

ENSEIGNEMENT DU DROIT

Le meilleur moyen d'apprendre le droit est de le pratiquer. Les simulations juridiques, notamment sous la forme de « jeux sérieux » permettent de mettre les étudiants en situation avant même le début de leur pratique professionnelle. Les plus simples peuvent prendre la forme de jeux de cartes. Celui qui est présenté ici modélise – et donc schématise – la procédure contentieuse ordinaire devant le tribunal de grande instance.

997

Essai de **simulation** et de **modélisation juridiques** : apprendre la procédure en jouant aux cartes



Étude rédigée par
HERVÉ CROZE

Hervé Croze est agrégé des facultés de droit, avocat honoraire

1 - Le demandeur vient de poser une carte Enrôlement. Il l'a fait dans les huit tours de la carte Assignation ; le défendeur ne peut donc espérer une caducité. De son côté il a régulièrement déposé une carte Constitution dans les deux tours de l'Assignation de sorte que la procédure est contradictoire. C'est à lui de jouer. Tant que le demandeur n'aura pas déposé une carte Pièces, il ne peut qu'échanger des cartes pour améliorer son jeu. Aucun délai n'est imposé au demandeur pour « produire la carte Pièces », mais son intérêt est de raccourcir la durée de la procédure, ce dont il est tenu compte dans le calcul des points. En attendant, comment le défendeur peut-il améliorer son jeu ? S'il les détient il peut écarter les cartes Assignation, Constitution, Enrôlement. Plus subtil : comme son intérêt est d'allonger la procédure, il n'a nul besoin des cartes Ordonnance de clôture et Jugement ; en revanche il lui faudra les cartes Conclusions, Pièces et Plaidoirie...

2 - Laissons là quelques instants le défendeur à sa méditation stratégique. Sont en présence deux joueurs que l'on appellera *Primus* et *Secundus*¹ et comme *Secundus* a déposé le premier une carte Assignation il est devenu le demandeur, l'autre étant

1 - En hommage à Pierre-Yves Gautier.

le défendeur. C'est un modèle procédural très simple ; ce n'est qu'un outil de formation, on dirait même d'apprentissage.

Les joueurs sont généralement des étudiants², mais ce pourrait aussi bien être vous ou moi car bien que cette simulation soit juridiquement triviale il est amusant d'y jouer. C'est un jeu sérieux³, donc il y a un intérêt ludique qui est de chercher à gagner la partie. Le gagnant est évidemment celui qui accumule le plus de points⁴. Les expériences menées avec quelques collègues ou confrères et de hautes personnalités de la pratique judiciaire ont montré que tout le monde peut se prendre au jeu, même en connaissant parfaitement la pratique procédurale, donc en n'apprenant rien⁵.

3 - Au cas particulier la simulation porte sur la procédure contentieuse ordinaire devant le tribunal de grande instance, mais d'autres jeux existent : la procédure contentieuse ordinaire avec représentation obligatoire devant la cour d'appel⁶ ou la procédure de recouvrement d'une somme d'argent qui nécessite d'abord d'obtenir un titre exécutoire, puis de le mettre en œuvre par des procédures civiles d'exécution.

En réalité toute procédure peut être ainsi modélisée : l'idée de départ est qu'une procédure est une suite d'actes qui doivent être accomplis selon des règles. Les actes sont représentés par des cartes à jouer et les règles de procédure sont intégrées à la règle du jeu⁷. On peut ainsi représenter une procédure de constitution de société dans laquelle les cartes représentent les différentes formalités ; le jeu est alors très simple et s'apparente à une réussite dans laquelle il suffit de tirer les cartes et de les jouer dans l'ordre. Ce n'est pas très exaltant d'un point de vue ludique mais c'est pédagogiquement formateur.

4 - La fonction pédagogique est primordiale. Le jeu n'est qu'un prétexte, même s'il doit être suffisamment stimulant pour susciter l'envie de le pratiquer pour lui-même⁸.

L'apprentissage est ici inhérent à la pratique du jeu qui oblige le joueur à se demander à chaque tour ce qu'il peut ou doit faire⁹.

