elle le bonheur de tout le monde ? Comment le sait-on ?

Pour aller plus loin, nous vous suggérons les questions suivantes :

- Que pourriez-vous mettre comme bâtiments pour rendre un maximum d'habitants heureux ?
- Est-il possible d'identifier des éléments qui rendent universellement heureux ?
- L'État doit-il prendre en charge le bonheur de ses citoyens ?
- Ce qui vous rend heureux rend-il les autres heureux ?

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 5 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Des photos des différentes villes constituées (facultatif)

PROLONGEMENT

L'animateur peut encourager les participants à explorer la conception du bonheur telle qu'elle est présentée dans le jeu, et les inviter à la confronter avec leur propre vision du bonheur.

De plus, l'animateur peut proposer aux participants de choisir une citation parmi une sélection préétablie, illustrant leur état de réflexion à l'issue de la discussion.

Quelques exemples de citations :

« Le bonheur est un idéal de l'imagination et non de la raison. »
Emmanuel Kant

« Nous ne vivons jamais, mais espérons de vivre ; et, nous disposant toujours à être heureux, il est inévitable que nous ne le soyons jamais. »
Pascal

« Il n'y a qu'une route vers le bonheur, c'est de renoncer aux choses qui ne dépendent pas de notre volonté. »
Épictète

« Tous les hommes pensent que le bonheur se trouve au sommet de la montagne alors qu'il réside dans la façon de la gravir. »
Confucius

En trace matérielle, il est possible de créer sa propre carte *Bâtiment spécial* et de lui attribuer un score de bonheur. Pour cela, effectuer des recherches sur les expériences de cités utopiques est enrichissant.

ASTUCE !

Vous pouvez prendre des photos des villes que vous créez ! Cela vous permettra de conserver une trace de vos réalisations et de les comparer entre elles. En les confrontant, vous pourrez aussi identifier les différentes visions du bonheur qui se reflètent dans les infrastructures qui ont été imaginées.