



HAL
open science

Science et jeu. Sciences du jeu

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Science et jeu. Sciences du jeu. Rendez-vous d'Archimède. Cycle de conférences sur le jeu, Université de Lille, Jan 2007, Lille, France. hal-02175772

HAL Id: hal-02175772

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-02175772>

Submitted on 6 Jul 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Sciences et jeu – Sciences du jeu

Gilles Brougère

Professeur de sciences de l'éducation

Experice - Université Paris 13-Sorbonne Paris Cité

« Il y a une science des jeux : il y aura des sciences du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette au jour le contenu idéologique et les présupposés métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce qu'elle *représente* pour ceux qui en font usage. A ce titre les sciences du Jeu justifient leur rattachement au cadre général des études anthropologiques. »¹

Telle est la justification que Jacques Henriot donna à cette expression « sciences du jeu », que nous utilisâmes pour désigner un DESS devenu master au sein de l'université Paris 13. On peut considérer qu'aujourd'hui il désigne un courant de pensée influencé par Jacques Henriot et ayant donné lieu à la création de la revue *Sciences du jeu* en 2013 qui compte à ce jour huit numéros. Cette création a été la conséquence d'une journée d'étude internationale d'hommage à Jacques Henriot pour les 30 ans des sciences du jeu à Villeteuse, le principal campus de l'université Paris 13.² Elle a permis de considérer que l'expression « sciences du jeu » faisait sens dans le domaine francophone où nombre de jeunes chercheurs (en particulier travaillant sur le jeu vidéo) se reconnaissent dans cette expression.

Il s'agit de désigner ainsi des *game studies* à la française, mais ces études sont marquées par un vocable « jeu » qui renvoie tout autant à « *play* » qu'à « *game* ». La perspective est alors toute autre, les sciences du jeu sont tout autant des *game* que des *play studies*, ou l'idée est qu'il ne peut s'agir d'étudier l'un sans l'autre. L'expression « sciences du jeu » témoigne de cette unité entre les différents sens du mot jeu, mais aussi d'une pluralité (fidèle en cela aux *studies* anglophones) d'approches. La logique francophone du terme n'est pas alors considérée comme un obstacle ou une ambiguïté mais au contraire comme un atout pour penser ensemble ces différentes dimensions du jeu.

La pluralité contre l'unité

Dès l'origine, derrière ce choix, c'est l'idée d'une science, au singulier, du jeu qui est récusée. On ne peut en effet créer une science autour d'un objet ou pour le dire autrement il ne peut y avoir autant de sciences que d'objets ; une science ou une discipline scientifique (certes aux frontières toujours vagues et floues) propose une perspective, une approche, des questions héritées d'une histoire plus ou moins ancienne et de la production de nombreux auteurs, qu'il s'agisse de philosophie, d'histoire, de sociologie ou de psychologie. Les objets de leur côté peuvent souvent être approchés selon l'une ou l'autre de ces perspectives, ou en combiner plusieurs. On peut ainsi évoquer une philosophie du jeu (et Henriot en serait un des contributeurs), une histoire du jeu ou tout au moins de certains aspects de celui-ci, de même qu'il peut relever d'une approche sociologique, anthropologique ou psychologique. Cette pluralité d'approches est celle que l'on trouve dans des « trans-disciplines », des organisations

¹ Henriot J., *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989, p. 158

² On trouvera les principales contributions à cette journée reprises sous forme d'article dans le 1^{er} numéro de *Sciences du jeu*. « 30 ans de Sciences du jeu à Villeteuse. Hommage à Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, n°1, 2013, <http://sdj.revues.org/195>.