Il s'agit donc d'**apprendre à faire** quelque chose, une fonction que l'enseignement universitaire remplit malaisément notamment en raison du grand nombre d'étudiants. Ce n'est évidemment pas la seule manière de mettre en situation les étudiants : il en existe d'autres très classiques¹⁰ ou plus modernes¹¹. L'intérêt du jeu de cartes est qu'il ne coûte presque rien sauf le travail pour le réaliser et que les étudiants peuvent l'utiliser seuls, si l'on peut dire à temps perdu.

5 - Ce n'est sans doute pas la meilleure solution car la simulation est réductrice et ne donne qu'une image approximative et, dans certains cas, déformante de la réalité. Certes la règle du jeu apporte des informations complémentaires notamment en signalant les approximations et en décrivant sommairement les différences avec la réalité. On peut également espérer que l'étudiant, mis en appétit par le jeu, sera incité à lire les bons auteurs et sera à même de mieux les comprendre après avoir été, d'une certaine manière, confronté à la pratique, mais il est préférable que les parties soient encadrées et commentées par un enseignant ; c'est une manière comme une autre de susciter l'intérêt pour un cours qui, sans cela, semblerait aride et détaché de la réalité¹².

6 - Pour que les étudiants puissent jouer, il faut bien que quelqu'un écrive le jeu, ce qui consiste essentiellement à rédiger la règle et constituer le jeu de cartes. C'est un travail de juriste pédagogue et l'on n'a pas ici besoin de l'aide des informaticiens car s'il n'est pas interdit de songer à faire du jeu une application pour ordinateur ou smartphone, ce n'est nullement nécessaire dans un premier temps : le jeu de cartes est suffisant et tout enseignant juriste peut s'y essayer¹³.

En réalité ce n'est pas une mince affaire. Le rédacteur juriste découvrira la difficulté de concevoir un produit « jouable ». Il lui faudra réduire la réalité infiniment complexe du droit et procéder à regret à des coupes sombres. Ce processus de simplification, qui peut nécessiter des choix arbitraires, est caracté-

2 Ou, si l'on veut, des « apprenants ».

3 Ou, si l'on veut, un *serious game*.

4 Schématiquement les points correspondent aux honoraires que l'avocat du joueur aurait perçus. Il pourrait être utile de saisir l'occasion de transmettre aux apprenants quelques notions de déontologie.

5 Merci notamment à notre collègue et ami Yves Strickler de nous avoir permis de tester le produit auprès d'un public choisi.

6 Ceux qui connaissent cette procédure comprendront que la règle du jeu est ici beaucoup plus compliquée.

7 Sur les liens étranges et complexes entre règle de droit et règle de jeu, on pourra consulter notamment : C. Durez, *La règle du jeu et le droit : contribution à l'élaboration d'une théorie juridique du jeu organisé* : thèse Lyon III, 2011, et les références citées.

8 C'est un point essentiel. Nombre de *serious games* très coûteux sont extrêmement barbant, malgré la débauche de couleurs et d'images qui les décorent. Pour reprendre le vocabulaire des *gamers*, le *serious game* doit avoir une bonne « jouabilité ».

9 Dans certains cas, il ne peut rien faire ou il a intérêt à ne rien faire et donc il passe son tour.

10 Les simulations de procès (qui sont plutôt des simulations de plaidoiries) sont pratiquées depuis longtemps. D'une certaine manière la rédaction de consultations à partir d'un cas pratique est aussi une mise en situation, mais les cas sont trop souvent stéréotypés et il n'y a ici aucune dimension ludique.

11 Pour ce qui est de la faculté de droit de Lyon III, citons les époustouflantes simulations à grand spectacle en procédure pénale par M. Murbach et les simulations de crise interna-

tionale de Th. Meszaros avec l'assistance technique du Pôle d'Accompagnement à la Pédagogie Numérique dirigé par Y. Berghaud. Ces simulations s'étendent sur plusieurs jours et font intervenir plusieurs personnes dont des praticiens qui acceptent de le faire bénévolement ; grâce leur soit rendue.

12 Il est particulièrement difficile de susciter l'intérêt d'un public de non-praticiens pour la procédure civile ou les procédures civiles d'exécution.

13 C'est une forme de « *serious game* à 1 € » qui fait, depuis longtemps, l'objet des recherches de la faculté de droit virtuelle de Lyon, notamment à l'initiative du regretté et irremplaçable G. Delabre (V. *L'utilisation des serious games dans l'enseignement du droit* : JCP G 2010, 1197, Entretien avec H. Croze et G. Delabre).

