

## « LE JEU : FUTILITE, NECESSITE » : CLARIFICATIONS PREALABLES

Par Franck BOUCHET

■ **Texte de référence** : <https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

*Les propos qui suivent sont destinés aux professeurs. La première partie donne un éclairage théorique sur la notion de jeu, indispensable pour bien circonscrire les enjeux de la thématique inscrite dans l'objet d'étude : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ». La seconde permet de dégager des fils directeurs pour la formulation de problématiques pertinentes et l'élaboration d'au moins deux séquences au cours de l'année de terminale (l'une consacrée à une œuvre intégrale, l'autre à un groupement de textes). Il est souhaitable d'éviter des séquences trop longues et d'aller au-delà de ce « minimum » pour préparer au mieux les élèves à l'épreuve certificative.*

### **Pour une progression en classe de Terminale**

*Il importe que les séquences proposées soient complémentaires pour couvrir les attendus du programme. A cette fin, la partie II donne des repères permettant d'identifier les points incontournables à traiter. La séquence consacrée à l'œuvre littéraire et son exploitation pédagogique dirigée vers la thématique du jeu feront l'objet de toutes les attentions car sa convocation est **requis**, à l'examen, en **compétences d'écriture** (cf. sujets zéro : <https://eduscol.education.fr/2691/sujets-zero-pour-le-baccalaureat-professionnel-2022>).*

*A titre d'accompagnement, trois séquences pédagogiques sont proposées :*

- *une séquence introductive permettant aux élèves d'entrer dans la thématique du programme ;*
- *deux séquences portant sur une œuvre intégrale, l'une sur Corniche Kennedy de Maylis de Kerangal, l'autre sur Zéropolis de Bruce Bégout, l'une et l'autre étant inscrites dans la liste des onze œuvres au choix du programme limitatif.*
- *il vous appartiendra de construire la ou les séquences GT en complémentarité de l'œuvre (cf. II).*

**Pour aller plus loin : ressources pour accompagner le programme limitatif.**

<https://eduscol.education.fr/1767/programmes-et-ressources-en-francais-voie-professionnelle>

Les analyses qui suivent trouvent leur point d'ancrage dans les éléments bibliographiques du programme et irriguent la **séquence introductive** : **c'est au vu de la difficulté de la notion qu'il nous a paru nécessaire d'aider les élèves à se l'approprier et à en cerner les enjeux par un travail spécifique dès le début de l'année de terminale, qui pourrait d'ailleurs le cas échéant être abordé dans un atelier philosophie s'il est mis en place.** Inversement, la séquence introductive, par le caractère plus concret des documents et activités qu'elle propose (et dont beaucoup sont mentionnés ci-dessous), éclaire les réflexions ci-dessous et justifient ce détour théorique, grâce auquel nous avons le sentiment de savoir un peu mieux où nous allons.

■ **Voir séquence introductive « [Place au\(x\) jeu\(x\)](#) ».**

### **A – Un terme polysémique et un objet indéfinissable, qui renvoie avant tout à une expérience subjective.**

Le mot « jeu » est polysémique : il désigne des objets et des activités clairement identifiés comme des jeux (jeux de société, jeux vidéo, jeux de piste...) mais s'applique également à de très nombreux domaines de l'activité humaine (on parlera des jeux de la séduction, du jeu théâtral, des règles du jeu social, d'un musicien qui joue de son instrument...)¹ et même à des sphères plus larges (le jeu d'une pièce dans un mécanisme, la notion de « jeu cosmique » ...). L'extension du concept de jeu paraît infinie !

Il est donc impératif de clarifier la notion, de délimiter la thématique, afin de ne pas multiplier les pistes de travail. Qui trop embrasse mal étreint... Le programme limitatif nous met d'ailleurs en garde : « *les extensions métaphoriques peuvent être exploitées sans constituer cependant le centre d'une thématique qui gagnera à ne pas trop s'écarter du jeu et des jeux au sens le plus concret du terme.* »

Cependant, il en va du jeu comme du temps pour Saint Augustin : « *Qu'est-ce que le temps ? Si personne ne me demande, je le sais ; mais que je veuille l'expliquer quand on me demande, et je ne sais plus.* »² Préciser si telle activité est un jeu ou non n'est pas simple...

Pour y voir plus clair, nous nous appuyerons largement sur deux articles de Maude Bonenfant qui analyse de manière critique l'histoire de la réflexion sur le jeu et en propose une approche stimulante, inspirée notamment des travaux du philosophe Jacques Henriot.<sup>3</sup> Elle rappelle que pour les tenants de l'approche classique, principalement Johan Huizinga et Roger Caillois<sup>4</sup>, « *les conditions du jeu peuvent être énumérées a priori dans une liste de critères supposés valables pour tous les jeux. Conformément à leur vision, le jeu est une activité réglée, libre, séparée, incertaine, improductive, inoffensive, qui présente des résultats quantifiables, etc.* » Cependant, « *ils ont déterminé le sens du jeu avant même l'expérience ludique* » et les analyses d'auteurs comme Colas Duflo ou Jacques Henriot montrent que « *chaque critère pris isolément vaut pour un ensemble d'activités. Même l'addition de tous les critères s'applique à des activités qui n'ont rien à voir avec ce qui est habituellement entendu par « jeu » ou, à l'inverse, ces critères excluent plusieurs jeux.* » Les mêmes auteurs ont par conséquent cherché des critères qui « *se comprennent à partir des conditions de l'expérience ludique.* »

Or, comme le dit Jacques Henriot<sup>5</sup>, « *on peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte* »<sup>6</sup>. « *Henriot donne l'exemple des enfants qui s'amuse avec des cailloux : ces cailloux prennent alors un autre sens, celui du jeu, aussi longtemps que les enfants s'amuse puis ils redeviennent simples cailloux à partir du moment où les joueurs cessent leur jeu.* »<sup>7</sup> En somme, c'est le fait qu'une activité soit appréhendée comme un jeu par le joueur qui la constitue comme un jeu (et qui constitue le joueur comme tel).<sup>8</sup> **Le jeu renvoie donc d'abord à la conscience qu'a le joueur de jouer.** Qu'il cesse d'avoir le sentiment de jouer et le jeu s'arrête pour lui. A la limite, il n'est pas possible de savoir « de l'extérieur » si un joueur

<sup>1</sup> « La grande métaphore du jeu s'applique à tout ce qui règle l'activité et définit le comportement humain, soit selon des règles établies, soit avec un élément de liberté et de gratuité », Dictionnaire des expressions et locutions, Alain Rey et Sophie Chantreau, Le Robert, « article jeu ».

<sup>2</sup> Nous empruntons cette comparaison à Boris Solinski, dont la thèse, Ludologie : jeu, discours, complexité, disponible en ligne, est remarquable (<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01751890/document>). Elle contient un recueil très pratique des expressions consacrées au jeu.

<sup>3</sup> Bonenfant, M. (2010), « Le jeu comme producteur culturel : distinction entre la notion et la fonction de jeu », Ethnologies, 32(1), 51–69, <https://doi.org/10.7202/045212ar>, et « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », Sciences du jeu, 1 | 2013, <http://journals.openedition.org/sdj/235>. Ces articles sont très éclairants et nous les citerons longuement. Les renvois au premier seront notés Bonenfant 1, et les renvois au second Bonenfant 2. Dans le paragraphe qui suit, sauf mention contraire, c'est le premier article qui est cité.

<sup>4</sup> Leurs ouvrages majeurs sont respectivement Homo ludens, 1938, et Les Jeux et les hommes, 1958. Les références précises des œuvres ainsi que la définition qu'ils proposent du jeu sont disponibles au début de l'annexe. Bien qu'elles soient controversées, elles ont fait date, sont devenues « canoniques », et sont très souvent citées.

<sup>5</sup> Le Jeu, Paris, PUF, coll. Sup Initiation philosophique, 1969, page 48. L'autre ouvrage majeur du philosophe s'intitule Sous couleur de jouer, 1989, Paris, José Corti. La mention Henriot 1 renverra à une citation du premier ouvrage, Henriot 2 au second.

<sup>6</sup> Dit de manière plus « scientifique » : « *jouer ne relève pas de caractéristiques objectives de l'activité qui ne sont pas spécifiques, mais de la façon dont cette activité prend sens pour un individu ou dans la communication entre deux ou plusieurs individus* », compte-rendu du livre de G. Brougère, Jouer/Apprendre, Christine Delory-Momberger, L'orientation scolaire et professionnelle, 15 septembre 2006, <https://journals.openedition.org/osp/1033>. La définition du jeu donnée par cet auteur est consultable dans l'annexe.

<sup>7</sup> Bonenfant 2. Un exemple possible parmi beaucoup d'autres : un apprenti-pilote qui utilise un simulateur de vol ne joue pas mais « fait la même chose » qu'une personne l'utilisant dans un but purement ludique. Colas Duflo propose celui-ci, en insistant sur le rôle des règles : « *La différence entre un match de boxe et un combat de rue ne tient pas à l'emploi des gants, mais au fait que le boxeur, son adversaire, la situation et la forme de leur rencontre sont produits comme tels par la légalité ludique : en ce sens, ils sont des "objets ludiques", c'est-à-dire produits par les règles du jeu* » (Duflo, Philosopher et jouer, 1997, page 250, cité dans Bonenfant 1 page 56).

<sup>8</sup> Cela nous éclaire quant au potentiel métaphorique du mot « jeu » : certaines occupations a priori non ludiques peuvent revêtir le caractère d'un jeu si elles en sont investies par les joueurs (l'amour peut être appréhendé comme un jeu, dans le badinage...) et à l'inverse certains jeux peuvent perdre leur caractère de jeu (l'utilisation d'un jeu vidéo dans le cadre d'une sélection de candidats par exemple).

joue, il est le seul à savoir s'il joue ou non. Cette définition peut paraître tautologique mais permet d'avancer : à quelles conditions un joueur peut-il avoir conscience de jouer, sachant que c'est cette conscience de jouer qui fonde en dernière analyse le jeu ?

## **B – Du jeu d'un mécanisme au mécanisme humain du jeu.**

Il résulte des travaux de Jacques Henriot et d'autres auteurs que « *ce serait plutôt le rapport particulier du joueur avec une structure qui donnerait le sens de jeu à ces éléments et non pas des critères généraux énoncés a priori.* » « *L'essence du jeu se comprend entre la structure (comme game) et l'entreprise abstraite qui donne vie au jeu (le play) en tant qu'attitude.* »<sup>9</sup> Pour comprendre ces assertions un peu abstraites, faisons un détour par la mécanique. En effet, une partie du champ sémantique du mot jeu, souvent négligée, en relève : le jeu peut désigner l'interstice entre deux pièces. « *Pour Henriot, l'idée de jeu doit d'abord se concevoir d'une façon mécanique. Le jeu est avant tout ce vide qui permet de dire qu'il y a du jeu : dans les pièces d'un engrenage, dans les jointures, dans une penture, etc. Dans un engrenage, le manque de liberté de mouvement des pièces paralyse tout le système.* »<sup>10</sup> Quel rapport avec le jeu humain ? Pour qu'il y ait jeu (au sens d'activité du joueur), il faut qu'il y ait du « jeu » (au sens mécanique d'interstice entre deux pièces), de la même manière qu'une pièce doit avoir « du jeu » - ni trop, ni trop peu - pour ne pas se bloquer. Ce jeu « mécanique » indispensable à l'existence du jeu « humain » est réalisé par une première distance, celle qui « sépare » - de manière relative - le joueur de son activité.

## **C – « L'attitude ludique » : une implication distanciée, qui génère une réalité paradoxale.**

Je et jeu ont partie liée. La conscience qu'a le joueur du jeu, comme son engagement dans celui-ci, est paradoxale : elle oscille entre les deux pôles de l'implication complète et du détachement, mais jamais de manière absolue.<sup>11</sup> Quand bien même le jeu mobiliserait toute l'attention des participants et qu'ils y seraient pleinement impliqués, ceux-ci doivent garder à l'esprit que « ce n'est qu'un jeu », être capables de refermer la parenthèse du jeu une fois celui-ci terminé, ne pas trop « se prendre au jeu ». Le cas des patients qui soignent une addiction aux jeux vidéo, ou le stéréotype de l'otaku<sup>12</sup> enfermé dans sa chambre, expriment cette érosion de la conscience de jouer qui conduit finalement à « les faire sortir du jeu », puisqu'ils ne jouent plus au sens plein du terme, l'univers virtuel du jeu ayant à la limite « pris la place » de la réalité qui est désinvestie. Comme le dit Jacques Henriot,<sup>13</sup> « *si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus.* »

Il y a ici un paradoxe qui peut faire penser à celui du comédien<sup>14</sup> par la nécessaire distanciation qu'implique le jeu. D'un côté, le plaisir du joueur dépend de son degré d'implication dans le jeu, de l'importance qu'il lui accorde, particulièrement lorsque ce jeu incline du côté de la représentation (jeu vidéo avec création d'avatar, paintball, jeu de rôle sur plateau ou grandeur nature, cosplay...). Dans ce dernier cas, une certaine « croyance » est requise pour donner vie au monde mis en scène par le jeu. D'un autre côté, le joueur garde à l'esprit que c'est un jeu, il sait que ce monde est fictif, imaginaire, irréel, même s'il s'y investit pleinement le temps du jeu. Il y a une « attitude ludique » propre au joueur qui imprime une certaine irréalité à ce qui est vécu dans le jeu, un peu à la manière dont le « pacte autobiographique » de Philippe Lejeune vient lui à l'inverse certifier la véracité du récit. L'expression « se prêter au jeu » illustre bien ce double aspect d'implication et de distance. Il est également patent chez les enfants qui ont bien conscience dans certains de leurs jeux que « c'est pour de faux » et ne sont pas dupes<sup>15</sup>.

<sup>9</sup> Bonenfant,2. La distinction « game » et « playing » est analysée dans le programme limitatif. Elle est complexe. Posons que « play » désigne plutôt l'activité, le « jouer », et « game » le jeu auquel on joue.

<sup>10</sup> Bonenfant,1.

<sup>11</sup> « *Il faut une prise de conscience que ceci est un jeu pour qu'il y ait jeu, mais, en même temps, dès que l'on prend conscience que ceci est un jeu, il n'y a plus jeu : en étant conscient du jeu, l'illusion est détruite et le jeu par le fait même.* » « *Nul ne jouerait, bien sûr, s'il ne savait qu'il joue ; pourtant il paraît psychologiquement impossible de jouer et de penser qu'on joue, de jouer et de dire qu'on joue.* » (Henriot 2, p. 152) [...] La distance du jeu permettant la contingence est aussi celle du joueur lui-même par rapport à ce qu'il fait. « *Tout se passe comme s'il se dédoublait, se voyait en train de faire ce qu'il fait, avec l'assurance qu'il ne s'agit que d'un jeu.* » (Henriot 1, page 76). C'est une distanciation doublée d'une déréalisation : le joueur qui sait qu'il joue perd le contact avec le réel. Il y a illusion du jeu, c'est-à-dire une entrée dans le jeu. » (Bonenfant 2, page 3). « *Entre le moment où, par détachement, on ne joue pas et celui où, par application, on ne joue plus, où situer l'instant infinitésimal où l'on joue ? Il y a là un emplacement qui ne tient pas de place, où nul ne peut séjourner, s'installer, prendre son temps.* » (Henriot 2, page 149, cité dans Bonenfant 2, page 8)

<sup>12</sup> Au Japon, une personne qui consacre une grande partie de son temps à une activité d'intérieur, assez souvent un jeu vidéo, selon la définition de wikipedia. Voir également le terme hikikomori.

<sup>13</sup> Henriot, 1, page 88

<sup>14</sup> Rappelons la thèse de Diderot dans Le Paradoxe sur le comédien : « on pourrait croire que le meilleur acteur est celui qui met le plus de lui-même dans ce qu'il joue, celui qui joue « de sensibilité ». En fait c'est tout le contraire : le grand acteur est celui qui joue de sang-froid » (article de wikipedia sur l'œuvre citée).

<sup>15</sup> La série de bande dessinée Calvin et Hobbes, de Bill Watterson, exploite génialement les difficultés de cette « attitude ludique » et sa précarité. Hobbes, le tigre en peluche de Calvin, est vu par lui comme un tigre vivant, un compagnon de jeu idéal mais par tous les autres personnages comme un jouet. Calvin use d'une boîte en carton, le « transmogri-feur » pour changer d'apparence. Les aventures qu'il s'imagine vivre en endossant tel ou tel personnage s'écrasent parfois littéralement contre le mur de la réalité, dont il ne cesse de fuir les aspects désagréables (l'école, notamment). Mais tout l'intérêt vient de ce que le petit garçon,

La « réalité particulière » ainsi constituée par le jeu a un statut difficilement saisissable. Il est malaisé de la désigner sans trahir sa nature paradoxale. Le jeu se déroule dans **une réalité appréhendée comme « seconde », séparée<sup>16</sup>** qui n'a pas le même statut et n'est pas du même ordre que la réalité habituelle. Le jeu tend à se constituer dans l'intervalle de sa durée, du début à sa fin, comme « un petit monde » au sein du monde, un univers distinct au sein de l'univers, un microcosme. Cette séparation peut être marquée physiquement dans l'espace, comme c'est le cas pour les enceintes sportives refermées sur elles-mêmes, ou inscrite dans la matérialité du jeu, par exemple dans un échiquier. Cette clôture « physique » n'est pas pour autant nécessaire. Retenons simplement que jouer instaure **une « parenthèse »**, un décrochage au sein de la réalité habituelle où le jeu se suffit à lui-même.