universitaires qui autour d'un objet mobilisent différentes disciplines, telles les sciences de l'éducation, les sciences juridiques ou les sciences de l'information et de la communication. Cependant il s'agit là d'objets très larges et aux enjeux sociétaux importants (l'éducation, le droit, la communication auxquels on pourrait rajouter la médecine), des pratiques sociales qui supposent des dispositifs de formation importants pour répondre aux besoins en praticiens, avant de répondre à des logiques de recherche. On notera l'utilisation systématique du pluriel qui renvoie à cette contribution de disciplines différentes pour aborder un objet complexe. L'usage montre ainsi que science (au singulier) désigne une approche spécifique qui renvoie à une pluralité d'objets, le méga-objet de référence étant plutôt une construction conceptuelle (la société, la culture, la psychè) qu'un objet du monde. Cette utilisation de « sciences » (au pluriel) peut être mise en relation avec le développement des *studies* en contexte anglophone. On comprendra que l'on s'oppose ici à toute constitution d'une science du jeu ou ludologie comme certains aiment l'appeler. Cela conduirait à penser que chaque objet devrait développer une approche spécifique, ce qui reviendrait à isoler le jeu des autres activités qui peuvent être semblables ou proches, cela étant d'autant plus absurde que, comme je le montrerai plus loin, il n'y a pas de frontière précise entre ce qui est jeu et ce qui n'est pas jeu. La conséquence en serait le développement d'un corpus limité de résultats scientifiques soumis à la critique de la communauté réduite à ceux qui se reconnaissent dans cette démarche. C'est produire un entre soi, un enfermement dans un espace restreint qui va à l'encontre de la logique scientifique. Seuls ceux qui travaillent sur le jeu seraient alors habilités à se prononcer sur de tels travaux, ce qui conduit à la pauvreté scientifique et au dogme, la vérité unique. C'est ainsi que la science devient secte, une démarche dangereuse dans laquelle le mot « science » est utilisé pour s'affranchir des cadres et contraintes de la démarche scientifique. Un énoncé scientifique sur le jeu implique qu'il soit contrôlable et critiquable tout autant par les spécialistes de la science (ou des sciences) de référence que par d'autres spécialistes du jeu (issus d'autres disciplines). Mais il est vrai que l'importance d'un discours rhétorique sur le jeu³ a pu rendre difficile la construction d'un discours scientifique quand exaltation ou dénigrement l'emportent sur l'analyse rigoureuse. Une science trop singulière du jeu risque de prendre le relais de ces rhétoriques et de devenir un espace d'exaltation du jeu et de ses hypothétiques bienfaits.

Il faut accepter que cet objet aux frontières imprécises et floues se déploie sur de multiples dimensions qui peuvent impliquer des approches différentes (mathématique, économique, sociale, culturelle, psychologique voire biologique, etc.). Parler de sciences du jeu c'est évoquer non pas une unicité d'approche mais la possibilité d'un dialogue entre différentes approches mais aussi le non enfermement dans un objet et la confrontation avec des objets proches (le loisir, la décision, le support pédagogique, etc.)

S'inscrire dans des sciences du jeu est la seule façon de penser le jeu en restant dans une logique scientifique particulièrement complexe pour cet objet.

Le jeu un objet aux contours flous

Quel serait l'objet des sciences du jeu. Comme l'évoque Henriot il s'agit d'une réalité qui est loin d'être précise, souvent une idée, un mot qui suppose qu'une des dimensions des sciences du jeu renvoie à une analyse des usages du terme. En effet il convient de souligner la profonde diversité et polysémie du terme qui peut difficilement être érigé en objet unique. Les sciences du jeu ne présupposent pas (contrairement à une science du jeu) l'unicité et la réalité de cet objet.

³ Voir sur cette question Sutton-Smith B., *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Harvard University Press, 1997

La définition en est impossible car elle supposerait une frontière entre jeu et non jeu, or nos analyses du jeu consistent à penser qu'il n'y a pas de telle frontière et que selon les points de vue, les joueurs, les spectateurs, les situations, la ligne de démarcation (si tant est qu'il y en ait une) ne va pas être placée au même endroit. Pour prendre un exemple il n'est pas certain que des élèves et l'enseignant qui leur propose un jeu dans le cadre scolaire en aient la même vision et placent au même endroit la frontière entre jeu et exercice. Etudier le jeu c'est toujours en même temps prendre en compte la diversité des points de vue et situations.

On peut se référer à Wittgenstein pour défendre l'idée que derrière l'usage du mot « jeu » il n'y pas une essence, une (ou des) caractéristique(s) commune(s) qui nécessairement traverserai(en)t la diversité des usages. On peut voir « apparaître et disparaître des ressemblances »⁴ mais il n'existe pas d'ensemble unique de caractéristiques communes à tout ce que nous appelons « jeux ». C'est sans doute l'absence de ces caractéristiques communes, l'absence d'une essence qui rend impossible l'idée même de science du jeu, vision nécessairement essentialiste qui ne peut que postuler une telle essence. Nous nous reconnaissons dans la critique de Wittgenstein qui nous invite à une autre démarche :