« La conception d'un jeu sérieux révèle à son auteur même des questions qu'il n'aurait pas imaginées à la simple lecture des textes et de la jurisprudence. »

ristique de la modélisation¹⁴ : un modèle n'est pas la réalité, il la représente et, pour ce qui nous intéresse, il en donne une idée. Cette réflexion préalable présente un intérêt scientifique considérable parce qu'elle oblige à examiner en profondeur le contenu et la structure des règles juridiques. La conception d'un jeu sérieux révèle à son auteur même des questions qu'il n'aurait pas imaginées à la simple lecture des textes et de la jurisprudence. Elle constitue une **expérience de pensée** dont on connaît l'efficacité dans la recherche scientifique¹⁵.

Bref, le concepteur sera payé de ses efforts et les étudiants seront mieux formés en apprenant en jouant.

1. Concevoir

7 - Le jeu sérieux est une forme de simulation (B) qui ne peut être construite qu'après une phase de modélisation (A).

A. – Modélisation

8 - L'objet à modéliser est ici la procédure contentieuse ordinaire devant le tribunal de grande instance qui est précisément aux articles 755 à 787 du Code de procédure civile. Les sources d'information sont principalement des textes, ce qui est une aubaine, mais il serait évidemment possible de modéliser une procédure créée par la pratique ou par la jurisprudence.

9 - Une lecture attentive des textes permet de détecter les **actes** qui peuvent ou doivent jaloner la procédure, ce qui est important puisque ces actes seront représentés par les cartes à jouer¹⁶. On recense également les **acteurs** de la procédure qui font les actes ou en sont les destinataires. Une difficulté méthodologie apparaît en cas de pluralité de parties qui conduit à des relations fort complexes. Dans le cadre de la modélisation on choisira de ne retenir qu'un demandeur et un défendeur ce qui est, on en conviendra, très réducteur.

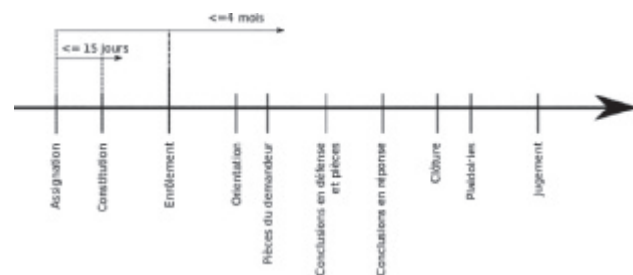
10 - Pour modéliser la procédure elle-même, il faut connaître les conditions dans lesquelles les actes peuvent ou doivent être accomplis. Pratiquement il s'agit de construire une chronologie en tenant compte éventuellement des délais impartis¹⁷.

Une complication naît de ce que la chronologie n'est pas unique. La procédure peut se ramifier en branches selon les actions des parties ou du juge. Nous n'en conserverons qu'un exemple qui oppose la **procédure contradictoire** (quand le défendeur s'est constitué) à la **procédure par défaut** (dans le cas contraire).

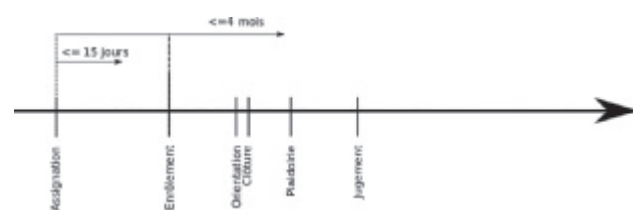
En revanche nous ne prendrons pas en compte l'existence des différents circuits procéduraux¹⁸. Dans le cadre de la simulation :
- si la procédure est contradictoire, on suivra le « circuit court » qui se limite à « *un ultime échange de conclusions ou une ultime communication de pièces* » (CPC, art. 761) ;
- si la procédure est par défaut, le juge renverra immédiatement à l'audience (CPC, art. 760, al. 2).

11 - Au prix de toutes ces simplifications¹⁹, voici les schémas procéduraux auxquels on aboutit :

- **Procédure contradictoire** :



- **Procédure par défaut** :



B. – Simulation

12 - Les acteurs retenus seront le demandeur et le défendeur ; révérence gardée on ne fera pas ici place au juge, toujours à des fins de simplification²⁰.