## **D – La liberté nécessaire du joueur, une liberté sous condition : du besoin de règles et d'incertitude pour qu'il y ait du jeu.**

### **1. La liberté d'entrer dans le jeu (et d'en sortir)**

Le joueur doit entretenir une distance nécessaire avec son activité, chercher « la bonne distance », sans quoi il est comme « absorbé » par le jeu et ne joue plus. Sans elle, il n'y a pas d'espace (de « jeu », au sens mécanique) pour sa liberté. Celle-ci est d'ailleurs la condition *sine qua non* de l'entrée dans le jeu : un joueur doit pouvoir décider librement d'y participer et de le quitter à tout moment. Comme l'affirme Roger Caillois, « un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. » Ainsi, l'héroïne d'Hunger Games, obligée pour sauver sa sœur malencontreusement tirée au sort d'éliminer ses adversaires sous peine d'être elle-même tuée dans des jeux qu'elle réprouve, n'a pas le sentiment de « jouer ». Cela vaut aussi bien pour n'importe quel personnage désigné comme la proie d'une chasse à l'homme<sup>17</sup>, ou pour les protagonistes du film Voyage au bout de l'enfer de Michael Cimino, contraints de s'affronter à la roulette russe. Une caractéristique du sadisme pourrait d'ailleurs être le plaisir de forcer ses victimes à jouer à des jeux auxquels elles ne veulent pas jouer...

Si la liberté d'entrer dans le jeu est d'une certaine manière totale, il n'en va pas de même de la liberté du joueur « dans le jeu ». Rappelons les propos de Maude Bonenfant cités plus haut : « *L'essence du jeu se comprend entre la structure (comme game) et l'entreprise abstraite qui donne vie au jeu (le play) en tant qu'attitude.* » Que cela signifie-t-il ?

### **2. La liberté dans le jeu : la fonction des règles.**

Pour s'exercer sur quelque chose, la liberté doit avoir une « matière », sans quoi elle n'est liberté de rien. Cependant cette matière doit en retour laisser un espace à la liberté du joueur, à ses choix, à ses initiatives. Sinon, il serait totalement contraint et le jeu n'en serait plus un. Cette matière est fournie par le jeu « matériel » (le game), mais uniquement dans la mesure où il laisse une marge pour l'exercice de la liberté et des capacités du joueur. C'est paradoxalement le rôle des règles du jeu. Citons encore Maude Bonenfant : « *Tout jeu est limité, et le sens du jeu se définit par ses limites appelées règles (et principes régulateurs). Ces règles sont des limitations déterminant ce que le joueur peut faire ou non* ». <sup>18</sup> Par exemple, dans le cas des échecs, le déplacement des pièces est strictement codifié. « *Si, à chaque instant, chaque joueur avait le droit de faire n'importe quoi, le jeu perdrait de sa consistance.* » <sup>19</sup> « *Ainsi, tout jeu porte en lui au moins une règle, ne serait-ce que celle de ne pas avoir de règle.* » « *On ne saurait concevoir de jeu qui soit totalement dépourvu de règle.* » <sup>20</sup> Un tel « jeu » serait quelque chose de flasque, d'invertébré :

---

remarquablement lucide et intelligent par ailleurs, et philosophe à l'occasion, n'ignore pas au fond le caractère désespéré de ses tentatives. De nombreux extraits de l'œuvre permettent d'illustrer très efficacement le rôle de l'imagination dans le jeu.

<sup>16</sup> Le caractère de réalité « séparée » est l'un des critères retenus par Caillois. Un autre serait qu'elle est « fictive ». Huizinga parle quant à lui de « réalité sentie comme fictive » (voir leurs définitions du jeu en annexe). Il nous semble que le terme peut induire des confusions et faire oublier que le joueur « garde un pied » dans la réalité. Il souligne cependant la parenté entre « jeu » et « fiction », par leur caractère commun de réalité seconde, dérivée et « alternative ». Sur cette question, et sur l'imbrication de plus en plus importante entre ludique et fiction dans l'univers culturel contemporain, nous recommandons l'article d'Antoine Dauphagne, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ* 2 | 2011, <http://journals.openedition.org/strenae/312>

<sup>17</sup> Il s'agit là d'un véritable topos fictionnel. Citons entre beaucoup d'œuvres le film Les chasses du comte Zaroff, d'Ernest B. Schoedsack et Irving Pichel, 1932 ; Le Prix du danger d'Yves Boisset, 1983 et Running man, de Paul Michael Glaser, 1987, adaptation d'un roman de Stephen King. De nombreux mangas souvent connus des élèves, dont Battle royale, adaptation du roman éponyme, explorent la même veine.

<sup>18</sup> Bonenfant 1, pages 55-56

<sup>19</sup> Henriot 1, page 32

<sup>20</sup> Sur cette question -un jeu peut-il se passer de règles - Caillois est ambigu. Citons ce passage éclairant de Les jeux et les hommes, page 40 : « *Beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. Ainsi, il n'en existe pas, du moins de fixes et de rigides, pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l'avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire comme si l'on était quelqu'un ou même quelque chose d'autre, une machine par exemple. Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirai qu'ici la fiction, le sentiment du comme si remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction. Celui qui joue aux échecs, aux*

nul ne pourrait comprendre en quoi il consiste » (Henriot, *Sous couleur de jouer*, page 228). Sans une règle minimale qui organise les éléments du jeu, le jeu n'a pas de sens. » Imaginons une partie d'échecs où les joueurs pourraient déplacer les pièces à leur guise ! La règle conditionne ainsi la liberté des joueurs dans le jeu, tout comme on a coutume de dire dans le domaine artistique que la contrainte est créatrice.

### **3. La « nécessaire incertitude » du jeu, générée par ses règles.**

Toutefois, comment la règle crée-t-elle les conditions d'exercice de la liberté du joueur ? Cette dernière « nécessite » si l'on peut dire de la contingence, de l'indétermination, une ouverture des possibles. Si « c'est joué d'avance », il n'y a plus de jeu. Comme l'affirme fortement Maude Bonenfant commentant Jacques Henriot, « *Alors que l'on s'efforce habituellement de réduire au maximum l'imprévisibilité de la vie, le jeu en fait son moteur. « Jouer, c'est ne pas savoir où l'on va, même si l'on a soigneusement préparé son itinéraire et calculé ses effets » (Henriot 1, page 76). C'est par le risque que le joueur sait ce dont il est capable et qu'il y a jeu. (Henriot 2, page 252).* »<sup>21</sup> L'incertitude est si nécessaire au jeu qu'il faut parfois la réintroduire artificiellement, comme le montre Roger Cailliois dans *Les Jeux et les hommes*, citant le cas des compétitions avec fixation de handicaps lorsque la disproportion des forces ne laisse pas de doute sur l'issue.

C'est donc le rôle du jeu (game) et de ses règles de générer l'incertitude nécessaire au jeu : « *Alors que les règles d'une société tentent de réduire la contingence du monde en prévoyant l'indétermination, la fonction des règles d'un jeu est de créer de l'imprévisibilité.* »<sup>22</sup> De quelle manière ?

L'incertitude a d'abord un versant « objectif ». Maude Bonenfant prend l'exemple du poker : il y a ce qu'elle appelle « *une incertitude des possibles* » qui « *concerne les combinaisons de cartes : on peut, théoriquement, prédire l'ensemble des combinaisons possibles en comptant les cartes passées, par exemple. L'incertitude concerne donc les choix des joueurs (les cartes qu'ils conserveront et celles qu'ils échangeront) et les résultats parmi toutes ces combinaisons probables.* » Mais elle a surtout un versant subjectif : elle est « *inscrite dans le sens global à donner au jeu, dans toutes ces tactiques des joueurs pour donner de faux indices, pour jouer de manière inhabituelle, pour lire les indices que les autres joueurs laissent transparaître, etc.* »<sup>23</sup> Maude Bonenfant nomme « *la part de virtuel du jeu* » l'incertitude qui repose « dans le joueur », dans le sens à donner aux actions et aux réponses produites par le jeu. Ainsi, « *Tout jeu comprend une marge d'incertitude et d'indétermination, non pas nécessairement au niveau de l'objet-jeu, mais pour le sujet-joueur qui ignore l'ensemble des causes.* » Le joueur ne sait jamais tout, sans quoi le jeu serait totalement prédéfini et perdrait tout intérêt. L'exemple du jeu du morpion est révélateur, il y « *existe une part de contingence pour les néophytes et aucune contingence pour les habitués qui connaissent la logique du jeu parce que les règles ne se réduisent qu'à un seul sens : toutes les parties se termineront en partie nulle.* »<sup>24</sup> Le jeu perd donc rapidement tout intérêt<sup>25</sup>.

### **E - Le sens du jeu est de produire son sens.**

La notion de « virtualité », de « part virtuelle du jeu » est cruciale. Elle révèle que la liberté du joueur ne se limite pas à la possibilité que lui offre le jeu d'opérer des choix. Plus radicalement, il fait de lui le producteur du sens du jeu du fait que tous les signes générés par le jeu sont à interpréter.<sup>26</sup> En effet, le sens de chaque coup joué, de chaque lancer de dé ou même de chaque attitude des autres joueurs (possiblement une feinte et un leurre) n'est pas donné.

---

*barres, au polo, au baccara, par le fait même qu'il se plie à leurs règles respectives, se trouve séparé de la vie courante, laquelle ne connaît aucune activité que ces jeux s'efforceraient de reproduire fidèlement. C'est pourquoi on joue pour de bon aux échecs, aux barres, au polo, au baccara. On ne fait pas comme si. Au contraire, chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation arbitraire qui définit d'autres jeux.* » Toutefois, le caractère « réglé » du jeu est l'un des six critères qu'il retient dans sa définition.

<sup>21</sup> Bonenfant 2, page 2

<sup>22</sup> Bonenfant 1, page 61

<sup>23</sup> Bonenfant 2, page 5

<sup>24</sup> Bonenfant, 2

<sup>25</sup> Le fait que certains élèves s'obstinent à le pratiquer en classe (mais c'était avant l'apparition du smartphone) est peut-être une manière un peu désespérée de manifester par l'absurde l'absence totale d'intérêt du cours ! Nous prions ceux que notre incompetence a réduits à ce triste expédient de nous pardonner...

<sup>26</sup> A commencer par le jeu (game) lui-même : « *Henriot présente l'exemple du jouet, en tant que signe du jeu : « la signification symbolique de cet objet résulte de son ambiguïté » (Henriot 2, page 259). Un bâton laisse davantage de marge à l'interprétation qu'un échiquier (il peut être une épée, une canne, un projectile, etc.). Pourtant, rien n'indique que l'échiquier sera interprété comme un objet sur lequel on joue aux échecs. Le joueur donne du sens à un objet qui représente un « jeu » interprétatif, un vide à remplir par l'interprète. Le jouet n'est jouet qu'à partir du moment où le joueur crée son sens.* » (Bonenfant 1, page 62) Notons le rôle que joue l'imagination : « *Pour Henriot, le jeu est acte d'imagination de la part de l'interprète qui devient joueur. Le joueur s'imagine qu'il joue, en tant qu'idée : « le jeu, c'est de l'imaginaire en acte » (Henriot 2, page 156).* » (Bonenfant 2, page 3)



La contingence « *n'est pas inscrite dans le jeu, mais dans l'interprétation du jeu – dans les sens produits pour et par le joueur.* »<sup>27</sup> « *Pour qu'une structure-jeu [le jeu « matériel » et ses règles] soit jouée, elle doit nécessairement laisser un espace d'appropriation au joueur, aussi restreint soit-il. Le joueur ne joue pas qu'avec des possibles, mais avec ce flottement de sens des différentes variables de l'ensemble du jeu. Le sens du jeu n'est pas préalablement donné au joueur, mais créé par celui qui s'approprie le jeu.* »<sup>28</sup> L'expression « avoir une bonne (ou une mauvaise) lecture du jeu » confirme la dimension herméneutique des activités ludiques. Par elle, la liberté relève davantage de la créativité du joueur que de la possibilité qui lui est donnée de décider entre plusieurs options. On ne joue jamais mécaniquement, ou alors le peu de temps que mettra la lassitude à s'installer. Même dans le cas de jeux très « contraints », « *arrive toujours un instant où le calcul cède le pas à l'improvisation, où la réflexion sage et méthodique fait place à l'alea jacta est* » (Henriot 2, page 239). *Il y a à la fois improvisation du sens à donner aux signes et improvisation des moyens. Dans les jeux codifiés (ludus), la marge laissée à l'improvisation, c'est-à-dire au virtuel, est moins grande que dans les jeux peu codifiés (paidia)<sup>29</sup> où l'improvisation, la création, devient le moteur principal du jeu. Néanmoins, dans tous les types de jeux existe une certaine incertitude liée au virtuel de la structure.<sup>30</sup> Même dans le poker ou les échecs existe cette part de flottement, d'improvisation où le joueur improvise, marque son style de jeu.* »<sup>31</sup> Cet « espace d'appropriation » existe aussi dans les jeux de hasard. Celui qui s'y adonne croit ou espère toujours pouvoir le dominer, comme on le voit dans certaines pages du Joueur de Dostoïevski. D'où « les superstitions » des joueurs, leur tentative ou leur illusion de découvrir des règles gouvernant la roulette, où la concentration avec laquelle ils vont lancer les dés. Un passage de Requiem pour un joueur, cité dans la séance 3, mentionne le mépris du narrateur pour ceux qu'il désigne comme des joueurs, lui-même étant persuadé d'avoir trouvé des règles rationnelles permettant de gagner à tous les coups.

## **F – Conclusion provisoire.**

Au terme de ce parcours, disposons-nous d'une définition simple et satisfaisante du jeu, susceptible d'exprimer une fois pour toutes sa nature ? Il ne nous semble pas possible d'adopter une liste commode précisant ce qu'est le jeu, pour ensuite cocher ou non les cases et déterminer à coup sûr si telle ou telle activité est un jeu. Fidèles à notre point de départ, nous ne pouvons guère que tenter de décrire l'expérience que fait le joueur dans l'activité ludique (le « play ») et énoncer les conditions de possibilité de cette expérience et de cette activité, qui tiennent à la relation particulière qui s'institue entre le jeu (*game*) et le joueur grâce au jeu (au sens « mécanique » de vide) entre eux.

Dans le jeu, l'être humain exerce de la manière la plus complète, la plus aboutie qui lui soit donnée, sa liberté, son pouvoir d'agir et d'inventer, de faire advenir de nouvelles possibilités, de donner sens à ses actions et par là à lui-même. Cet exercice est rendu possible par « le jeu », par la distance que le joueur entretient entre lui-même et son activité, par celle qu'instaure le jeu (« game ») avec le joueur, génératrice d'une part indispensable d'incertitude, et finalement par la distance que le joueur prend vis-à-vis de lui-même. Dans le jeu, l'être humain devient au sens fort créateur de devenir, le sien et celui du jeu, et c'est de là nous semble-t-il que provient la « joie », la jouissance spécifique qu'il procure.<sup>32</sup> Eugène Fink l'exprime magnifiquement : « Par le jeu, notre vie fait l'expérience d'une création particulière, du bonheur de créer ; nous pouvons tout être, toutes les possibilités s'offrent à nous, nous avons l'illusion d'un commencement libre, sans entraves. »<sup>33</sup>

Nous avons conscience du « flou » de notre description, qui tient à ce qu'elle est une tentative forcément vouée à l'échec de caractériser une expérience qui est celle du possible, de la virtualité.<sup>34</sup> Bien évidemment, il ne s'agit pas de la livrer « telle quelle » aux élèves. Après avoir dans la séance 1 sollicité leur vécu et leurs représentations, nous

<sup>27</sup> Bonenfant 2, page 2.

<sup>28</sup> Bonenfant 2, page 5.

<sup>29</sup> Les termes « paidia » et « ludus » sont empruntés à Roger Caillois. Ils définissent les deux pôles opposés entre lesquels se répartissent les jeux, du plus spontané au plus codifié, au sein des quatre catégories de jeu qu'il distingue (voir la partie de l'annexe consacrée à son classique Les jeux et les hommes)

<sup>30</sup> Dans des jeux comme les mots croisés, les puzzles, les sudoku, où l'ensemble du parcours à réaliser est prédéterminé (il n'y a « qu'une solution »), « la part virtuelle du jeu », son espace d'appropriation, tient au défaut de connaissances du joueur qui va interpréter les signes (pour les mots croisés, les définitions, le nombre des cases et leur entrecroisement...), et éprouver ainsi sa liberté au sein du jeu.

<sup>31</sup> Bonenfant 2, page 5.

<sup>32</sup> L'étymologie du mot jeu renvoie au latin « jocus », qui signifie « amusement », « plaisanterie ».

