

Tableau comparatif des différences entre  
jeux coopératifs et jeux compétitifs

<b>Schéma gagnant/gagnant ou perdant/perdant sinon sans gagnants et sans perdants</b>	<b>Schéma gagnant/perdant</b>
<b>Attention aux besoins des joueurs dans l'instant</b>	<b>Focalisation sur des stratégies pré-établies</b>
<b>Défi commun aux membres du groupe</b>	<b>Buts individuels qui s'opposent</b>
<b>Règles évolutives</b> Elles se modifient en fonction des besoins des participants et de l'intérêt du moment	<b>Règles figées</b> Elles sont définies avant le début du jeu et ne peuvent plus changer
<b>Buts partagés</b> Les membres du groupe sont réunis par un projet commun	<b>Buts individuels</b> Les joueurs s'opposent, atteindre son but c'est aussi empêcher d'autres d'y arriver
<b>Communication incluse dans les temps de jeu</b> Des moments de concertation font partie intégrante du jeu	<b>Communication en dehors du jeu</b> Il est souvent interdit d'échanger pendant le déroulement de la partie
<b>Modification des rôles et fin de jeu commune</b> Quand un joueur n'atteint pas un objectif son rôle change, tout les participants finissent en même temps la partie	<b>Elimination ou exclusion</b> Le joueur qui ne remplit pas un certain objectif est éliminé
<b>Adaptation du temps</b> La partie peut s'arrêter suite à l'aboutissement d'un défi, à la diminution de l'intérêt ou à la fatigue	<b>Pression du temps</b> La durée de la partie est fixée par avance et ne se termine avant que par abandon de l'adversaire
<b>Conscience collective</b> L'autre est vu comme un partenaire dans une optique de solidarité et d'entraide	<b>Conscience individuelle</b> L'autre est perçu comme un adversaire ou un concurrent
<b>Problèmes réglés par le groupe</b> Il y a recherche d'un consensus entre tous les joueurs en cas de difficultés	<b>Arbitrage extérieur au groupe</b> C'est une autorité en dehors du groupe qui tranche les litiges
<b>Implication maximale de chacun</b>	<b>Intérêts divergents des uns et des autres</b>
<b>Co-responsabilité des joueurs</b> Chaque joueur a un pouvoir d'action et une part de responsabilité face aux problèmes	<b>Culture de la passivité</b> Les joueurs sont soumis au règlement, à l'autorité de l'arbitre ou au hasard