¹⁴ Et, sans doute aussi, de la pédagogie.

¹⁵ « Que verrais-je si je chevauchais un rayon de lumière ? » s'interrogeait Einstein qui avait des préoccupations plus élevées que les nôtres ; pour d'autres exemples, V. *Libres propos, De l'intelligence artificielle à la morale artificielle - Les dilemmes de la voiture autonome* : JCP G 2018, act. 378.

¹⁶ Un acte n'est pas nécessairement écrit, ainsi de la plaidoirie.

¹⁷ L'essentiel est de déterminer quel acte doit en précéder un autre dont il constitue une

condition. Ainsi il est impossible pour un joueur de déposer une carte Constitution si son adversaire n'a pas préalablement déposé une carte Assignation. L'existence d'un délai de constitution (15 jours à compter de l'assignation : CPC, art. 755) crée une contrainte supplémentaire. Nous avons tenté de clarifier ces questions in *Principes d'une réalisation méthodique des procédures. L'exemple de la procédure contentieuse ordinaire avec représentation obligatoire devant la cour d'appel* : JCP G 2016, doctr. 937.

¹⁸ CPC, art. 760 à 762 – choix entre renvoi immédiat à l'audience, renvoi différé ou instruction par le juge de la mise en état.

¹⁹ Et de bien d'autres qui ne sont pas explicitées ici mais qui dans le cadre d'une recherche scientifique devraient évidemment être documentées et commentées.

²⁰ Ce qui n'interdit évidemment pas de concevoir une autre simulation dans laquelle un joueur se verrait attribuer le rôle du juge.

La règle du jeu détermine ce que les joueurs peuvent ou doivent faire au cours de la partie²¹. Une partie se compose d'un certain nombre de tours qui en constituent le calendrier : la date d'un acte est donc le numéro du tour auquel la carte correspondante est jouée. On considère qu'un tour correspond à peu près à une semaine de temps réel : c'est ainsi que le défendeur devra constituer avocat dans les deux tours de l'assignation correspondant approximativement au délai réglementaire de 15 jours. En revanche le délai de mise au rôle de 4 mois (*CPC, art. 757, al. 2*) conduirait à un délai de 16 tours, ce qui, dans le cadre d'un jeu est insupportablement long ; on a donc choisi arbitrairement de le réduire de moitié. Par ailleurs nous avons ajouté des délais pour conclure qui sont, en pratique, déterminés par le juge et que nous avons fixés uniformément à quatre tours²².

13 - Voici donc le schéma procédural du jeu dans le cas où la procédure est contradictoire :



14 - Il est nécessaire de prendre en compte la « jouabilité » de la simulation : il doit être possible et confortable de jouer et cela doit, en plus être intéressant²³.

Le but noble du joueur est de gagner le procès, mais il ne faut pas se cacher qu'il peut aussi y avoir une satisfaction à recevoir des honoraires qui dépendent du travail effectué et de la satisfaction du client. De là un système assez sophistiqué de calcul des points que l'on ne détaillera pas ici. Schématiquement :

- certaines cartes (Assignation, Conclusions, Plaidoirie) portent des « points d'argumentation » ; le joueur qui en cumule le plus gagne le procès ;
- le total des points gagnés dans une partie par un joueur est à la mesure de la satisfaction du client, ce qui dépend du résultat du procès, de sa durée et aussi du nombre d'actes effectués²⁴.

15 - En début de partie, chaque joueur reçoit cinq cartes. À chaque tour, s'il ne dispose pas des cartes nécessaires, il peut les écarter et en tirer un nombre équivalent.

Pour que le jeu soit praticable et intéressant il faut concevoir un

paquet de cartes équilibré qui ne rende le jeu ni trop difficile, ni trop facile. C'est une démarche empirique qui nous a conduit à un total de 60 cartes ainsi réparties :

- 6 cartes Assignation ;
- 10 cartes Conclusions ;
- 6 cartes Constitution ;
- 6 cartes Enrôlement ;
- 6 cartes Jugement ;
- 6 cartes Ordonnance de clôture ;
- 10 cartes Pièces ;
- 10 cartes Plaidoirie.

En pratique cela fonctionne, mais il n'est pas interdit d'ajuster différemment.