<sup>33</sup> Fink, Eugen 1965 [1960], Le jeu comme symbole du monde, Paris, Minuit, cité dans Bonenfant 1, pages 63-64.

<sup>34</sup> Les définitions des chercheurs sont peut-être plus abstraites. Maude Bonenfant propose ainsi « exercice du possible et du virtuel » : « *Henriot affirme que le jeu est « l'exercice du possible » (Henriot 2, p. 236). Nous ajoutons que « le jeu est exercice du possible et du virtuel, le virtuel étant entendu comme ce qui n'a pas lieu, qui est infini et indéfini* », Bonenfant 2, page 5. Elle cite (Bonenfant 1, page 55) d'autres définitions connexes : « *une invention d'une liberté dans et par une légalité* » (Duflo, Colas, 1997, Jouer et philosopher, Paris) ; « *un « domaine » de contingences circonscrites à interpréter* » (Malaby, Thomas M., 2007, « Beyond Play : A New Approach to Games », Games and Culture 2 (2), pages 95-113).

proposons dans la séance 2 de la séquence introductive une approche « impressionniste » qui à partir de documents très concrets, permet de s'en approcher sans viser une définition fermée. Faire l'économie d'une analyse notionnelle nous paraît en effet risqué, puisqu'on pourrait aussi « perdre » les élèves en n'essayant pas au moins de circonscrire l'objet d'étude. A toutes fins utiles, proposons tout de même une définition plus « critériée » sur laquelle on pourra éventuellement s'appuyer, et reprenant **les quatre dimensions qui nous paraissent indissociables du jeu : c'est une activité libre, non imposée au joueur ; où le joueur s'implique tout en ayant avec elle une certaine distance, ce pourquoi elle est vécue comme une parenthèse au sein de la réalité habituelle ; qui fait place à l'indétermination grâce au « jeu » existant entre la liberté du joueur et les règles ; et enfin procure un plaisir lié à la liberté de choix, d'interprétation et de création qui s'y expérimente.**

Passons maintenant à notre dernière partie, consacrée aux enjeux du jeu, à la formulation des grands axes qui pourront nous servir de guide pour essayer de ne pas laisser de côté des points importants du sujet.

## II – LES ENJEUX DE LA NOTION

### A – Trois axes d'étude.

La notion de jeu étant définie, attachons-nous aux enjeux de l'objet d'étude, aux problèmes posés par la notion si paradoxale de jeu, en visant « un découpage » (parmi beaucoup d'autres possibles) qui ne soit pas trop arbitraire et permette autant que faire se peut de ne rien oublier d'essentiel.

La notion de jeu est traversée par deux tensions essentielles, qui nous servent de fils directeurs : entre « **utilité** » et **gratuité** d'une part (ou nécessité et futilité, pour reprendre l'intitulé du programme limitatif) et **entre liberté et aliénation** d'autre part. Enfin, l'intitulé de l'objet d'étude de terminale, « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique », et quelques-unes des recommandations du programme limitatif nous rappellent de ne pas perdre de vue le lien avec **les développements actuels du jeu**, ce qui demande quelques précisions.

### B – Axe nécessité/futilité : jouer sert-il à quelque chose ?

#### 1. Pourquoi joue-t-on ?

Afin de parcourir les questions posées par le jeu, repartons de la conclusion que nous donnions à la partie précédente. Que nous apprend-elle sur la finalité du jeu ? Définir le jeu comme « exercice du possible et de la virtualité » ne signifie pas qu'on les expérimente seulement dans le jeu, tout au contraire. Cette expérimentation est propre à l'homme dans un grand nombre de ses activités, du fait qu'il est doté d'une liberté relative et de la capacité à interpréter le monde, interprétation qui conditionne ses choix. Mais il nous semble que la visée particulière du jeu, ce qui fait sa spécificité, est justement de vivre cette expérience de manière éminente, les jeux (*game*) étant des dispositifs « artificiels » conçus par l'homme dans ce but. Ils offrent un espace à notre liberté par le truchement de règles que l'on accepte et auxquelles on se soumet volontairement. Ainsi, l'expérience offerte par le jeu n'est possible, justement, que parce qu'elle est « artificielle », « construite » par une structure spécifique.<sup>35</sup> En créant un espace bien délimité, circonscrit par des règles précises que nous acceptons, et qui ont justement pour fonction de produire au sein du jeu la liberté du joueur, nous éprouvons une joie unique bien que limitée à l'exercice du jeu. La réalité ne s'impose plus à nous, ce sont nous qui créons au fur et à mesure la réalité du jeu.

De ce point de vue, cette expérience se suffit à elle-même. Mieux, elle est irremplaçable, seul le jeu autorise une telle liberté. Pour reprendre l'expression maintes fois citée de Schiller, « l'homme ne joue que là où, dans la pleine acception du mot, il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » Le jeu apparaît donc comme un besoin, une nécessité pour l'homme, dans la mesure où elle lui permet, d'une certaine manière, de réaliser autant que possible sa vocation à une liberté créatrice, ce que les contraintes habituelles du monde ne lui permettent pas de faire autrement. Doit-on alors en conclure que l'être humain joue « gratuitement », et que cela fait toute la valeur du jeu ?

<sup>35</sup> La liberté « n'est inventive dans une légalité [au sens de ce que permettent ou interdisent les règles] que parce qu'elle est toujours en même temps inventée par cette légalité » (Duflo, Jouer et philosopher, Paris, PUF 1997, page 60, cité dans Bonenfant 1, page 59).

## 2. Doit-on jouer « gratuitement » et peut-on être un joueur professionnel ?

L'adjectif « gratuit » est polysémique, il peut s'entendre de quelque chose qui ne coûte rien, ou encore de quelque chose qui est sans fondement, arbitraire. « Gratuit » est aussi synonyme de désintéressé. C'est en ce dernier sens qu'il est souvent question de « gratuité » dans les propos sur le jeu. Le jeu est réputé « autotélique », c'est-à-dire qu'il est à lui-même sa propre fin et ne vise que le plaisir qui l'accompagne. Cela n'infirme pas les propos précédents, au contraire. D'une certaine manière, c'est ce caractère désintéressé qui fait la valeur du jeu.

Cette « pureté » du jeu est d'ailleurs promue par le sens commun. Dans le cas de jeux organisés sous forme de compétition, les joueurs peuvent bien viser la victoire, il n'empêche qu'ils sont censés jouer d'abord pour jouer. Le « mauvais joueur » sera justement celui qui n'accepte pas la défaite, le « beau joueur » celui qui s'en accommode aisément, et le « *fair play* »<sup>36</sup> suppose une dignité égale quelles que soient les circonstances. Il est d'ailleurs rituel de rappeler aux perdants mortifiés « ce n'est qu'un jeu ». Pour paraphraser Pierre de Coubertin, qui réhabilita les jeux olympiques à l'époque moderne, l'important serait uniquement de participer et suffit. Un joueur peut bien avoir des « arrière-pensées », l'espérance d'un gain ou d'un bénéfice, il doit s'en remettre tout entier au jeu et accepter ses règles, ce qui implique de ne pas forcément obtenir la victoire ou le gain qu'il souhaite. Paradoxalement, cette dimension de gratuité, d'inutilité apparente, au moins dans la conscience du joueur, paraît constitutive de la valeur du jeu. On connaît la maxime du Cyrano de Rostand, grand joueur devant l'éternel<sup>37</sup> : « *C'est encore plus beau lorsque c'est inutile* ». Le mot « panache », symbole du « beau geste » gratuit ou de l'action accomplie pour la beauté du jeu, est un lieu commun des commentaires sportifs et conclut d'ailleurs la pièce.

Demandons-nous, de ce point de vue, si « les travailleurs du sport » et des jeux (qu'il s'agisse d'un joueur de poker, d'échec, d'un « gamer » professionnel<sup>38</sup> ou d'un footballeur) jouent encore vraiment. La notion de travail est utile pour délimiter celle de jeu, puisqu'en première analyse, elles s'opposent clairement<sup>39</sup> : le travail vise une autre fin que lui-même (un salaire, un profit, une production...), et relève de la sphère de l'utilité. Un sportif professionnel est, d'une certaine manière, contraint par la nécessité économique – et des enjeux qui ne sont pas que financiers (pression des médias, des dirigeants, des sponsors et des supporters, image de marque ou image tout court...<sup>40</sup>). L'industrie du sport ou des jeux et l'obligation de la performance transforment en partie les joueurs en employés, auxquels leur éventuelle gloire sportive n'épargne pas forcément le prosaïsme du « métro boulot dodo ». Sans pouvoir nous immiscer dans la conscience des professionnels, et s'il n'est pas exclu qu'ils aient gardé une part d'innocence ou la retrouvent lorsqu'ils entrent sur un terrain, il leur est difficile d'entretenir cette distance avec leur activité et avec eux-mêmes qui constitue le joueur selon Jacques Henriot.

Georges Duhamel, auteur d'un essai publié en 1930 qui fut un grand succès de l'entre-deux guerres, Scènes de la vie future, émet un jugement sans nuance : « *Dès que les compétitions perdent leur gracieux caractère de jeux purs, [c'est nous qui soulignons] elles sont empoisonnées par des considérations de gain ou de haines nationales. Elles deviennent brutales, dangereuses ; elles ressemblent à des attentats plutôt qu'à des divertissements* ». Il n'est pas plus indulgent à l'égard des sportifs : « *tous ces enfants que l'on disait avec juste raison des amateurs parce qu'ils aimaient quelque chose, et que l'on voit se transformer bien vite en sportsmen de métier, vaniteux, cupides, que la moindre défaveur aigrit et dévoie, qui cessent d'aimer leur plaisir dès qu'il devient un gagne-pain.* »<sup>41</sup> Puisqu'il est question de sport, disons un mot de la question du dopage : le non-respect des règles partagées met le tricheur « hors-jeu », il fait passer le gain de la partie ou le gain tout court avant le jeu lui-même, qui n'est plus fin mais

<sup>36</sup> Nous serions redevables de cette expression à Shakespeare, d'après l'article « fair play » de wikipedia.

<sup>37</sup> Sauf peut-être lorsqu'il est amoureux, mais « jouer le rôle » de Christian lui permet de mettre à distance sa terreur d'être rejeté.

<sup>38</sup> Il y en a ! Comme il s'agit de l'un des rêves professionnels les plus en vogue chez les garçons, à égalité avec youtubeur [les deux peuvent se marier : beaucoup d'adolescents passent de longues heures à regarder des vidéos de joueurs commentant leur partie], il pourrait donner lieu à une étude de cas ! Précisions que la reconnaissance du jeu vidéo comme un sport à part entière est une question débattue, sur laquelle s'interroge par exemple le comité olympique (pour les professionnels, c'est une activité très physique, qui demande un entraînement intense, les compétitions sont nombreuses, acharnées et très suivies, et on observe des cas de dopage !). Un débat similaire concerne le jeu d'échecs. Il n'est pas qu'anecdotique et intéresse notre sujet. Les sphères du jeu et des sports se recoupent sans se superposer : la balle au prisonnier est un jeu, les fléchettes et la pétanque sont sans doute des jeux et peut-être aussi des sports, le football est les deux à la fois, l'aviron et l'haltérophilie paraissent eux dénués de caractère ludique. Concernant les critères de définition habituellement retenus pour les sports, voir par exemple l'article « sport » de wikipedia : y figurent les notions d'activité et d'effort physique, qui ne sont pas forcément présents dans les jeux, sans qu'ils les excluent.

<sup>39</sup> Cela est moins évident dans le cas de certains métiers, notamment les métiers dits « traditionnels », qui véhiculent certaines valeurs et requièrent parfois une grande créativité, ce qui explique le retour en grâce du compagnonnage, au moins médiatiquement, dans un contexte de perte de sens du travail. Nous reviendrons sur le potentiel ludique de ce dernier.

<sup>40</sup> La joueuse de tennis Naomi Osaka a il y a quelques jours à Roland Garros abandonné la compétition pour cause « d'excès de pression » semble-t-il.

<sup>41</sup> On trouvera le passage complet, ainsi que d'autres textes intéressants sur le sport, via le lien suivant :

<http://jacques.casari.free.fr/capconcoure/concoure/navale/2003.htm> .



moyen. Les compétitions, lorsqu'elles sont trop « chargées » d'enjeux extérieurs, sont donc souvent à la frontière du jeu, « les enjeux » leur étant liés risquant toujours de nier la dimension ludique de l'activité.

Pour élargir notre propos tout en en concluant sur la notion de gratuité, citons un commentaire de Jean Cazeneuve sur une étude sociologique effectuée en Suède dans les années soixante : « *le jeu d'argent séduit particulièrement les catégories sociales qui ne trouvent pas dans leur travail un moyen normal d'obtenir une meilleure situation.* »<sup>42</sup> Autrement dit, les paris et autres ne seraient pour eux qu'un moyen de conjurer la fatalité sociale. Le fait de jouer dans l'unique espoir de devenir riche sur un coup du sort, tel le Raphaël du début de *La Peau de chagrin* de Balzac, assigne le jeu au rang de simple expédient pour changer de condition, et le jeu n'en est plus la fin. Y a-t-il encore jeu ? Le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales élude la difficulté en proposant sur son site comme première définition du jeu « activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives. »<sup>43</sup> Si la valeur du jeu consiste à n'être visé que pour lui-même, s'il disparaît lorsqu'il n'est pas gratuit (au sens de « désintéressé » mais aussi au sens pécuniaire) et poursuit une autre fin, ne reste plus alors que la notion de « divertissement ». Mais le jeu risque bien alors de devenir totalement gratuit, cette fois au premier sens de « sans fondement ».

### **3. Le jeu n'est-il qu'un divertissement ?**

Dans notre réalité quotidienne, nous faisons le plus souvent l'expérience de contraintes qui s'imposent à nous, et les jeux sont des dispositifs conçus afin de nous en affranchir provisoirement. « *Comme le dit Henriot, « dans le jeu tel qu'on l'entend, ces limites [les règles] ne sont jamais imposées du dehors, par la force contraignante d'une autorité extérieure : elles font partie du jeu » (Henriot 2, page 91). Alors que certains types de règles (morales, juridiques, etc.) obligent de « l'extérieur » ou d'une manière a priori, les règles du jeu ne sont valides que dans le cadre du jeu. Le joueur accepte de se soumettre à des règles qui n'ont pas le même sens qu'à l'extérieur du jeu, car ces règles créent une liberté ludique pour le joueur.* »<sup>44</sup> Mais cela signifie que dans le jeu, d'une certaine façon, l'homme se dupe et s'illusionne volontairement<sup>45</sup>. Ne serait-il alors qu'un futile passe-temps, sans conséquence sur la vie réelle ?<sup>46</sup> Si le jeu se déroule comme une parenthèse, qui n'a de valeur que de n'être pas « contaminée » par le reste de l'existence, il n'a par conséquent pas de prise elle. Toutes les obligations qui font la gravité et le sérieux de la vie, pour le meilleur et pour le pire, nous reviennent inchangées, une fois la partie conclue.

Son caractère « déconnecté », sa fonction d'échappatoire, lui imprime un aspect de futilité qui explique la longue dévalorisation dont il a fait l'objet dans l'histoire de la pensée. Le philosophe Colas Duflo<sup>47</sup> rappelle que pour Aristote, puis pour Saint Thomas d'Aquin au Moyen-âge, il n'a de valeur que négativement : il est un délassement, une sorte de « décompensation » permettant de récupérer l'énergie normalement consacrée aux activités sérieuses, essentiellement le travail. C'est en lui qu'il a sa fin, puisqu'il le sert en permettant de se rendre à nouveau disponible à lui.<sup>48</sup> L'association du jeu à l'enfance est aussi une manière de le déprécier, puisqu'il est alors une « régression » provisoire à cet âge, tolérable dans cette mesure. Il est « une activité mineure, dans tous les sens du terme, à la fois sans portée et puérile ». <sup>49</sup> Dans le meilleur des cas, comme on le voit chez Saint François de Sales, on préconisera un bon usage et une hygiène du jeu, qui porte à la fois sur une classification des jeux (les « bons » et « les mauvais », particulièrement les jeux d'argent), et sur la juste manière de jouer.

Pire, avec Blaise Pascal, le divertissement devient diversion et la manifestation la plus sûre de la misère de l'homme. Il y fuirait sa condition faible et mortelle et son insupportable finitude. « *La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement, et cependant c'est la plus grande de nos misères. Car c'est cela qui nous empêche principalement de songer à nous, et qui nous fait perdre insensiblement. Sans cela nous serions dans l'ennui, et cet ennui nous pousserait à chercher un moyen plus solide d'en sortir, mais le divertissement nous amuse et nous fait*

---

<sup>42</sup>Article « jeu », *Dictionnaire des Idées et Notions en Sciences humaines*, Encyclopaedia Universalis, 2015

<sup>43</sup> <https://www.cnrtl.fr/definition/jeu>

<sup>44</sup> Bonenfant 1, page 58

<sup>45</sup> Rappelons l'étymologie très significative du mot : « illusion » serait issu du latin *illusio* (« ironie », « illusion, tromperie ») lui-même dérivé de *illudere* (« jouer avec, se jouer », « railler »).