16 - Le matériel de jeu peut se réduire au seul paquet de cartes auquel on ajoutera de quoi écrire pour tenir le « plumitif », entendant par-là les dates (numéros de tour) des différents actes, et pour calculer les points.

2. Jouer

17 - Le jeu est initialement conçu pour deux joueurs en présence l'un de l'autre (A). Il peut également être pratiqué à plusieurs (B) ce qui conduit à créer plusieurs parties simultanées dans lesquelles chacun peut être selon les cas demandeur ou défendeur. Cette pratique est beaucoup plus riche mais aussi plus complexe à gérer ; nous l'avons expérimentée à distance dans le cadre de la faculté de droit virtuelle de l'université Lyon III.

A. – Le jeu à deux joueurs

18 - On donnera d'abord des extraits littéraux de la règle du jeu (1°), puis l'on montrera comment se déroule une partie (2°).

1° Règle du jeu

19 - **Début de partie.** - « La partie commence lorsqu'un joueur assigne l'autre en posant une carte **Assignation** ; il devient alors le **demandeur** et l'autre est le **défendeur**.

Le défendeur doit alors déposer une carte Constitution dans les deux tours qui suivent pendant lequel le demandeur ne peut rien faire.

Si le défendeur s'est constitué la procédure est contradictoire, sinon elle est par défaut.

Le demandeur doit déposer une carte Enrôlement au plus tard dans les huit tours qui suivent le tour durant lequel il a déposé la carte Assignation. À défaut l'Assignation est caduque et la partie est terminée. »

21 En quelque sorte leurs droits et obligations.

22 Les meilleures choses ayant une fin, la règle du jeu impose d'arrêter la partie après le tour 52 (1 an, ça suffit). En pratique les parties s'achèvent bien avant.

23 Deux informaticiens créent une histoire drôle. À la fin l'un dit à l'autre : « maintenant qu'elle fonctionne, il n'y a plus qu'à la rendre drôle ».

24 Ce sont, en quelque sorte, ses honoraires. L'expérience montre que les chances ne sont

pas égales entre le demandeur et le défendeur et il est donc conseillé de faire le total des points de plusieurs parties successives.

20 - **Procédure contradictoire.** - « Après l'enrôlement, le **demandeur** doit déposer une carte **Pièces** par laquelle il communique au **défendeur** les éléments de preuve sur lesquels il fonde sa demande.

Ce n'est qu'alors que le défendeur pourra, en un seul tour, déposer à la fois une carte Conclusions et une carte Pièces au plus tard quatre tours après la communication des Pièces du demandeur. Au-delà le demandeur peut poser une carte Ordonnance de clôture qui rend irrecevables les Conclusions et Pièces du défendeur. On passe alors directement à l'audience des Plaidoiries.

Si le défendeur a conclu et communiqué ses pièces avant l'Ordonnance de clôture, le demandeur peut alors conclure en réponse, c'est-à-dire déposer une carte Conclusions au plus tard quatre tours après. Au-delà le défendeur peut poser une carte Ordonnance de clôture qui rend irrecevables les Conclusions en réponse du demandeur. On passe alors directement à l'audience des plaidoiries.

Si le demandeur conclut en réponse dans les délais chacun des joueurs peut poser une carte Ordonnance de clôture.

Au tour suivant a lieu l'audience des plaidoiries. Chacun des joueurs doit alors poser une carte Plaidoirie. À défaut il est réputé avoir procédé à un simple « dépôt de dossier » ce qui lui fait perdre le bénéfice des points de plaidoirie.

Après l'audience des plaidoiries chaque joueur peut mettre fin à la partie en posant une carte Jugement. »

21 - **Procédure par défaut.** - « En cas de défaut du **défendeur** le **demandeur** doit poser une carte **Ordonnance de clôture**.

Le tour suivant il doit déposer une carte Plaidoirie. À défaut il est réputé avoir procédé à un simple « dépôt de dossier » ce qui lui fait perdre le bénéfice des points de plaidoirie.

Il met ensuite fin à la procédure en déposant une carte Jugement. »

2° Exemple de partie

22 - Voici un exemple d'une partie réelle²⁵ :

Après distribution, les mains des joueurs sont les suivantes :

Primus	Secundus
Ordonnance de clôture	Plaidoirie (3 points d'argumentation)
Conclusions (6 points d'argumentation)	Pièces
Plaidoirie (1 point d'argumentation)	Plaidoirie (1 point d'argumentation)
Conclusions (2 points d'argumentation)	Ordonnance de clôture
Assignation (1 point d'argumentation)	Constitution

25 Le lecteur doit comprendre que selon le tirage au sort, le déroulement aurait pu être très différent.

26 La règle du jeu lui interdit d'enrôler avant ce qui ne correspond pas à la réalité.

27 Ce qui est contraire à la réalité qui permet à toutes les parties d'enrôler.

28 Contrainte imposée par la règle du jeu. C'est ici le seul cas où un joueur joue deux cartes au même tour.

23 - **Tour n° 1.** - *Primus* joue en premier. Comme il a une carte Assignation, il peut la jouer immédiatement ; il devient le demandeur. *Secundus* dispose d'une carte Constitution mais il ne pourra la jouer qu'au tour suivant. En attendant, il peut tenter d'améliorer son jeu, par exemple en écartant la carte Plaidoirie avec un point d'argumentation car on ne plaide pas deux fois.

24 - **Tour n° 2.** - Le demandeur doit laisser au défendeur deux tours pour se constituer²⁶. Il peut écarter la carte Conclusions (2 pts d'argumentation) car dans le jeu il ne peut conclure plusieurs fois. Le défendeur joue la carte Constitution et complète son jeu. La procédure sera contradictoire.

25 - **Tour n° 3.** - Le demandeur (et lui seul²⁷) doit enrôler dans les 8 tours de l'assignation. Comme il a reçu une carte Enrôlement au tour précédent, il la joue et complète son jeu. Le défendeur améliore son jeu en se défaussant de certaines cartes.

26 - **Tour n° 4.** - À partir de là, le demandeur doit communiquer ses pièces. La règle du jeu ne lui impose aucun délai, mais il a intérêt à le faire au plus tôt car il doit obtenir un jugement le plus rapidement possible. Le tirage au sort fait qu'il dispose d'une carte Pièces qu'il joue sans délai.

Le défendeur tente d'améliorer son jeu sachant qu'il lui faudra désormais conclure et simultanément²⁸ communiquer ses propres pièces.

27 - **Tour n° 5.** - Le défendeur dispose de 4 tours pour conclure et déposer ses pièces. Malheureusement il n'a pas de carte Conclusions et il doit donc « piocher ». En attendant le demandeur peut seulement tenter d'améliorer son jeu ou passer son tour.

28 - **Tours n° 6 et 7.** - La situation précédente se reproduit aux deux tours suivants : le demandeur n'a toujours pas de carte Conclusions²⁹.

29 - **Tour n° 8.** - Enfin le défendeur peut déposer une carte Conclusions et une carte Pièces, le dernier tour du délai.

30 - **Tour n° 9.** - À compter des conclusions du défendeur le demandeur peut conclure en réponse. Le hasard du tirage fait qu'il dispose de la carte adéquate qu'il joue immédiatement. L'affaire est en état.

31 - **Tour n° 10.** - On attend l'ordonnance de clôture pour laquelle aucun délai n'est prévu. En l'absence d'un joueur assu-

29 S'il ne parvenait pas à conclure dans le délai on passerait directement à la clôture et aux plaidoiries, mais le défendeur aurait bien peu de points d'argumentation.

rant le rôle du juge, le demandeur comme le défendeur peuvent déposer une carte Ordonnance de clôture³⁰. En fait c'est le demandeur qui y a intérêt puisqu'il cherche à raccourcir la durée de la procédure. Comme il a la chance d'avoir en main la bonne carte, il la dépose avec satisfaction.

32 - Tour n° 11. - La règle du jeu impose que l'audience des plaidoiries ait lieu au tour suivant l'ordonnance de clôture. C'est pourquoi les joueurs sont bien avisés de conserver une carte Plaidoirie. Exceptionnellement, ils peuvent jouer tous les deux au même tour. La plaidoirie rapporte quelques points d'argumentation mais c'est marginal par rapport à l'assignation ou les conclusions car la procédure est écrite.

33 - Tours n° 12 et 13. - Comme il n'y a pas de joueur assumant le rôle du juge, la carte Jugement doit être déposée par le demandeur ou le défendeur sans qu'un délai soit imposé. En principe c'est le demandeur qui y a intérêt mais il n'a pas encore de carte Jugement. Indifférent, le défendeur passe son tour.