<sup>46</sup> C'est l'un des critères retenus par Brougère (voir sa définition du jeu en annexe).

<sup>47</sup> *Le Jeu de Pascal* à Schiller, P.U.F, 1997, <https://hal.parisnanterre.fr/hal-01628004/document>

<sup>48</sup> Aristote le dit clairement dans *L'éthique à Nicomaque* : « *Le jeu est, en effet, une sorte de délassement, du fait que nous sommes incapables de travailler d'une façon ininterrompue et que nous avons besoin de relâche. Le délassement n'est donc pas une fin, car il n'a lieu qu'en vue de l'activité. Et la vie heureuse semble être celle qui correspond à la vertu ; or, une vie vertueuse ne va pas sans un effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu.* » On trouvera un extrait plus long, très suggestif, grâce au lien suivant : <https://www.annabac.com/annales-bac/ethique-nicomaque-aristote>

<sup>49</sup> Colas Duflo, opus cité, page 11.

arriver insensiblement à la mort. »<sup>50</sup> Le jeu et les divertissements de manière générale sont ainsi analysés et compris comme atteignant trop bien leur but et c'est pour prendre les libertins trop joueurs à leur propre jeu qu'il leur propose son fameux pari<sup>51</sup>.

#### **4. Peut-on se passer du jeu et des jeux ?**

Au sortir de ces considérations, il semble qu'il n'y ait rien à sauver – ou pas grand-chose – de l'expérience ludique. Cependant, une objection vient vite à l'esprit. Comme nous en avertit le programme limitatif, le jeu, « *activité humaine, décisive pour la construction personnelle de l'enfant* » est « *fondateur et sans doute constructeur de l'humanité, si l'on croit en sa nécessité au moins durant l'enfance* ». Le rôle irremplaçable du jeu dans la formation de l'enfant, et donc de l'être humain, n'est plus à démontrer.<sup>52</sup> Colas Duflo indique d'ailleurs que c'est en grande partie l'intérêt nouveau pour l'enfant, attesté exemplairement dans L'Emile de Rousseau, qui sera à l'origine d'un changement de paradigme quant au jugement porté sur le jeu, au dix-huitième siècle. Il expose très clairement l'usage qu'en préconisent Rousseau et Kant dans l'éducation. Le second philosophe, tout en lui reconnaissant des bienfaits, met en garde contre son inadéquation pour l'apprentissage de la contrainte et du sens de l'effort, qui doit faire l'objet d'un apprentissage spécifique dévolu à l'école !

Nous n'essaierons pas de répondre ici à la question de savoir à quelles conditions un jeu peut être éducatif mais force est de constater, dans la foulée de ce qu'il est convenu d'appeler la ludification<sup>53</sup>, que les réticences de Kant paraissent un peu tombées aujourd'hui. Le jeu a envahi toutes les sphères de la vie sociale : l'école, le travail, les ressources humaines, la publicité, l'information, la santé entre autres domaines, comme s'il était un moyen infaillible de capter l'attention, de transmettre des informations ou des compétences, voire de soigner ou de se développer. Le rôle social éminent des jeux ne fait pas non plus de doute : le sociologue Norbert Elias a, dans La Civilisation des mœurs notamment, développé l'idée que les sports avaient permis une euphémisation progressive de la violence. Les jeux jouent également un rôle d'exutoire, et l'on peut évoquer à ce propos le carnaval et la fête des fous au Moyen-âge, organisée par les ecclésiastiques eux-mêmes, qui en autorisant temporairement un renversement des valeurs faisait fonction d'exorcisme. Les jeux créent ou favorisent souvent la cohésion des groupes qui les pratiquent, et se révèle facteur de lien social. Il intervient parfois dans des rites d'intégration ou d'initiation. Ils entretiennent également le corps et l'esprit et les préparent à d'autres activités. Les joutes médiévales avaient ainsi valeur d'entraînement au combat armé.

Nous voilà aux antipodes de l'idée d'une activité futile ou inutile. Notons toutefois que cette « efficacité » réelle ou supposée des jeux exige un regard critique, puisqu'elle encourage leur instrumentalisation. Dans le domaine ludique, il n'est pas inutile de se demander à qui profitent les jeux... Le joueur a tout intérêt à renverser la question « à quoi jouez-vous ? » pour se demander à quel jeu il joue ou à quel jeu on veut le faire jouer. Songeons au « panem et circenses » de la Rome antique, qui fait des jeux du cirque un outil de contrôle social, souvent d'ailleurs attribué également aux jeux d'argent, qui ont longtemps été une prérogative étatique. Le bizutage, mentionné dans le programme limitatif, a donné et donne lieu à de nombreux débordements qui ont suscité des réactions des autorités. Les jeux ne sont finalement pas toujours innocents et transmettent des valeurs sans qu'on y prenne toujours garde. L'ouvrage d'Elena Gianini Belotti Du côté des petites filles fit ainsi date dans les années 1970 en montrant le rôle joué par les jeux, les jouets et la littérature enfantine dans la reproduction des stéréotypes de genre. « Ce pouvoir » des jeux nous amène en tout cas à interroger l'un des qualificatifs attribués au jeu, par Roger Caillois notamment, celui d'être improductif.

---

<sup>50</sup> Citons également ce passage : la misère de l'homme « *consiste dans le malheur naturel de notre condition faible et mortelle, et si misérable que rien ne peut nous consoler lorsque nous y pensons de près. [...] De là vient que le jeu et la conversation des femmes, la guerre, les grands emplois sont si recherchés. Ce n'est pas qu'il y ait en effet du bonheur, ni qu'on s'imagine que la vraie béatitude soit d'avoir l'argent qu'on peut gagner au jeu, ou dans le lièvre que l'on court ; on n'en voudrait pas s'il était offert. Ce n'est pas cet usage mol et paisible et qui nous laisse penser à notre malheureuse condition qu'on recherche, ni les dangers de la guerre ni la peine des emplois, mais c'est le tracis qui nous détourne d'y penser et nous divertit. [...] Ainsi l'homme est si malheureux qu'il s'ennuierait même sans aucune cause d'ennui par l'état propre de sa complexion. Et il est si vain qu'étant plein de mille causes essentielles d'ennui, la moindre chose comme un billard et une balle qu'il pousse suffisent pour le divertir* », Pensées (1669), Folio classique, 2004, pp. 118-123. Des extraits plus complets sont disponibles via le lien suivant : <https://www.maison-philopratique.org/blog/blaise-pascal-1623-1662-pensees-1669>

<sup>51</sup> Colas Duflo analyse de manière remarquable la pensée de Pascal sur le jeu, au croisement des mathématiques et de la morale, aux pages 33 à 49 de l'opus cité.

<sup>52</sup> Concernant ce très vaste sujet, le programme limitatif recommande un dossier très complet : Balises, « Dossier jeu et apprentissage », webmagazine de la Bibliothèque Publique d'Information du 02/01/2019, <https://balises.bpi.fr/dossier/jeu-et-apprentissage/>. Le document accessible via le lien suivant propose un panorama des auteurs et des théories de la psychologie du développement : [http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maternelle74/IMG/pdf/le\\_rol\\_e\\_du\\_jeu\\_dans\\_le\\_developpement\\_de\\_l\\_enfant\\_ageem2.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maternelle74/IMG/pdf/le_rol_e_du_jeu_dans_le_developpement_de_l_enfant_ageem2.pdf)

<sup>53</sup> Nous approfondirons ce phénomène dans l'étude de notre troisième axe.

## 5. Le jeu ne produit-il rien ?

En première analyse, le jeu ne produit effectivement rien, au contraire du travail dont la visée est précisément la production de quelque chose. On pourrait objecter le cas de certains jeux emblématiques comme Lego ou Meccano. Certains produits de la gamme sont d'ailleurs destinés à des adultes et peuvent se révéler spectaculaires ! Toutefois l'activité de construction prime sur la réalisation finale qui retourne en général à sa boîte d'origine sous forme de pièce détachées. Un cas limite serait celui des maquettes et du modélisme, mais sans doute sommes-nous davantage ici dans l'univers du « loisir créatif » plutôt que dans celui du jeu.<sup>54</sup> Nous rejoignons une difficulté similaire à celle impliquée par la notion de « gratuité » : autotélique, le jeu ne vise pas d'autre production que lui-même et s'accomplit dans son déroulement, il n'est pas effectué en vue d'autre chose, d'une œuvre qui lui donnerait sens. L'activité ludique n'aurait d'autre finalité que de se produire, aux deux sens les plus courants du verbe. Tout comme un joueur qui agirait en vue d'autre chose que le jeu ne jouerait plus, un joueur qui jouerait pour « produire » quelque chose n'en serait plus un.

Cela semble néanmoins limiter bien artificiellement la fécondité du jeu. Maude Bonenfant, pour surmonter cette aporie, propose une relecture d'Henriot, lorsqu'elle affirme : « *Que l'individu interprète son action comme du jeu ou non, la fonction de jeu permet à l'interprète de définir le sens et de faire émerger de nouveaux sens au jeu.* »<sup>55</sup> Ce qu'elle appelle « fonction de jeu » tient à ce qu'il y a du « jeu » - au sens mécanique – dans la réalité, et pas seulement dans les jeux. L'être humain est constamment amené à interpréter les « signes » que lui proposent les situations de sa vie, à leur donner un sens et une direction en fonction de ses choix, du fait de sa liberté au moins relative. « *Au contraire de ce que dit Henriot (Sous couleur de jouer, page 260), jouer, c'est plus que « savoir que l'on joue » : il peut y avoir jeu sans que le joueur pose le cadre interprétatif « ceci est du jeu ». Si tout n'est pas du jeu, il peut y avoir une part de jeu dans toute activité, [c'est nous qui soulignons] même si elles ne prennent pas le sens relatif et culturel de « jeu ». »<sup>56</sup>*

Cette remarque permet de comprendre ce qu'il y a de productif dans les activités ludiques, mais aussi ce qu'il peut y avoir de ludique dans les activités de production, lorsqu'une certaine marge est laissée au sujet. Sur le plan des jeux reconnus comme tel, nous avons déjà souligné son caractère créateur. Pour donner un exemple concret, Maude Bonenfant cite le cas d'un athlète. Le virtuel est « *la marge donnée aux joueurs pour définir leur style de jeu et même faire évoluer certains jeux grâce à une interprétation nouvelle des règles. C'est, par exemple, Dick Fosbury qui, lors des Jeux Olympiques de 1968, saute pour la première fois de manière dorsale au lieu de sauter en ciseau. L'action, désormais appelée le Fosbury-flop, était virtuellement présente, mais à partir du moment où un sauteur l'actualise, il en fait une possibilité pour tous les autres sauteurs. On comprend alors que le jeu se reconfigure sans cesse grâce à cette liberté interprétative : le jeu est nécessairement créatif, sinon il n'y a plus de jeu. Tout n'est pas défini, surtout pas le sens du jeu et du joueur, et l'actualisation de la part virtuelle est la fonction de jeu. Ainsi, le Fosbury-flop est intégré dans les nouvelles règles du jeu et, aujourd'hui, presque tous les sauteurs utilisent cette technique.* »<sup>57</sup> Sans même parler d'éventuelles activités économiques suscitées par le jeu, les joueurs produisent de beaux gestes, de belles parties, un style, une inspiration pour d'autres et pas uniquement pour les adeptes de leur activité de prédilection.

Sur un plan qui déborde du cadre des jeux reconnus culturellement comme tels, il existe une forte contiguïté entre les joueurs d'un côté, et les musiciens et les comédiens de l'autre. Nous l'avons signalé en nous référant au fameux paradoxe de Diderot, et cette proximité justifie que l'on dise d'un acteur ou d'un instrumentiste qu'ils jouent. « *Le jeu des interprètes [comédiens et musiciens principalement] est à la fois cet « agencement intelligent et efficace » et « à la fois une mise à distance, un écart, une sorte de survol ou de surplomb (marge de jeu, espace modulé entre le texte pris dans sa littérature et l'idée que se fait l'interprète de la manière dont il doit être dit) » (Henriot 2, page 78). Le joueur est comme un comédien ou un musicien qui est libre d'interpréter les signes du jeu et leur organisation pour inventer de nouvelles stratégies, de nouvelles manières de faire, de nouvelles interprétations, de nouveaux « coups », etc.* »<sup>58</sup> Il y a du jeu (mécanique) et du jeu (ludique) entre le texte théâtral et la scène, entre la partition et

---

<sup>54</sup> Le domaine des loisirs, comme celui du sport, est à l'intersection de celui des jeux, et son développement lui est lié. Nous y reviendrons dans le troisième axe.

<sup>55</sup> Cela a notamment pour conséquence une interprétation un peu différente du cas du sportif professionnel : « *Ainsi compris, [il] ne joue pas, au sens de la notion de jeu [le jeu reconnu culturellement comme un jeu], mais il y a quand même du jeu (mécanique) dans son interprétation des règles du jeu, dans sa manière de développer un style, dans les stratégies et tactiques utilisées, etc.* »

<sup>56</sup> Bonenfant 2, page 4

<sup>57</sup> Bonenfant 2, page 6

<sup>58</sup> Bonenfant 1, page 61

l'exécution. Si la liberté des musiciens et des comédiens est plus « encadrée » que celle des joueurs, eux aussi sont des interprètes et les contraintes s'évanouissent dans le cas des improvisations, dont l'évanescence rappelle celle du jeu, qui une fois la partie terminée survit uniquement dans la mémoire des participants.

Cette « extension du domaine du jeu » atteint également les sphères de l'art, et plus étonnamment, du travail : « *Ainsi faut-il comprendre Henriot lorsqu'il affirme que l'artiste et le technicien laissent une place au jeu au moment de produire œuvres et biens. « Par leur audace et une certaine perte de contrôle » sur leur production, ils introduisent une part de jeu dans leur travail et cette part est la part proprement créative. C'est le flottement de l'interprétation qui introduit de la différence dans le monde grâce à l'acte créatif. Ces « producteurs » ont besoin du jeu pour créer et le jeu constitue probablement leur principale motivation. Le jeu est productif (Henriot 2, page 173) puisqu'il introduit de nouvelles occurrences qui sont par la suite incluses dans l'ordre du possible.* »<sup>59</sup>

Ainsi, concernant le travail, Matthew B. Crawford, l'auteur américain d'Eloge du carburateur, qui abandonna son emploi jugé déprimant et stérile dans une « think tank » pour ouvrir un atelier de réparations de motocyclettes, montre dans des analyses savoureuses la part de jeu et de création que recèlent certains travaux manuels : il y a du jeu par exemple parce qu'une panne est difficile à diagnostiquer et à réparer, et mobilise les capacités d'interprétation du mécanicien. Certains passages mériteraient d'ailleurs d'être abordés dans le cadre de la co-intervention.<sup>60</sup> Et c'est bien du jeu que réintroduit Charlot dans la scène célèbre des Temps modernes, lorsque rendu fou par le travail à la chaîne et l'usine fordiste, il en dérègle tous les mécanismes !

Pour conclure sur notre premier axe en revenant une dernière fois sur la notion devenue très problématique d'improductivité, abordons la question des liens unissant le jeu à l'art. Une différence serait que l'œuvre artistique prime sur le processus qui l'a générée et efface d'une certaine manière le travail de l'artiste, alors que c'est l'inverse dans le jeu : l'activité prime sur son résultat, même dans le cas des constructions en lego qui n'encombrent pas les musées... Pour autant, ils partagent tous deux une dimension d'inutilité apparente, un caractère autotélique (pensons à « l'art pour l'art »), et requièrent largement la liberté d'invention. Ils ouvrent sur une réalité autre, relativement autonome et affranchie de certaines contraintes, et jeu et littérature ont à voir avec la fiction. Dans les nouvelles « à chute », pour prendre un exemple parmi beaucoup d'autres, s'instaure un jeu entre auteur et lecteur, le premier s'ingéniant à multiplier les fausses pistes. C'est le cas également du roman policier<sup>61</sup>.

Les deux activités ne s'excluent donc évidemment pas et se nourrissent mutuellement, par exemple dans les jeux de langage et les jeux littéraires, mentionnés dans le programme limitatif. Cela tient notamment au fait qu'il y a du « jeu » (au sens mécanique d'espace vide) entre signifiant et signifié, sans quoi aucun jeu de mot ne serait concevable. Le recours au jeu est revendiqué dans le cas du surréalisme (écriture automatique et cadavres exquis) et de l'ouïpo, entre autres mouvements littéraires. Songeons également aux jeux d'écriture pratiqués en classe, lorsque nous constatons que la dimension ludique tend à « libérer » les élèves, permet de surmonter des blocages et les amène à écrire des textes qui les surprennent eux-mêmes. Ici aussi les règles et les contraintes stimulent l'invention.

Même si ces textes restent à l'état d'ébauche et nécessitent d'être repris et retravaillés, cela n'exclut pas l'art de la sphère du jeu, quand bien même il ne s'y réduit pas. Et il peut être éminemment ludique : pensons aux sculptures animées de Tinguely. Les œuvres trop calquées sur les procédés du jeu ne sont néanmoins pas forcément les plus pérennes : La Disparition de George Perec, écrite sans « e », n'est sans doute pas le roman le plus marquant de cet immense écrivain, comme s'il valait moins que le procédé qui a présidé à son écriture. Il n'en subsiste pas moins une parenté évidente entre l'art et le jeu.