34 - Tour n° 14. - Enfin le demandeur joue la carte Jugement. La partie est terminée.

35 - En résumé, voici ce qui s'est passé³¹ :

Tour	Remarque	Primus	Secundus
0	Distribution		
1		Assignation 1	
2			Constitution
3	Terme du délai de Constitution	Enrôlement	
4		Pièces	
5			
6			
7			
8	Terme du délai des Conclusions en défense		Conclusions 10 et Pièces
9	Terme du délai d'Enrôlement	Conclusions 6	
10		Ordonnance de clôture	
11	Audiences des plaidoiries	Plaidoirie 3	Plaidoirie 1
12	Terme du délai des Conclusions en réponse		
13			
14	Fin de partie	Jugement	

30 Ce qui est, on en conviendra, bien artificiel par rapport à la réalité, mais cela simplifie le jeu.

31 Les nombres indiquent les points d'argumentation.

32 Le demandeur partait avec une Assignation faible (1 point). Son argumentation a été pulvérisée par son adversaire avec des Conclusions cotant 10 points. Cela n'a été rattrapé ni par les Conclusions en réponse (dont la règle du jeu prévoit que les points sont divisés par deux car on ne fait que reprendre l'assigna-

tion...) ni par une plaidoirie pourtant supérieure à celle de l'adversaire.

33 L'honoraire n'est donc pas lié directement au résultat du procès, mais ceci n'est qu'un jeu.

34 Pratiquement des Masters 2 et les étudiants de l'École de droit de Lyon.

35 Pratiquement 4 cabinets (*Blue, Green, Red, Yellow*) chacun comptant environ 5 étudiants.

36 Le soussigné a pu ainsi apprécier la difficulté et la lourdeur du travail des greffes même avec

36 - Qui a gagné ? Dans la partie décrite, le demandeur totalise 7 points d'argumentation et le défendeur 11³². Donc le défendeur a gagné le procès, ce qui lui rapporte un nombre de points égal à la différence, soit 4.

La procédure a duré 14 tours alors que la durée normale est fixée (arbitrairement) à 15. Cette célérité relative est à mettre au crédit du demandeur (1 pt).

Chaque carte déposée, correspondant à une diligence rapporte un point ; ici 7 pour le demandeur et 4 pour le défendeur.

Finalement le total des points est de 8 pour chacun des joueurs³³.

B. – Le jeu multi-joueurs

37 - La version multi-joueurs a été mise en place dans le cadre de la faculté de droit virtuelle de Lyon III en utilisant la plate-forme pédagogique *Moodle* pour des groupes réduits d'étudiants³⁴. Afin de simplifier la gestion du jeu qui reste encore largement artisanale malgré la communication électronique les étudiants sont regroupés en un nombre encore plus faible de cabinets d'avocats portant des noms de fantaisie³⁵.

Le jeu est organisé et réglé par l'enseignant qui joue le rôle de « super-greffier du tribunal de grande instance virtuel »³⁶.

38 - Le jeu multi-joueurs nécessite quelques aménagements de la règle pour limiter les initiatives des joueurs qui pourraient conduire à des situations exagérément complexes.

Ainsi chaque cabinet peut assigner plusieurs autres cabinets³⁷, sauf ceux qui l'ont déjà assigné ; il ne peut y avoir à un instant donné qu'une procédure entre deux cabinets.

Un paquet de cartes complet est affecté à chaque cabinet ce qui ne modifie pas le caractère aléatoire du tirage. Il s'agit ici d'une liste de cartes virtuelles sans support papier qui sont distribuées « électroniquement » par le super-greffier³⁸.

39 - Le super-greffier fixe le terme de chaque tour en veillant à laisser aux étudiants un délai suffisant pour se concerter au sein de chaque cabinet³⁹.

À chaque tour il enregistre les choix des différents joueurs et en tire les conséquences. Pratiquement cela suppose d'envoyer aux cabinets concernés les messages adaptés en y joignant, s'il y a lieu, en pièce attachée le document transmis. Ainsi les

l'outil informatique (ou peut-être à cause de lui).