Il nous paraît difficile au terme de ce parcours de conclure à la gratuité et à l'improductivité du jeu... C'est bien au contraire sa grande fécondité qui paraît manifeste. Johan Huizinga, dans Homo ludens, avance même l'idée que le

<sup>59</sup> Bonenfant 2, page 6. Le texte est reproduit quasiment à l'identique dans Bonenfant 1, page 64

<sup>60</sup> Citons un autre cas de jeu, d'ingéniosité dans le contexte du « travail moderne » : dans le récit autobiographique L'établi de Robert Linhart, le titre désigne à la fois la situation particulière de l'auteur, devenu ouvrier par volonté révolutionnaire de mobiliser ses compagnons de travail, et « la table de travail » d'un technicien âgé et plein d'invention chargé de s'occuper de toutes les réparations qui dépassaient les ressources d'un système trop standardisé. Des ingénieurs ayant décidé de le remplacer par un appareil plus « moderne », ils durent se résoudre à le réinstaller, le réparateur ne parvenant plus à rien dans ce cadre trop contraint.

<sup>61</sup> Dans une intéressante étude, Boris Solinski analyse certains procédés de l'ouïpo qu'il compare ensuite aux livres-jeux autrement appelés « livres dont vous êtes le héros » qui connurent leur heure de gloire dans les années 1980. Ils sont divisés en plusieurs centaines de paragraphes numérotés, et le lecteur est renvoyé à l'un ou à l'autre en fonction de ses choix, ce qui multiplie les histoires possibles. Le jeu est ainsi introduit dans l'univers du roman (« A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », Sciences du jeu, 7 | 2017, <http://journals.openedition.org/sdj/777>).

jeu est antérieur à la culture et que les formes culturelles en sont le produit, il en repère ainsi des indices dans le droit, la guerre, l'art... Nous ne trancherons pas ici cette question, qui dépasse le cadre du programme limitatif, d'autant que l'extension donnée au jeu par l'auteur – ainsi que par Roger Caillois - donne parfois le vertige en instillant le sentiment que toutes les activités sociales relèvent peu ou prou du jeu. Il n'en est pas moins certain que le jeu est créateur. Colas Duflo montre notamment comment l'essor des jeux de hasard a suscité aux XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècle l'intérêt des mathématiciens – et des mathématiciens philosophes, tels Leibniz et Pascal – et conduit à la théorie des probabilités.<sup>62</sup> Les jeux vidéo ont également suscité des innovations qui ont essaimé en dehors de leur domaine d'origine... Les jeux sont à la fois des produits culturels (on ne joue pas partout aux mêmes jeux, de nouveaux apparaissent, d'autres tombent en désuétude) et des producteurs de culture(s). Dans quelle mesure le jeu est-il aussi créateur du joueur, et plus largement de l'être humain lui-même ? C'est une question qui recoupe notre second axe, et qui sera donc abordée ci-dessous...

## **B – Axe liberté/aliénation : Le jeu est-il toujours libérateur ?**<sup>63</sup>

### **1. Peut-on jouer sans limites ?**

Si nous associons les mots « jeu » et « aliénation », il y a fort à parier (!) que l'image qui se lève en nous sera celle d'un homme dans un casino debout à une table de jeu, attendant anxieusement le verdict de la bille poursuivant sa course à la roulette.<sup>64</sup> Comme le signale Colas Duflo, après avoir cité un passage très suggestif du *Diable boiteux*, « *la littérature abonde parfois jusqu'à la caricature en exemples de familles ruinées par un père joueur invétéré* »<sup>65</sup>. Les jeux d'argent sont d'ailleurs depuis leur invention une préoccupation constante des pouvoirs publics. Cette image contraste avec celle du jeu perçu comme un simple divertissement, un amusement, une distraction. Mais justement, comme on le voit chez Saint Thomas d'Aquin, ou dans les préconisations de Saint François de Sales rappelées par Duflo, le jeu a une positivité réelle, celle d'être un repos de l'esprit, lorsqu'il est pratiqué sans excès et qu'il s'agit d'un « bon jeu ». S'il est pris pour une fin en lui-même, et non pratiqué en vue d'un délassement servant la restauration des forces, il est un vice hautement condamnable.

En effet, comme beaucoup des notions liées au jeu, le plaisir qu'il procure est paradoxal et il est bien difficile de le caractériser. Alors qu'il s'agit d'un lieu commun, le jeu ne paraît pas intrinsèquement lié au « divertissement », au sens d'amusement, de délassement. Les joueurs sont souvent très impliqués, parfois très sérieux (à cet égard l'expression « serious game » relève du pléonasme). S'il y a bien une joie et un plaisir à jouer, sans quoi on ne jouerait pas puisque rien ne nous y oblige, le jeu peut aller de pair avec une grande tension, notamment en cas de compétition ou lorsqu'il y a un défi à relever, tension qui trouve toutefois son terme avec le jeu lui-même. Pensons aux casse-têtes, qui peuvent mener le joueur aux limites de sa résistance nerveuse ou à la concentration exacerbée des joueurs d'échecs. Selon Olivier Lejade, jouer peut s'avérer « *pénible, frustrant, voire douloureux. Un joueur doit aussi affronter le démon de son égo à chaque fois qu'il se sent humilié par une défaite. Qui plus est, le jeu prend fréquemment une dimension sisyphéenne, où il faut reproduire sans cesse le même mouvement en tentant de contenir une exaspération croissante* » ; le joueur doit « *faire face à l'envie de renoncement et à la colère qui l'accompagne : le rage quit, disent les gamers. La jouissance de la domination et son inverse, la brûlure de la soumission à plus fort que soi.* »<sup>66</sup> Cette frénésie suscitée par le jeu peut le rendre suspect.

Certes, l'éventail des émotions procurées par le jeu est largement ouvert, et l'amusement et le rire y trouvent également leur place. Thomas d'Aquin y voyait une deuxième positivité possible du jeu, celui d'entretenir l'humanité et la bonne humeur, et va même jusqu'à blâmer les gens incapables de jouer et vétilleux, en des mots qui rappellent les reproches de Philinte à Alceste dans *Le Misanthrope*. Un docteur de l'église peut avoir le sens de l'humour, quand bien même la lecture des milliers de pages de la *Somme théologique* ne déclenche pas systématiquement l'hilarité ! L'ennui seul paraît totalement « hors-jeu », les joueurs sifflant rapidement la fin de la partie.

La mention de l'humour invité par Thomas d'Aquin à la table de jeu manifeste ce qui les unit : la notion de mise à distance, ou encore de « second degré », ainsi que le jeu, dans tous les sens du terme, qu'il introduit dans les

<sup>62</sup> *Le Jeu de Pascal* à Schiller, pages 24 à 33, ainsi que les pages déjà citée sur Pascal.

<sup>63</sup> Cette problématique donne lieu dans la séance 3 de la séquence introductive à un travail d'apprentissage de l'écrit délibératif adossé à un corpus.

<sup>64</sup> A moins que l'on ne pense à un gamer les yeux rivés sur son ordinateur. Cette image « colle » aux jeux vidéo et n'est peut-être qu'un cliché, nous y reviendrons dans le troisième axe.

<sup>65</sup> *Le Jeu de Pascal* à Schiller, page 17.

<sup>66</sup> « L'attitude ludique », *La Fabrique des jeux vidéo, au cœur du game play*, page 21.



relations humaines.<sup>67</sup> Rappelons les propos déjà cités de Jacques Henriot : « si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus ». Ainsi, le joueur doit-il veiller à « garder ses distances » tout en s'immergeant suffisamment dans le jeu pour y ressentir les émotions qu'il en attend... Exercice difficile, dont est garant « le fair play », et d'autant plus paradoxal, encore une fois, qu'un jeu est un stratagème conçu pour que les joueurs « mordent à l'hameçon ». Cet hameçon s'appelle l'enjeu.

## **2. Jouer pour des haricots en vaut-il la chandelle ?**

Pour clarifier cette notion, retrouvons Pascal qui dans un texte magistral en éclaire toutes les contradictions : « *Tel homme passe sa vie sans ennui, en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il cherche l'amusement du jeu, et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera. Ce n'est donc pas l'amusement seul qu'il recherche : un amusement languissant et sans passion l'ennuiera. Il faut qu'il s'y échauffe et qu'il se pique lui-même, en s'imaginant qu'il serait heureux de gagner ce qu'il ne voudrait pas qu'on lui donnât à condition de ne point jouer, afin qu'il se forme un sujet de passion, et qu'il excite sur cela son désir, sa colère, sa crainte, pour l'objet qu'il s'est formé, comme les enfants qui s'effrayent du visage qu'ils ont barbouillé.* »<sup>68</sup>

L'enjeu doit être réel pour que le joueur puisse se prendre au jeu, mais ce qu'il recherche est avant tout l'oubli de sa condition, il « se pipe lui-même » selon les propos de Pascal. De là vient également qu'on a pu affirmer qu'un joueur – dans l'acception « pathologique » du terme – jouait pour perdre, au sens où il désire avant tout renouveler le vertige du jeu et se montre incapable d'en sortir. On voit ainsi le héros du Joueur de Dostoïevski, alors même qu'il a gagné à la roulette l'argent qui lui permettrait de sauver la femme dont il est follement amoureux, dilapider en quelques semaines la fortune qu'il vient d'obtenir aux côtés d'une aventurière qui l'a conduit à Paris. Avant qu'il ne retourne à Roulettenbourg ou ailleurs, persuadé qu'il va gagner à nouveau l'argent qu'il a perdu... Mais cela tient à ce qu'il n'aime l'argent que comme enjeu.

En effet, l'ambiguïté de la notion d'enjeu apparaît exemplairement dans la manière dont il fait descendre l'argent de son trône, et le dévalorise de manière étrange dans la mesure où il n'a plus de valeur que comme « risqué » dans le jeu, mais il y prend alors une valeur absolue.<sup>69</sup> Il est devenu insignifiant du fait qu'il n'est plus le signe des positions sociales établies et reconnues, et que sa répartition devient arbitraire. On comprend par là le caractère subversif des jeux d'argent, et la condamnation judiciaire et morale dont ils ont pu faire l'objet.<sup>70</sup>

## **3. Tout n'est-il qu'un jeu ?**

Nous sommes restés cantonnés depuis le début de notre analyse de l'aliénation ludique à la sphère des jeux socialement reconnus comme tels. Mais le jeu ne s'y limite pas. Rappelons-nous l'affirmation capitale de Maude Bonenfant formulée au terme de son analyse de la « fonction de jeu » : « *Si tout n'est pas du jeu, il peut y avoir une part de jeu dans toute activité, même si elles ne prennent pas le sens relatif et culturel de « jeu ».* » Ainsi, le fait qu'il y ait du jeu dans la réalité – au sens mécanique de vide entre les choses, leurs signes, et l'être humain qui les interprète – introduit au moins théoriquement la possibilité pour l'être humain de « se jouer » de tout, ou si l'on préfère de jouer avec (ou contre) tout.

Cela éclaire la tension irréductible qui existe entre le jeu et ce qu'il est convenu d'appeler « la réalité » (celle qui n'est pas du jeu, qui est la matière de la fiction et du jeu mais lui résiste et nous revient une fois leur porte fermée). Si le jeu constitue souvent une parenthèse « enchantée », un espace de liberté, d'innocence, délivré des contraintes du quotidien, s'il paraît le compléter en y apportant un heureux dérivatif, il en est aussi potentiellement la contestation. Le jeu est « *hors société mais ce dehors se joue toujours dedans* » nous dit Colas Duflo analysant ce que

---

<sup>67</sup> Les farces commises par les farceurs, mais aussi le genre théâtral de la farce, mentionné dans le programme limitatif, font se rencontrer de manière privilégiée le rire et le jeu. Notons qu'ils partagent une même ambivalence : s'ils revitalisent, c'est parce qu'ils relativisent. La parenté entre l'expression « c'est une farce ! » et « fini de jouer » pour dénoncer le non-sérieux, est significative. Les deux ont un grand pouvoir subversif, en égalisant tous et tout dans le rire, qui s'avère parfois dissolvant. Se jouer de tout ou se moquer de tout renvoient effectivement à une même attitude.

<sup>68</sup> Cité dans Le Jeu de Pascal à Schiller, pages 42-43.

<sup>69</sup> Nous reprenons l'analyse de Colas Duflo, page 17.

<sup>70</sup> Dans une scène extraordinaire de L'Idiot de Dostoïevski, l'héroïne, après s'être littéralement « mise aux enchères », jette au feu la somme colossale avec laquelle l'un des personnages l'a achetée. Akira Kurosawa en livre une adaptation saisissante dans le film éponyme.

fait le jeu à l'argent<sup>71</sup>. En le paraphrasant, on peut dire qu'il est « hors du réel » mais que ce dehors se joue toujours dans la réalité. « La place du jeu » n'est jamais facile à définir, comme si nous étions toujours tentés d'élargir le domaine du jeu, comme si le jeu ne « tenait pas en place » ou « ne restait pas à sa place », à supposer qu'il en ait une définie une fois pour toutes... Le jeu tend par sa dynamique à « contaminer » la réalité, à déborder de sa sphère réservée pour envahir « la vie réelle » dont il n'est censé être qu'une dépendance, ce qu'on appelle ludification en étant un aspect et jouant sur ce ressort.

Les expressions « on ne joue plus » ou « ce n'est pas un jeu » le disent bien : il peut venir un moment où le jeu est perçu comme usurpant une place qui n'est pas la sienne, celle d'une réalité première, réputée « sérieuse » et « prioritaire » où valent d'autres règles et d'autres valeurs. De ce point de vue, l'être humain peut s'emparer du jeu pour questionner de manière vertigineuse le « sérieux » de l'existence et interroger son sens, en « jouant sa vie », en la remettant au destin. Ainsi, les adolescents de Corniche Kennedy se défient et risquent la mort en plongeant du haut de promontoires rocheux. Ces jeux où « l'on s'éprouve » (pensons au « jeu » du foulard) sont particulièrement liés à l'adolescence, âge où l'on se teste dans ce qu'il est convenu d'appeler « des conduites à risque ». C'est aussi à cela que tient la puissance de l'archétype du joueur confiant son destin à la roulette, si présent dans la littérature universelle, du Joueur de Dostoïevski à La Condition humaine de Malraux <sup>72</sup> : le vertige face au vide, une vie toute entière livrée à l'arbitraire du jeu. Le jeu prend alors une valeur métaphysique. Le « joueur pathologique » ou jugé tel peut selon le point de vue incarner la négation du jeu, si l'on considère qu'il s'y est pris, ou l'essence même du joueur, capable de « tout jouer ».

Dans l'analyse lumineuse qu'il expose de ce sujet très sombre des « conduites à risque »<sup>73</sup>, David Le Breton montre qu'elles n'ont rien de gratuit. Dans une société incertaine qui n'est plus sûre de ses valeurs et de ce qu'elle doit transmettre, où les rites d'initiation qui marquaient la sortie de l'enfance ont disparu, et où les adultes sont eux-mêmes dépassés, certains individus « choisissent » de s'en remettre à une instance plus haute, dans une sorte d'ordalie sauvage et individuelle, qui peut les tuer mais aussi les faire renaître. Cet abandon total est un moyen de reprendre le contrôle, en laissant le destin décider, en lui demandant un signe. Comme Pascal décrivant les êtres humains se divertissant, David le Breton refuse la condescendance pour mettre en évidence toute la portée d'actes condamnés sans qu'on en ait compris la signification profonde. En dépit de la part d'inconscience qui peut les accompagner, de tels actes sont des moyens désespérés – et au coût potentiellement exorbitant – pour trouver un sens à son existence, la moins mauvaise réponse que ces adolescents ont trouvée à une bonne question, celle de leur « misère » actuelle et de la « misère » de l'homme, selon Pascal.

#### **4. La valeur du jeu autorise-t-elle à jouer avec les valeurs ?**

Nous percevons ici la part de nihilisme qui peut hanter le jeu, s'il devient la dernière chose à laquelle on s'accroche dans un monde auquel on ne trouve pas de sens, ou seulement celui de « jouir sans entraves ». La figure de Casanova en est une illustration exemplaire.

« Heureux au jeu, malheureux en amour » dit le proverbe. On ne sait... Casanova décida pour sa part de mener les deux activités de front. Colas Duflo dit plaisamment de lui qu'il « *joue beaucoup plus [principalement à des jeux d'argent] qu'il ne séduit* » et que « *nombre de ses aventures sont liées, de près ou de loin, au jeu.* »<sup>74</sup> Après avoir sillonné l'Europe, multiplié les conquêtes et les parties de cartes, il entreprend en 1789, à 64 ans, alors qu'il est depuis quatre ans bibliothécaire au service du comte Waldstein, dans un château de Bohême, la rédaction de ses Mémoires. « *Désireux de "broyer de l'encre pour ne pas broyer du noir" [...] durant les neuf années qui suivent, le vieil homme dévide la pelote de ses souvenirs sur 3700 pages, en français et à raison de treize heures par jour. Il meurt en 1798, laissant à la postérité une Histoire de ma vie constituée de dix livres.* »<sup>75</sup> Il ressort du portrait de

<sup>71</sup> Le Jeu de Pascal à Schiller, P.U.F, 1997, page 20.

<sup>72</sup> Le protagoniste du film Uncut gems, de Joshua et Ben Safdie, visible sur netflix, en constitue une incarnation particulièrement saisissante : diamantaire, joueur invétéré, il passe littéralement sa vie à jouer et parier, au point que son existence baigne dans une atmosphère de fièvre et de tension qui se transmet presque physiquement au spectateur. On le voit dans un extrait significatif échanger avec son fils adolescent dans la chambre de ce dernier, chambre littéralement tapissée et envahie de jouets.

<sup>73</sup> « La vie en jeu, pour exister », la contribution de David Le Breton à l'ouvrage qu'il a dirigé, L'adolescence à risque, 2003, Hachette Littératures, particulièrement les pages 42-44. Une grande partie des propos tenus est reprise dans « Les conduites à risque des jeunes », Agora débats/jeunesses, Année 2002 27 pp. 34-45, disponible en ligne :

[https://www.persee.fr/doc/agora\\_1268-5666\\_2002\\_num\\_27\\_1\\_1995](https://www.persee.fr/doc/agora_1268-5666_2002_num_27_1_1995)

<sup>74</sup> Le Jeu de Pascal à Schiller, page 59. Les dix pages suivantes sont consacrées à Casanova.

<sup>75</sup> Hélène Combis, « Casanova, le libertin porté aux nues », 24/11/2011, article publié et disponible sur le site de France culture, <https://www.franceculture.fr/litterature/casanova-le-libertin-porte-aux-nues>

Casanova qu'il vécut dans l'instant, « *jouissant du présent et méprisant le temps futur et tous ceux qui s'amuse à maintenir leur raison dans le triste état de le prévoir* »<sup>76</sup>, et fuit sans cesse l'ennui au propre comme au figuré, si l'on songe au nombre de ses destinations. N'ayant plus l'âge des aventures, il les écrit pour se rappeler leur saveur : « *De sa naissance jusqu'à son ultime retour dans sa ville natale, au cours des années 1770, Giacomo Casanova se raconte avec une verve drolatique omniprésente, quasi omnipotente : "J'écris 'Ma Vie' pour me faire rire, et j'y réussis. "* » Le style est éblouissant et le personnage fascinant, mais « le bilan » de son existence peut laisser bien perplexe. « *Plus de 122 femmes, des vols, quelques viols, des relations charnelles avec de très jeunes filles à peine nubiles de plus en plus fréquentes au fur et à mesure que le "chevalier de Seingalt " [son pseudonyme] prend en âge...* », rappelle Hélène Combis qui s'étonne que seule Françoise Giroud<sup>77</sup> se soit indignée de la fascination que le personnage de Casanova exerçait sur les siècles. N'étant pas comptables de la différence des temps, on peut douter du fait que les victimes du « grand séducteur » aient goûté son aimable sens du jeu.

La vie de Casanova, outre qu'elle nous renseigne sur le lien entre aventure et jeu (l'expérience de la virtualité, le besoin d'incertitude), nous rappelle que tous les jeux ne sont pas innocents, et que l'on ne joue pas lorsqu'on est le jouet de quelqu'un. Dans le programme limitatif, séduction et badinage figurent parmi les joies du jeu. A quelles conditions l'amour peut-il être un jeu, et survivre à l'amour du jeu ? Il y a effectivement du jeu dans les relations amoureuses : elles commencent dans l'incertitude et par la production volontaire ou involontaire de signes qui sont à interpréter par les partenaires. Le jeu introduit de la légèreté et du jeu (au sens mécanique) dans la relation, toujours menacée d'être écrasée par la puissance des sentiments engagés. Mais le jeu avec l'amour, comme le rappellent les paroles d'une chanson de Johnny Halliday<sup>78</sup>, peut n'avoir rien de ludique et relever pratiquement de la perversion. C'est lorsque Valmont aime vraiment qu'il cesse de jouer, dans les Liaisons dangereuses. L'Adolphe de Benjamin Constant séduit par jeu et par désœuvrement une femme plus âgée, et la conduit à sa perte, qui est aussi la sienne. Le Don Juan de Molière joue avec ses conquêtes, avec le pauvre qu'il rencontre et appâte d'une pièce d'or, avec le Commandeur. On ne badine pas avec l'amour, comme nous le rappelle un titre d'Alfred de Musset, et les jeux de princes, pour reprendre une expression qui n'est plus très usitée, ne sont jeux que pour eux.

La formule « c'était un jeu » est souvent un expédient pour se disculper, mais ici comme ailleurs, le consentement est la condition pour qu'il y ait vraiment jeu, comme en attestent les expressions « à quoi jouez-vous ? » ou « à quel jeu jouez-vous ? », qui exigent l'explicitation des règles et autorisent à les refuser.

## **5. Peut-on jouer sans les autres ?**

Cela nous amène à aborder la question du caractère individuel ou collectif des jeux. De fait, il existe des jeux conçus pour être pratiqués individuellement, le solitaire en étant l'exemple le plus emblématique. Toutefois, comme l'affirme Roger Caillois prenant l'exemple des jeux d'adresse : « *Si individuel qu'on imagine le maniement de l'engin avec lequel on joue : cerf-volant, toupie, yoyo, diabol, bilboquet ou cerceau, on se laisserait vite de s'en amuser, s'il n'y avait ni concurrents ni spectateurs, au moins virtuels.* »<sup>79</sup> Poursuivant son analyse, il montre, s'appuyant notamment sur l'exemple de « l'institution » des concours de bilboquet chez les Esquimaux, qu'un jeu suscite par nature la compétition et éventuellement le spectacle. Les jeux de hasard prennent ainsi plus de relief du fait des spectateurs dont la présence nourrit « la fièvre » du jeu.

Le jeu appelle le partage d'expérience et les « aficionados » d'un même jeu tendent à se regrouper en petites communautés, phénomène aujourd'hui facilité par les réseaux sociaux. C'est le cas par exemple pour les adeptes des mots croisés et pour bien d'autres jeux. Et l'existence de règles, ou la présence indirecte du concepteur du jeu (de la grille dans le cas des mots croisés) supposent déjà un rapport à l'altérité. La folie du protagoniste du Joueur d'échecs de Stéphane Zweig, obligé par l'isolement de jouer contre lui-même dans un dédoublement impossible, en est comme une démonstration par l'absurde. Un célèbre extrait des Mots de Sartre expose quant à lui la souffrance que suscitait dans son enfance le rejet des autres garçons qui ne l'invitaient pas à se joindre à lui.

Le jeu a par conséquent une dimension éthique. Dans la mesure où il suppose la libre adhésion des participants, un jeu collectif a « besoin » de l'implication de tous. Chacun doit par conséquent « y trouver son compte », sous peine que la défection d'un ou plusieurs joueurs ne mette fin à la partie. Les règles doivent être clairement définies et

<sup>76</sup> Citation de l'Histoire de ma vie par Duflo, Le Jeu de Pascal à Schiller, page 68.

<sup>77</sup> Voir son article grâce au lien suivant : [http://www.pileface.com/sollers/article.php3?id\\_article=273#section9](http://www.pileface.com/sollers/article.php3?id_article=273#section9)

<sup>78</sup> Nous vous laissons deviner laquelle...

<sup>79</sup> Les Jeux et les hommes, Idées Gallimard, 1967, page 93. Le chapitre s'intitule significativement « Vocation sociale des jeux ».

posées, et tous les sports modernes sont passés par une phase d'institutionnalisation visant une clarification et permettant des compétitions étendues à des espaces de plus en plus vastes – ce qui explique en passant la nécessité de fédérations internationales. Ces règles peuvent être discutées et évoluer, ce qui suscite un débat où chacun a son mot à dire.

Sans tomber dans l'irénisme, notons que « Le fair play » et les attitudes qui lui sont associées sont aussi nécessités par les « besoins » du jeu, et requis par le fait que les joueurs participent librement et sans obligation, leur intérêt se limitant au plaisir attendu : dans une compétition, l'adversaire est d'abord un partenaire, qui peut quitter la rencontre s'il s'estime floué. Qui n'a pas vécu de partie interrompue avant terme par le départ d'un joueur mécontent ? Les jeux collaboratifs visent eux à dépasser la compétition, la réussite ou l'échec étant collectifs, ce qui est un puissant facteur de coopération et peut éventuellement cimenter la cohésion d'un groupe.

Les joueurs sont finalement responsables du sens du jeu lui-même, au-delà de leur engagement ponctuel dans une partie déterminée, ce que souligne Maude Bonenfant en concluant ses deux articles sur la dimension éthique propre au jeu<sup>80</sup>. « *Le joueur est responsable du sens à donner au jeu pour lui-même, mais est aussi responsable du sens qui est partagé dans la communauté des joueurs. Pour Caillois et Henriot (2, page 290), même si le joueur est seul, il joue avec d'autres.* »<sup>81</sup> L'exemple de Fosbury nous montre comment la créativité d'un joueur est facteur d'évolution pour tous ses pratiquants, et édifie une histoire et une culture partagées du jeu. Cela est manifeste dans les communautés de gamers, vite qualifiés de geeks, mais se vérifie pour tous les jeux, et les beaux gestes ou les exploits accomplis inspirent au-delà de la sphère des aficionados<sup>82</sup> : « *Les joueurs prennent part à l'édification d'une culture ludique qui ne se confine pas au champ sémantique du jeu : les effets de la pratique ludique sont multiples et ont des échos dans toutes les sphères de la société.* »<sup>83</sup>

## **6. Jouer nous fait-il grandir ?**

Si jouer peut être aliénant, si tous les jeux ne se valent pas et ne dispensent jamais le joueur de sa responsabilité morale, le caractère potentiellement créateur et libérateur du jeu est indéniable.

Citons encore une fois et un peu longuement Maude Bonenfant : « *Le jeu est cette distance mise entre les règles et le joueur qui engendre la liberté ludique et le sens du jeu. C'est en ce sens qu'il faut comprendre que le jeu est la porte de sortie du déterminisme, puisqu'il vise nécessairement création et innovation pour le joueur grâce à cet espace de mouvement. Le jeu permet à l'humain de se retirer, de créer une distance entre lui et le monde afin de retrouver une liberté et ne plus simplement répondre à des besoins primaires. Sartre affirme d'ailleurs que « dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de sa liberté, quelle que puisse être d'ailleurs son angoisse, son activité est de jeu [c'est nous qui soulignons] : il est en effet, le premier principe, il échappe à la nature naturée, il pose lui-même la valeur et les règles de ses actes et ne consent à payer que selon les règles qu'il a lui-même posées et définies (Sartre, *L'Être et le néant*, 1943, page 669).* »<sup>84</sup> L'analyse célèbre que fait Sartre du garçon de café, qui « joue » à être garçon de café mais qui croit à la réalité de son personnage, et perd du même coup la distance qui le sépare de l'aliénation, montre a contrario comment le jeu permet de reprendre une part de liberté « en créant de la distance », vis-à-vis de nous-mêmes et de nos actes. Le jeu nous apprend que nous avons un rôle à jouer, que personne ne peut jouer à notre place.

Certes, les circonstances de la vie ne se prêtent pas toujours si facilement au jeu, et la distribution des rôles dans la société tient davantage de l'assignation des places que du jeu de la chaise musicale. Le titre du justement célèbre film de Renoir La Règle du jeu est une mise en garde : le film se clôt sur la mort « accidentelle » d'André Joyeux, qui vient restaurer l'ordre bourgeois un instant menacé.<sup>85</sup> Une belle scène du film d'Abdellatif Kechiche, L'Esquive, montre la professeure de français expliquer que dans Le Jeu de l'amour et du hasard de Marivaux, c'est la fatalité

---

<sup>80</sup> Maude Bonenfant, 1, pages 66-68, et Maude Bonenfant 2, pages 7-8. Les citations qui suivent proviennent de ces pages.

<sup>81</sup> Maude Bonenfant, 1.

<sup>82</sup> Dans l'article « L'attitude ludique » de La Fabrique des jeux vidéo, au cœur du game play, livre qui accompagne une exposition sur ce thème à la Cité des sciences et de l'industrie, Olivier Lejade donne aux pages 19 et 20 plusieurs exemples suggestifs de tels gestes, y associant des actions mémorables issues de compétitions de jeu vidéo.

<sup>83</sup> Bonenfant 1.

<sup>84</sup> Henriot 1, page 63

<sup>85</sup> Simone de Beauvoir a livré dans le numéro 477 d'avril 1986 de la revue Les Temps Modernes, une étude magistrale du film, « La Règle du Jeu ou : de la représentation », accessible via le lien suivant : <https://philosophie-en-ligne.com/la-regle-du-jeu-etude-du-film-de-renoir/>. Dans certaines éditions dvd est disponible une analyse du film par Jean Douchet, s'appuyant sur des extraits commentés, qui constitue un chef-d'œuvre de critique cinématographique.

sociale dont on pouvait croire se jouer qui triomphe : les nobles tombent amoureux des nobles et les domestiques des domestiques.

Cependant, les jeux (au sens culturel d'activités socialement reconnues comme tels), sont justement conçus pour permettre cet exercice de la liberté. Le plaisir du jeu tient à ce qu'on y fait l'expérience de soi-même, de ses capacités et de sa liberté, dans un cadre qu'on a librement accepté et sans qu'il y ait la plupart du temps de risques d'obérer le reste de notre existence. Olivier Lejade l'affirme fortement : « *Jouer, c'est se confronter au monde, aux autres, sans conséquences dramatiques. [...] Jouer, c'est évoluer dans un environnement où il est plus facile de supporter le jugement, le classement, la perte, puisque les règles sont explicites et acceptées par tous. [...] Dans un monde inquiet qui rejette toute prise de risque par crainte de l'échec, le jeu reste un espace où l'on peut s'épanouir pour mieux se découvrir* ». <sup>86</sup> Il est aussi un moyen d'éprouver ses capacités, de les mettre en œuvre et de les développer, en fonction du jeu auquel on décidera de s'adonner.

Cette expérience féconde en retour notre existence. Comme l'affirme Maude Bonenfant, « *Jouer n'est en rien insignifiant à partir du moment où l'on comprend que la fonction de jeu est celle qui rend possible le renouvellement du monde grâce à un acte créatif* ». <sup>87</sup> « *En ce sens, la pratique ludique peut devenir une occasion unique de se réaffirmer en tant qu'individu. De faire l'exercice de la distance, de cultiver la distance dont parle Henriot peut devenir une technique de soi qui permet de réintroduire une liberté interprétative dans sa vie de tous les jours* ». <sup>88</sup> Et Olivier Lejade lui fait écho par une formule plus ramassée : « *Jouer, en somme, c'est s'entraîner à vivre* ».

## **C – Axe le jeu dans notre monde actuel : aujourd'hui, peut-on jouer partout tout le temps ?** <sup>89</sup>

### **1. Joue-t-on plus aujourd'hui ?**

Le phénomène d'« extension du domaine du jeu », pour paraphraser un titre de Michel Houellebecq, patent depuis quelques décennies fait l'objet d'un consensus parmi les chercheurs. Un essai d'Alain Cotta, La société ludique, paru en 1980, s'attachait déjà à décrire ce phénomène : nous jouons de plus en plus dans notre société, et le jeu paraît s'immiscer dans toutes les sphères de la vie sociale.

Quelles en sont les causes ?

Patrick Schmoll propose dans l'article qu'il consacre à ce sujet trois explications principales :

- « *l'évolution d'une économie postindustrielle caractérisée par l'augmentation importante des loisirs, choisis ou contraints, qui laissent donc du temps pour jouer ;*
- *l'urbanisation, la mondialisation, la diffusion des livres, photographies et films de documentation ou de voyage, tous processus qui ont pour effet de réduire les espaces sauvages, proches ou lointains, disponibles à l'exploration physique et à la découverte, et incitent à les remplacer par des espaces virtuels tels que ceux des jeux ;*
- *enfin, un facteur essentiellement culturel sur lequel il convient d'insister : ce que Max Weber (1964) a appelé le désenchantement des explications du monde.* » <sup>90</sup>

Ce dernier élément s'avère fondamental. S'opposant à Roger Caillois sur ce point, Patrick Schmoll montre que jeu et sacré s'excluent au moins partiellement. Le sacré implique une croyance « absolue » incompatible avec la distance nécessaire au jeu. Il en donne un exemple très probant, celui d'une panoplie de prêtre datant de 1917, présentée dans l'exposition « Des jouets et des hommes » au Grand Palais en janvier 2012. Le but des promoteurs du jouet, dans le contexte de sécularisation postérieur à la loi de séparation de l'église et de l'Etat de 1905, était de relancer les vocations sacerdotales. Cependant, le calcul s'avère problématique : « *pouvoir « jouer à la messe » implique déjà, même pour un enfant, de ne pas y croire tout à fait, notamment de ne pas craindre le caractère éventuellement sacrilège de l'exercice. Ainsi que le souligne Jacques Henriot, l'officiant d'un rite adhère complètement à ce qu'il fait :*

---

<sup>86</sup> Article cité, page 21-22. Son très bel article est un plaidoyer vibrant pour le jeu. Un extrait est reproduit dans le Cahier de français terminale bac bro Le jeu : futilité, nécessité, Foucher, page 36.