37 On pardonnera la métonymie : le cabinet désigne ici aussi bien l'avocat que la partie qu'il représente.

38 Qui est, évidemment, un tiers de confiance.

39 Plusieurs jours au début pour leur permettre de se familiariser avec le jeu, puis la durée est progressivement réduite. L'enseignant peut profiter de ce temps pour apporter des compléments d'information dans le cadre des cours « présentiels ».

« L'intérêt pédagogique essentiel est que cela correspond à peu près à ce qu'on obtient « dans la vraie vie » avec le RPVA et le RPVJ. »

conclusions sont-elles signifiées au destinataire et déposées au greffe et un avis de réception de chacune de ces formalités est adressé au concluant.

Sur la plate-forme *Moodle* cela donne le récapitulatif suivant (dans l'ordre chronologique inverse) :

12-17-2017, 8:41	AR Dépôt de conclusions		tous les messages ont été envoyés avec succès
12-17-2017, 8:39	AR Signification conclusions	Conclusions RED-GREEN.pdf	tous les messages ont été envoyés avec succès
12-17-2017, 8:36	Signification de conclusions	Conclusions RED-GREEN.pdf	tous les messages ont été envoyés avec succès

L'intérêt pédagogique essentiel est que cela correspond à peu près à ce qu'on obtient « dans la vraie vie »⁴⁰ avec le Réseau privé virtuel avocat (RPVA) et le Réseau privé virtuel justice (RPVJ).

40 - Un autre avantage est que les étudiants reçoivent concrètement des actes de procédure qui, bien que simplifiés, s'approchent au plus près de la réalité.

Voici, par exemple, une ordonnance de clôture virtuelle :

```
Tribunal de grande instance virtuel
Ordonnance de clôture
Affaire :Red/Green
RG n° 20170003

Motifs
Attendu que l'affaire citée en référence est
en état d'être plaidée

Par ces motifs
Nous, président du tribunal de grande instance
virtuel,
Vu l'article 761 du Code de procédure civile
virtuel,
Prononçons la clôture de la mise en état
Fixons la date de l'audience de plaidoiries au
Tour 16
Le Tour 15,
Le président du tribunal de grande instance
virtuel
```

Elle est adressée aux cabinets concernés à l'aide du message suivant :

```
Tribunal de grande instance virtuel
RG n° 20170003
Demandeur : Red
Défendeur : Green
Je vous prie de trouver en pièce jointe
l'ordonnance de clôture rendue dans le dossier
cité en référence.
La date de l'audience de plaidoiries est fixée
au Tour 16.
Le Tour 15,
Le super-greffier virtuel.
```

41 - Les différents actes sont classés dans des dossiers identifiés par un numéro de rôle (RG pour Répertoire Général) et les noms des parties. Un dossier du greffe apparaît sous la forme suivante⁴¹ : Les étudiants doivent conserver leurs propres dossiers, ce qui leur permet de constater que le contenu du dossier de l'avocat n'est pas le même que celui du greffe et que, tant que l'affaire n'est pas enrôlée, le dossier du greffe n'existe pas.

42 - Le lecteur, bon connaisseur de la procédure, trouvera peut-être cette simulation fort sommaire, ce dont l'auteur est bien conscient, mais il faut bien commencer par quelque chose. Une modélisation grossière peut être affinée mais au prix d'une plus grande complexité qui ne pourrait être gérée qu'avec l'aide de l'informatique. Nous poursuivons effectivement des recherches en ce sens, cependant il ne faudrait pas que la sophistication du produit empêche de voir et de prendre conscience des mécanismes sous-jacents. Il est également souhaitable que les jeux sérieux juridiques puissent être rédigés directement par des juristes et à des coûts raisonnables.

Tout juriste peut écrire une règle du jeu et concevoir le jeu de cartes qui l'accompagne. Nous tenons à la disposition des lecteurs intéressés l'intégralité du matériel de jeu incluant la règle complète, les planches de cartes à jouer ainsi que divers documents annexes⁴² ; ce matériel peut être utilisé librement à des fins personnelles non commerciales ou dans un cadre pédagogique. ■

40 IRL : *in real life*, comme on dit aujourd'hui.

41 Moodle classe automatiquement les documents par ordre alphabétique ce qui fait perdre l'ordre chronologique.

42 Il suffit de nous les demander à l'adresse herve.croze@univ-lyon3.fr. Il n'est heureusement plus nécessaire de joindre un timbre pour la réponse.