<sup>87</sup> Bonenfant 1.

<sup>88</sup> Bonenfant 2.

<sup>89</sup> Ce titre est aussi la problématique de la séance 3 de la séquence introductive, consacrée aux espaces du jeu.

<sup>90</sup> « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu*, 1 | 2013, <http://sdi.revues.org/271>, page 4.



une quelconque distance ou interrogation de sa part l'expulserait par définition du cadre de ce qu'il est en train de faire. »<sup>91</sup>

Or, si la science suffit à expliquer le monde, elle ne comble pas pour autant le besoin de sens des individus qui n'ont plus accès aux raisons religieuses leur permettant d'orienter leur existence et d'y trouver un but. Dans ce contexte, le jeu ouvre la porte à un réenchâtement du monde, particulièrement perceptible selon l'auteur « *dans les chasses aux trésors, dans les jeux de rôles d'aventure, dans les jeux vidéo massivement multi-joueurs.* » Les joueurs y évoluent dans « *un monde à nouveau énigmatiqué par l'existence de secrets et de trésors à découvrir, par la quête nécessaire pour y parvenir, et par la possibilité de rencontres inattendues.* » Si d'après Georg Simmel l'une des conditions de possibilité de la société « *est que chaque individu puisse penser y trouver une place qui semble être déterminée seulement pour lui* », cette place n'étant plus donnée aujourd'hui au départ de l'existence, « *la quête individuelle qui vise à l'élucider est aujourd'hui plus aisée à mettre en scène dans les jeux que dans la réalité, avec pour corollaire que le jeu puisse avoir davantage de consistance sociale que la réalité.* »

A ces trois causes impliquant une explosion de la « demande de jeux » s'en ajoute une du côté de « l'offre » : « *Si le désenchâtement du monde est le fait de la suprématie culturelle de la Raison, de la science et de la gestion, il est donc remarquable que la technologie, qui en est l'expression la plus avancée, soit utilisée comme moyen pour inventer de nouveaux jeux et de nouvelles pratiques ludiques* », comme le montre de manière éclatante le cas des jeux vidéo. En retour, le développement de nouvelles technologies offre de nouveaux espaces aux jeux. Un smartphone connecté ou non à internet offre la possibilité – au moins théorique – de jouer partout et tout le temps, en ayant constamment à disposition ses jeux, et éventuellement ses partenaires de jeu.

## **2. Les nouvelles technologies se jouent-elles de nous ?**

Notons qu'il n'est pas possible de résumer l'apport des nouvelles technologies au cliché du gamer isolé rivé à son écran et perdu pour le monde. A cet égard, l'association des jeux vidéo à « un monde virtuel » est problématique. Comme l'affirme Maude Bonenfant à travers l'exemple des jeux vidéo en ligne, « les mondes numériques ne sont pas "virtuels" ». <sup>92</sup> Virtuel (au sens où nous l'avons utilisé lorsque nous avons décrit l'expérience du jeu comme exercice du possible et du virtuel), signifie « en puissance », potentiel, et se dit de quelque chose qui n'est pas encore actualisé et ne le sera peut-être jamais, mais porte en lui la possibilité de se réaliser sous une certaine forme, à l'instar de la chenille adulte présente « virtuellement » dans la larve. De ce point de vue, « *les jeux vidéo en ligne ne sont pas « virtuels », bien qu'ils présentent tous une part de virtualité – comme dans toutes sphères de la vie. Ils offrent une part virtuelle à réaliser, mais ne sont pas un « monde virtuel » qui n'a pas lieu. Le monde des jeux vidéo en ligne « a lieu », sinon il ne serait qu'en « germe », virtuellement présent dans le logiciel de jeu.* » <sup>93</sup> Si le monde rencontré dans le jeu n'existe pas dans la réalité, l'expérience qu'en font les joueurs dans le jeu n'en est pas moins réelle, tout comme une histoire inventée est l'objet d'une expérience réelle de lecture. La confusion provient d'une traduction erronée de l'anglais : « *virtual* » signifie « quasi » et *virtualworld* aurait dû se traduire par « quasi-monde », quasi prenant le sens de « comme si », « presque », « pour ainsi dire ». « *Cependant, [...] en anglais, « virtual » signifie « de fait », « pratiquement ».* La traduction française ne rend donc pas compte de cette signification. Il aurait fallu parler de tenant lieu de réalité ou de réalité vicariante. » <sup>94</sup> Maude Bonenfant cite de nombreux effets positifs et négatifs <sup>95</sup> dans la réalité des jeux vidéo en ligne, au nombre desquels les cultures et les socialités particulières qu'ils nourrissent. Le caractère addictif de ces jeux fait débat, et de nombreux spécialistes estiment que l'addiction, quand elle existe, est comme pour d'autres produits conditionnés en premier lieu par les dispositions particulières du sujet. <sup>96</sup> A cet égard, un passage des Confessions <sup>97</sup> de Rousseau nous le montre adolescent devenir en quelques jours « accro » aux jeux d'échecs, ce qui confirme s'il était besoin que la passion du jeu est de toutes les époques. Selon

<sup>91</sup> Patrick Schmoll, page 4

<sup>92</sup> Bonenfant Maude (2011), « Les mondes numériques ne sont pas "virtuels" : l'exemple des jeux vidéo en ligne », Revue des Sciences Sociales, 45, pp. 60-67. L'ensemble du numéro est téléchargeable à partir du lien suivant : <http://www.patrick.schmoll.fr/rss45.html>

<sup>93</sup> article cité, page 65.

<sup>94</sup> Même page. Le terme vicariant s'emploie pour désigner un organe ou une fonction qui joue le rôle de l'autre organe ou d'une autre fonction défectives.

<sup>95</sup> Par exemple, le jeu World of Warcraft est « un conte capitaliste » qui en reproduit les valeurs.

<sup>96</sup> Deux articles disponibles en ligne sur ce thème : « Place et rôle des usages des jeux vidéo et d'internet dans la souffrance psychologique », Bertrand Seys, Lavoisier | « Les Cahiers du numérique », 2003/2 Vol. 4 | pages 117 à 134, <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2003-2-page-117.htm> et « Jeux et internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux », Sylvie Craipeau, Bertrand Seys, De Boeck Supérieur | « Psychotropes » 2005/2 vol. 11 | pages 101 à 127, <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2-page-101.htm>

<sup>97</sup> Cité par Colas Dufflo, Le Jeu de Pascal à Schiller, page 56. Un lien vers l'extrait : <https://www.ibibliotheque.fr/les-confessions-jean-jacques-rousseau-rou-confessions/lecture-integrale/page166>

Maude Bonenfant, outre l'erreur de traduction signalée, deux autres causes expliquent que le jeu vidéo en ligne ne fasse pas partie de la « vraie vie » : la notion de « cercle magique », de Huizinga, et la séparation culturelle entre jeu et travail, toutes deux s'avérant problématiques et relevant du préjugé<sup>98</sup>.

Il n'existe finalement pas un mouvement unilatéral qui dissoudrait le réel dans le virtuel (compris cette fois au sens de « la réalité virtuelle »). « Among us » ou « Loups-garous » qui supposent des échanges oraux nourris sont des jeux très populaires chez nos élèves. Un article du Monde signale même que « *la formule est parfaite en temps de confinement : s'il peut être joué avec des inconnus, Among Us prend tout son charme avec ses amis, où il permet, à distance, de retrouver l'ambiance des soirées jeux de société d'avant la pandémie.* »<sup>99</sup> Les joueurs peuvent diffuser en direct sur des plateformes de streaming leurs parties, qui seront discutées par les spectateurs. Les réseaux sociaux facilitent également l'organisation de jeux dans le monde réel, qu'il s'agisse de peindre, de cacher et de rechercher des galets avec ses enfants<sup>100</sup> ou de participer à une « quête » mise en place par une société spécialisée dans une grande ville, muni d'un smartphone permettant de lire des QR codes et de progresser dans l'aventure.<sup>101</sup> La possibilité de créer des avatars<sup>102</sup> ou de jouer avec son image complexifie sans doute la notion d'identité, en suscitant une relation ludique avec elle, mais ne la fait évidemment pas disparaître. L'affaiblissement des transmissions culturelles et les changements accélérés de la société « obligent » les individus à « bricoler » une identité, via notamment les réseaux sociaux.<sup>103</sup>

Comme le signale Patrick Schmoll, la réponse ludique à la perte de sens est elle-même paradoxale : « *nous vivons dans une société qui, à la fois, aspire à retrouver quelque grand système de significations compensant ceux dont la modernité l'a affranchie, et en même temps développe des attitudes et produit des œuvres valorisant le jeu, l'humour, la dérision, voire le cynisme, qui semblent devoir condamner toute tentative dans ce sens.* » Les joueurs sont tenus de croire aux nouveaux mondes immersifs où s'effectue leur quête, sans pouvoir totalement abolir la distance qui les en sépare et qui est la condition du jeu. Ainsi, les transformations contemporaines des jeux constituent plus des interrogations que des solutions définitives : elles questionnent l'essence de la réalité, en « superposant » un monde virtuel au monde réel, ainsi que le rôle de plus en plus prégnant des machines, l'ordinateur étant en partie le maître du jeu dans le cas des « video games », et remettent en cause les médiations anciennes, à travers les technologies de réseau qui se passent d'une transmission « descendante » en provenance des institutions.

### **3. Sommes-nous les jouets de l'industrie ?**

Ajoutons un autre facteur à ceux proposés par Jacques Schmoll. Les causes qui expliquent l'explosion de la demande de jeu entraînent parallèlement une explosion de la demande de fiction, comme en atteste l'âge d'or actuel des séries télévisées. Or ces deux domaines ont de plus en plus partie liée : selon Antoine Dauphagne, « *les univers ludiques investissent le récit ou se servent de lui, ou au contraire [...] sont captés par les œuvres narratives, pour former des ensembles culturels ambivalents.* »<sup>104</sup> Cette « convergence » est le fait de stratégies commerciales (du côté de « l'offre ») mais suppose en premier lieu des transformations culturelles. L'apparition du jeu de rôles en est une. « *La parution de Donjons & Dragons (ou D&D) sur le marché américain en 1974 marque à la fois la naissance commerciale d'un nouveau type ludique, le jeu de rôle, et le début de l'exploitation ludique d'un genre fictionnel*

---

<sup>98</sup> Nous ne reviendrons pas sur le cas du joueur professionnel, mais citons le cas étonnant des « golden farmers », les joueurs qui « *vendent des items dans le jeu vidéo en ligne et à l'extérieur du jeu, en échange de devises. [...] En Chine, des « ateliers de misère » (sweatshops) ont même été mis en place où les travailleurs doivent travailler plus de douze heures par jour, sept jours sur sept, pour pouvoir vendre leurs items acquis dans le jeu [...] collectivement, ils emploient un nombre estimé de 100 000 travailleurs qui produisent l'essentiel des marchandises de ce qui est devenu un marché mondial de 1,8 milliard de dollars basé sur l'échange d'items virtuels (données présentées en 2007).* » (article cité page 63)

<sup>99</sup> [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/09/30/comment-among-us-un-jeu-sorti-discretement-en-2018-est-devenu-un-succes-mondial\\_6054275\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/09/30/comment-among-us-un-jeu-sorti-discretement-en-2018-est-devenu-un-succes-mondial_6054275_4408996.html). Voir aussi un article de France info : [https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-vidéo/among-us-loup-garou-ces-jeux-d-ambiance-en-ligne-qui-rassemblent-en-plein-confinement\\_4187815.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-vidéo/among-us-loup-garou-ces-jeux-d-ambiance-en-ligne-qui-rassemblent-en-plein-confinement_4187815.html)

<sup>100</sup> <https://www.leparisien.fr/societe/la-chasse-aux-galets-un-nouveau-jeu-venu-d-angleterre-adopte-par-les-petits-francais-03-09-2018-7874448.php>

<sup>101</sup> L'article qui suit en présente un exemple : [https://lopinion.com/public/articles/art-de-vivre/8794\\_tarn-un-escape-game-geant-inspire-dharry-potter-a-albi-ce-samedi](https://lopinion.com/public/articles/art-de-vivre/8794_tarn-un-escape-game-geant-inspire-dharry-potter-a-albi-ce-samedi)

<sup>102</sup> Sur la notion d'avatar et son évolution, « Avatars et identité », Fanny Georges, *Hermès, La Revue* 2012/1 (n° 62), pages 33 à 40, <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-33.htm>

<sup>103</sup> Selon l'anthropologue Aurélien Fouillet, « *Il s'agit de construire son identité, de la mettre en histoire. Je reprends le terme d'enromancement de Michel Pastoureau (historien médiéviste, ndlr). Au Moyen-âge, les chevaliers ont enromancé leur vie en jouant aux chevaliers dans les tournois, ou au travers des chants des troubadours...C'est cela qui prend de l'ampleur. Tous, nous enromançons notre vie dans le jeu, parce que les anciens discours sont devenus inefficaces. On construit des micro-récits. On crée une histoire partagée.* » L'Usine digitale, « L'omniprésence du jeu dans la société contemporaine est le signe qu'elle se transforme », interview d'Aurélien Fouillet (26/01/2016) : <https://www.usine-digitale.fr/article/l-omnipresence-du-jeu-dans-la-societe-contemporaine-est-le-signe-qu-elle-se-transforme.N375518>.

<sup>104</sup> Antoine Dauphagne, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ* 2 | 2011, <http://journals.openedition.org/strenae/312>

*particulier, la fantasy.* » Le jeu de rôle induit une dématérialisation relative (il relève d'abord de l'imaginaire et n'est pas dépendant d'accessoires), et un décloisonnement entre jeu et fiction, qui approfondit le lien que nous avons déjà noté entre l'univers du jeu et l'univers fictionnel. En effet, « *un support comme le jeu de rôle entretient un rapport de nécessité avec les univers imaginaires qu'il élabore, tant son pacte ludique s'apparente à un pacte fictionnel et narratif. Les rôlistes évoluent virtuellement dans un monde fictif, davantage qu'ils ne se livrent à une suite d'actions régies par des règles. [...] Dans ce contexte, les éléments fictionnels apparaissent centraux : si on les élimine, le jeu n'est plus possible puisqu'il consiste justement à explorer un monde imaginaire.* » Ensuite, avec le succès de Star wars et des jouets qui lui sont attachés, « *la fin des années 1970 voit la fiction cinématographique être associée à la fabrication de jouets à très large échelle.* » Quelques années plus tard, « *il ne s'agit plus alors de vendre des jouets pour promouvoir une narration et assurer sa continuité, mais de s'appuyer sur un récit à épisodes pour augmenter les ventes de ses produits* », pour certaines gammes de jouets (Charlotte aux fraises, Maîtres de l'univers).

Ainsi, « *pour les fabricants, le bénéfice est double : au gain d'exposition télévisuelle s'ajoute l'opportunité de fournir une trame narrative à la gamme de jouets, et l'occasion de développer un univers qui donne sens et cohérence à ce qui n'était qu'une collection d'objets. [...] ce qui est proposé, ce n'est plus seulement un jouet, c'est aussi la fiction qu'il véhicule via le dessin animé.* » Les innovations technologiques accélèrent finalement le phénomène : « *un monde imaginaire est systématiquement convoqué comme background fictionnel qui structure un rapport immersif au jeu, et qui entretient l'illusion d'un univers plus vaste que ce que le cadre ludique permet de saisir.* » Les modalités de l'interaction entre certains jeux et les fictions qui lui sont associées sont diverses, mais à chaque fois ces deux univers se consolident mutuellement, ce qui intensifie leur attractivité, en multipliant les supports permettant d'y accéder. Aucun parent ne peut ignorer que l'engouement de son enfant pour un dessin animé se traduira tôt ou tard par l'achat d'un jouet ou la visite d'un parc d'attractions, ou que l'utilisation de certains jeux conduira au visionnage ou à la lecture de fictions les mettant en scène. Un cas emblématique de cette hybridation est la multiplication des dessins animés reproduisant des figurines de la marque Lego évoluant dans l'univers de Marvel ou de DC Comics.

De ce point de vue, la liberté du joueur paraît laisser la place au désir captif du consommateur, et c'est l'industrie qui mène le jeu.

#### **4. A quoi veut-on nous faire jouer ?**

Cette remarque nous amène au dernier aspect de notre exploration, l'analyse du phénomène dit de « gamification » ou de « ludification ». Selon wikipedia, « *La ludification couramment désignée par l'anglicisme gamification, est l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. Son but est d'augmenter l'acceptabilité et l'usage de ces applications en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu.* »<sup>105</sup>

Il s'agit de favoriser « l'engagement », c'est-à-dire dans le lexique du marketing d'où il provient, « *l'adhésion d'un consommateur à une marque, un produit ou un service.* » Dans un programme de fidélisation classique, « *on va au supermarché, on achète des produits, et la carte de fidélité permet d'accumuler des points, avec l'objectif de faire revenir le client en lui offrant des avantages. La gamification repose sur un autre principe : il s'agit de rendre un produit ludique, divertissant et sympa pour renforcer son attrait, pour inciter à son utilisation plus fréquente, donc à la consommation. Comme Nike, qui a développé un ensemble d'applications gratuites pour l'entraînement sportif en se fondant sur des principes de gamification.* »<sup>106</sup> De tels usages se sont ensuite étendus au domaine professionnel, à celui de la formation et de l'éducation<sup>107</sup>, à la santé... Ainsi, pour ce qui concerne les entreprises, « *de plus en plus de grandes sociétés utilisent la gamification : suite à votre recrutement, on vous incite ainsi à vous connecter depuis chez vous à un jeu ressemblant un peu aux Sims, pour que vous puissiez découvrir l'univers de l'entreprise. Cela revient à*

---

<sup>105</sup> Dans le domaine de l'application du jeu vidéo à des domaines débordant du cadre purement ludique, la « gamification » proprement dite a été précédée par l'apparition des cd-roms vidéo ludiques, suivis par les serious games. Sur ce point, voir Michel Lavigne, « Sous le masque du jeu, la contrainte et le contrôle ? », <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/1539>, qui propose notamment un tableau récapitulatif de ce qui les différencie.

<sup>106</sup> « La gamification, c'est la rationalisation du jeu à des fins capitalistes », entretien avec Sébastien Genvo, game designer, <https://www.iefklak.org/la-gamification-cest-la-rationalisation-du-jeu-a-des-fins-capitalistes/>

<sup>107</sup> Sur l'utilisation des jeux à l'école, avec de nombreux exemples, voir le lien suivant : <https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>

*faire de la formation hors du cadre du travail, à observer et surveiller chaque employé pour connaître son temps de connexion, mesurer sa connaissance de la marque et son degré de progression. »<sup>108</sup>*

De tels jeux présentent donc le risque évident d'un contrôle opéré par le commanditaire du jeu, dans le contexte aggravant des moyens de traçage permis par les développements d'internet. La finalité du jeu doit donc être systématiquement interrogée. Haydée Silva analyse de manière critique ce phénomène, puisque « *la gamification semble fondée sur la croyance en la capacité d'un dispositif (matériel + règles) à induire un comportement et des états psychologiques donnés qui peut même être associée à une logique de propagande. Le jeu Train créé en 2009 par Brenda Brathwaite pour mettre en évidence le risque de ne s'intéresser qu'à la mécanique du jeu est un exemple original de ce qui peut arriver lorsque l'attention est focalisée sur la règle et non sur le but à atteindre. En effet, « Le but du jeu est de mettre le plus rapidement et efficacement possible des pions de personnages dans des petits wagons. Le premier joueur à terminer tire une carte terminus pour révéler sa destination et sur ces cartes, le joueur lit Auschwitz ou Bergen-Belsen... » (Guillaud H, 2012, « Comment le jeu code-t-il le monde ? », Internet actu.net, 8 mars 2012) »*

De plus, même à supposer qu'existent des retombées positives de tels jeux,<sup>109</sup> le problème qu'ils posent tient à ce qu'ils s'appuient sur une conception behaviouriste des comportements humains, où la liberté du joueur se réduit à peu de choses, et où sa motivation est extrinsèque, comme si l'activité à réaliser n'avait pas de sens par elle-même et devait bénéficier d'un apport ludique. Cela fait dire à Mathieu Tricot que « *la gamification, qui s'accompagne souvent d'un éloge du pouvoir des jeux et des joueurs, repose en réalité sur un mépris total du médium, réduit à des mécaniques pavloviennes. [...] les dispositifs gamifiés nous dépossèdent de notre puissance de décision, de notre capacité à agir sur le monde et ses cadres. Le monde n'est peut-être pas tant en manque de games et de règles du jeu que de play, de comportements véritablement ludiques, de capacité à jouer avec les règles. [...] La critique laisse ouverte la possibilité d'un usage positif et subversif de la gamification* ». <sup>110</sup> Un autre jeu, Progress wars, a ainsi été conçu pour démontrer par l'absurde le principe même de gamification : il « *comporte seulement une barre de progression que l'on remplit en cliquant sur un bouton, et une fois que la barre est pleine, on passe au niveau suivant, où le mécanisme reste exactement le même.* »<sup>111</sup> Sébastien Genvo, ancien webdesigner devenu chercheur, plaide aussi pour d'autres jeux, dont il donne quelques exemples, où les finalités seraient éthiques et requerraient grâce à leurs modalités d'utilisation la liberté et l'esprit critique du joueur.

Une telle évolution paraît d'autant plus désirable que la gamification peut s'immiscer dans les activités les plus banales : « *faire de la course à pied peut désormais prendre la forme d'une fuite face à l'attaque de zombies grâce à l'application Zombies Run ! Réaliser toutes les petites tâches du quotidien peut devenir l'occasion d'accumuler des points d'expérience et de faire progresser son avatar grâce à l'application EpicWin. Passer à travers une période difficile, par exemple pour accepter une maladie chronique ou se sortir de la dépression, peut désormais se faire à l'aide de SuperBetter.* »<sup>112</sup> Ces applications peuvent à l'extrême se présenter comme autant de tamagotchis<sup>113</sup> réclamant notre attention, et qui brouillent jusqu'à les faire disparaître les frontières entre réel et virtuel, ludique et non ludique... Aussi leur usage doit-il être mûrement réfléchi, et s'accompagner d'une grande vigilance...

---

<sup>108</sup> Un autre exemple, cité par Maude Bonenfant, « Les mondes numériques ne sont pas "virtuels" : l'exemple des jeux vidéo en ligne », pages 62-63 : « certains employeurs constatent le développement de compétences utiles pour les postes qu'ils cherchent à pourvoir. Par exemple, la capacité au « multitâche » (multitasking) et les qualités de leadership et d'organisation requises pour coordonner un raid ou pour diriger une équipe, une guilda ou une alliance sont transférables en milieu de travail [...] convaincues que les jeux peuvent les aider à prospérer, certaines entreprises ont transformé des groupes de travail en guildes, ont récompensé les employés par des points d'expérience lorsqu'ils accomplissaient des tâches, leur ont donné des titres et des grades lorsqu'une guilda terminait un projet et ont présenté les objectifs à atteindre sous forme de quêtes [...] les mondes des jeux vidéo sont des lieux que certains milieux de travail privilégient : « cette convivialité [instituée par la pratique commune d'un jeu vidéo en ligne] a poussé plusieurs entreprises et organismes à considérer les mondes virtuels comme des endroits où les employés peuvent se rencontrer, échanger et continuer à travailler. »

<sup>109</sup> Maude Bonenfant et Thibault Philippette citent Le cas de l'application mobile PainSquad développée pour l'hôpital pour enfants malades de Toronto : « des enfants, sous traitement pour lutter contre leur cancer, doivent tenir le rôle d'enquêteur afin d'investiguer leur propre douleur », jeu qui a eu pour effet d'améliorer le traitement du fait de l'implication des malades. « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification », Sciences du jeu 10 | 2018, <http://journals.openedition.org/sdj/1422>

<sup>110</sup> La Philosophie des jeux vidéo, page 234. Cité par Haydée Silva, « La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ? », Sciences du jeu, 1 | 2013, <http://journals.openedition.org/sdj/261>

<sup>111</sup> Article cite (« la gamification, c'est la rationalisation du jeu à des fins capitalistes »)

<sup>112</sup> Maude Bonenfant et Sébastien Genvo, « Une approche située et critique du concept de gamification », Sciences du jeu, 2 | 2014, <http://journals.openedition.org/sdj/286>

<sup>113</sup> Animal de compagnie virtuel japonais, créé en 1996 par la société japonaise Bandai. Le jeu consiste à simuler l'éducation d'un animal à l'aide d'une console miniature, de la taille d'une montre, dotée d'un programme informatique, et les soins permanents que réclame « l'animal » interfèrent constamment avec le quotidien du « maître » ...

## **5. Peut-on jouer sans limites ?**

Notre époque est sans précédent dans l'amplitude qu'elle donne au phénomène ludique, pour des raisons qui sont à la fois culturelles et techniques. Il est au moins théoriquement possible de jouer partout, comme le montre un jeu comme Pokemon Go, et à propos de tout. Il est aussi possible de jouer tout le temps, pourvu que l'on ait accès à son smartphone et nonobstant d'évidentes limites physiques – bien que le jeu puisse être pris sur le sommeil. Les derniers développements du capitalisme, qui voient les entreprises se concurrencer féroce­ment pour obtenir l'attention et les données du consommateur, n'épargnent pas le monde des jeux. Or, si l'on estime que la valeur du jeu tient justement à la distance qu'on entretient avec lui, dans un rapport qui est toujours à réajuster, c'est au joueur lui-même qu'il revient de veiller sur cette distance et de fixer des limites au jeu, sous peine qu'à trop jouer il ne joue plus du tout.



## CONCLUSION

Au terme de notre enquête visant à définir le jeu, nous avons découvert que son existence, au sens de l'activité comme au sens de « ce à quoi on joue », supposait qu'il y ait du « jeu » dans la réalité (au sens mécanique de l'interstice entre deux pièces). Le jeu est ainsi un exercice du possible et du virtuel que les jeux culturellement définis comme tels permettent d'expérimenter de manière éminente. Cette expérience apparemment « séparée » de la réalité n'a finalement rien de gratuit ni d'improductif, elle nous construit et produit des effets dans notre vie et celle des autres.

Plus encore, les jeux n'épuisent pas la possibilité de jouer. La conscience et la liberté relative de l'être humain ainsi que l'indétermination du monde dans lequel il évolue lui permettent d'instaurer entre lui-même et les situations qu'il rencontre la distance nécessaire au jeu. Etant tenus d'interpréter le monde et d'y intervenir, nous pouvons introduire du jeu dans une bonne part de notre existence, dans nos relations aux autres, dans notre travail, dans des activités qui ne sont pas *a priori* définies comme ludiques, jusqu'à jouer notre vie même ou nous jouer des autres. Nous voyons par-là que le jeu n'est pas sans danger, qu'il n'exclut pas notre responsabilité mais la requiert : tout jeu comporte des règles et il nous incombe d'affirmer celles que nous voulons respecter. L'expérience de la virtualité indéfinie et illimitée qui nous est offerte dans le jeu risque de nous faire confondre la licence laissée à nos caprices avec l'exercice d'une vraie liberté, et nous illusionne si nous croyons pouvoir jouer sans fin à l'abri du monde.

Dans son rapport à la réalité, le jeu partage avec l'art et la fiction une même ambivalence : « redoublant » le réel d'une certaine manière, il tend à s'y substituer, mais fait également signe vers un sens supérieur, qui la dépasse et lui donne sens en retour. Pour reprendre l'allégorie platonicienne, il risque de nous enfermer dans la fascination des ombres projetées au fond de la caverne, ou nous indiquer l'ouverture menant à sa sortie. Pensons à la fin ambiguë de Don Quichotte, où la guérison du héros de sa folie ne désavoue pas forcément le sens de ses aventures.

Pour achever notre parcours, abordons un dernier aspect du champ sémantique du mot, qui déborde du cadre défini par le programme limitatif, mais permet de boucler notre tour du jeu. La joie éprouvée à jouer tient finalement à ce que cette expérience nous met en résonance avec le mouvement même de la vie. Dans la philosophie indienne, le mot *lila* désigne le jeu de la divinité qui se cache derrière les apparences du monde. Ce jeu cosmique est l'expression de la fantaisie divine, il est « gratuit » et sans finalité, n'étant que l'expression de la liberté et du pouvoir créateur du divin qui n'agit pas « en vue » de quelque chose. Cette notion est inséparable d'une autre, celle de *maya*, la puissance d'illusion qui en voilant l'absolu donne à l'univers l'apparence d'une réalité séparée. Tout naît, vit et meurt, dans un renouvellement permanent de toutes choses. Le jeu humain est comme l'expérience de cet infini renouvellement, ce qu'exprime bien Eugen Fink : « Par le jeu, notre vie fait l'expérience d'une création particulière, du bonheur de créer ; nous pouvons tout être, toutes les possibilités s'offrent à nous, nous avons l'illusion d'un commencement libre, sans entraves. » La sagesse consiste alors à jouer sans se prendre au jeu, à saisir au-delà des phénomènes le fond divin d'où ils viennent et où ils retournent, comme l'illustre la citation suivante du Yoga Vasishtha : « *Sans nul attachement au fond de toi, mais agissant en apparence comme qui est attaché, point brûlé au dedans, mais au dehors plein d'ardeur, agis en te jouant dans le monde, ô Râghava !* » Le sage qui vit intérieurement au contact de l'absolu est à la fois spectateur et acteur, détaché et impliqué, ce qui évoque un peu la troisième métamorphose de l'esprit dans la philosophie de Nietzsche. Après avoir été le chameau qui portait les valeurs héritées, l'esprit devient lion et s'en débarrasse, avant de renaître enfant : « *L'enfant est innocence et oubli, un nouveau et un jeu, une roue qui roule sur elle-même, un premier mouvement, une sainte affirmation.* » Adhérant librement au devenir, détaché du fruit de ses actions, le sage ne fait plus l'expérience de la contrainte qui dans notre réalité met fin au jeu. Pour nous qui ne sommes pas des sages, jouer est toute l'expérience, fragile et provisoire, que nous pouvons faire de cette réalité supérieure.

Selon que nous en éprouvons le sens et la beauté ou l'estimons vain, « le théâtre du monde » – mentionné dans le programme limitatif – suscitera des propos plus ou moins désenchantés. Là encore il s'agit d'être à bonne distance, ni complètement emporté, ni détaché jusqu'à l'indifférence. « *Le monde entier est une scène / Hommes et femmes ne sont que des acteurs / Ils ont leurs sorties comme leurs entrées / Et chacun dans sa vie joue bien des rôles...* » nous dit Shakespeare dans Comme il vous plaira... Lui font écho les derniers instants de l'empereur romain Auguste. Se sentant sur le point de quitter la scène, on raconte qu'il demanda un miroir, se fit peigner les cheveux et raser la barbe et dit : « *N'ai-je pas bien joué mon rôle ? (...)* Oui, lui répondit-on (...) *Plaudite, acta est fabula ! Applaudissez, dit-il, la pièce est jouée !* »

## ANNEXE : quelques définitions.

L'historien néerlandais **Johann Huizinga**, dans sa grande étude de 1938, **Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu**, définit, pages 34-35 de l'édition Gallimard, le jeu « comme une action libre, sentie comme *fictive* et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ».

La seconde étude la plus citée est celle de **Roger Caillois**, **Les jeux et les hommes**, publiée en 1958 et développée en 1967. Avant de préciser sa célèbre classification des jeux en quatre types [«agon» (la compétition), «alea» (le hasard), «mimicry» (l'imitation) et «ilinx» (le vertige)], il définit pages 42-43 le jeu « comme une activité :

1°- *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux;

2°- *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

3°- *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

4°- *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

5°- *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

6°- *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »

Dans le compte-rendu qu'elle donne du livre de **G. Brougère**, **Jouer/Apprendre** dans L'orientation scolaire et professionnelle, 15 septembre 2006, Christine Delory-Momberger précise que selon l'auteur cité, « pour qu'une activité soit interprétée comme une activité de jeu, cinq critères peuvent être retenus, dont les deux premiers sont essentiels : le caractère de « second degré » de l'activité dans son rapport aux *mêmes* activités de la vie ordinaire (Je sais que « *ceci est un jeu* »), la libre décision d'entrer dans le jeu (« *jouer, c'est décider de jouer* »), l'existence de règles implicites ou explicites partagées, la non-conséquence du jeu dans la vie « réelle », l'incertitude quant à l'issue du jeu. » Mais l'auteur « s'interroge sur la possibilité même d'une définition objective en constatant que « *jouer ne relève pas de caractéristiques objectives de l'activité qui ne sont pas spécifiques, mais de la façon dont cette activité prend sens pour un individu ou dans la communication entre deux ou plusieurs individus* ».

Concernant la classification des jeux, outre celle déjà citée de Caillois, et la distinction « game » et « play » (présente chez Caillois dans la distinction *paideia-ludus*), nous pouvons remarquer avec Johan Huizinga que « **le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose**. [...] le jeu "représente" un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose » (page 35, opus cité). Les jeux ont ainsi tendance à se distribuer entre **les deux pôles de la représentation** (la « *mimicry* » de Caillois) **et de la compétition** (agon)<sup>114</sup>. Nous le soulignons parce que leur distinction facilite l'analyse : le jeu d'imitation d'un enfant, ou le cosplay, présentent des caractéristiques assez différentes du jeu d'échec par exemple.

---

<sup>114</sup> « Si l'on considère les formes ludiques les moins imprégnées de cette nécessité d'additif fictionnel, tels que les jeux sportifs, les échecs, ou encore le poker, on peut imaginer un pôle opposé qui serait celui de la compétition pure. Le long de cet axe théorique se répartirait ainsi l'ensemble des pratiques et des dispositifs ludiques, de sorte qu'ils seraient plus ou moins agonistiques et plus ou moins fictionnels. », Antoine Dauphagne, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ* 2 | 2011, <http://journals.openedition.org/strenae/312>