« Cette soif de généralité est le résultat de nombreuses tendances liées à des confusions philosophiques particulières. Il y a tendance à chercher quelque chose de commun à toutes les entités que nous subsumons communément sous un terme général. Nous avons tendance à penser qu'il doit par exemple y avoir quelque chose de commun à tous les jeux, et que cette propriété commune justifie que nous appliquions le terme général "jeu" à tous les jeux ; alors qu'en fait les jeux forment une *famille* dont les membres ont des ressemblances de famille [*family likenesses*]. Certains d'entre eux ont le même nez, d'autres les mêmes sourcils, et d'autres encore la même démarche ; et ces ressemblances se chevauchent [*overlap*]. L'idée qu'un concept général est une propriété commune à ces cas particuliers se rattache à d'autres idées primitives et trop simples sur la structure du langage. Elle est comparable à l'idée que les *propriétés* sont des *ingrédients* des choses qui ont ces propriétés. »⁵

Cette absence d'essence qui rend impossible de définir l'objet jeu, au profit de la mise en évidence du jeu de langage que l'on joue en utilisant le mot jeu et qui relèverait d'une description, est renforcée par un aspect essentiel très bien résumé par Reynolds : « Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait... Le jeu ne comporte aucune activité instrumentale qui lui soit propre ; il tire ses configurations de comportements d'autres systèmes affectifs comportementaux. »⁶. On ne peut en conséquence isoler l'étude du jeu qui est en lien nécessaire avec d'autres systèmes comportementaux.

Cela est à mettre en relation avec l'idée développée par Bateson qui renvoie le jeu non pas à l'action mais au sens donné à l'action qui suppose une métacommunication ou communication sur la communication indiquant qu'il s'agit d'un jeu : « Ce phénomène – le jeu – n'est possible que si les organismes qui s'y livrent sont capables d'un certain degré de métacommunication, c'est-à-dire sont capables d'échanger des signaux véhiculant le message "ceci est un jeu". »⁷

Il n'y a pas d'acte proprement ludique, mais une façon ludique d'agir. Goffman à la suite de Bateson va considérer que ce qui caractérise le jeu c'est moins l'acte que son cadrage, la façon dont il prend sens au sein de l'expérience.⁸ Le jeu est un cadre de l'expérience, pas un objet spécifique, ce qui nous éloigne encore de l'idée qu'il pourrait faire l'objet d'une science

⁴ Wittgenstein L., *Recherches Philosophiques*, Paris, Gallimard, 2004 [1953], §66, p. 64

⁵ Wittgenstein L., *Le Cahier bleu*, p. 57-58 cité par J.-P. Narboux, « Ressemblances de famille, caractères, critères », in S. Laugier (dir) *Wittgenstein, métaphysique et jeux de langage*, PUF, 2001, p. 69-95

⁶ Reynolds P. C., *Play, Language and Human Evolution*, 1972, cité par J. S. Bruner, *L'ontogenèse des actes de langage*, in *Le développement de l'enfant. Savoir faire, savoir dire*, Paris, PUF, 1983, p. 223-224.

⁷ G. Bateson, « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit 1*, Paris, Seuil, 1977 [1955], p. 211.

⁸ Goffman E., *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les éditions de Minuit, 1991

spécifique d'autant plus que la richesse de l'approche de Goffman est de ne pas isoler le jeu mais de le confronter avec des cadres proches, qui ont comme point commun la modalisation de l'expérience primaire, c'est-à-dire une transformation du sens d'une activité ordinaire ou quotidienne.

Pour mieux saisir ce que sont les sciences du jeu il importe non pas de définir le jeu mais de proposer une description de l'usage du mot jeu qui en français articule sans le confondre ce qui est distingué en anglais par les termes *play* et *game*. En effet ce n'est pas parce que le mot est le même que l'analyse des usages en contexte du terme ne permet pas de distinguer le jeu comme objet (le jeu de 52 cartes que j'ai en main), le jeu comme système (quand je parle de la richesse stratégique du jeu d'échec), le jeu comme activité ou jouer (quand j'évoque l'intensité du jeu de cet enfant).

Il s'agit en suivant toujours l'exemple de Wittgenstein de décrire en repérant les critères sous-jacents à l'usage du terme jeu : « Mon savoir, mon concept de jeu, n'est-il pas intégralement exprimé dans les explications que je pourrais en donner ? C'est-à-dire, *dans la description que je donne d'exemples de jeux de catégories différentes*, dans le fait que je montre comment on peut construire de toutes sortes de façons d'autres jeux analogues à ceux-là, ou *que je dis que j'hésiterais à nommer ceci et cela un "jeu"*, etc. »⁹

Cette description de l'usage du terme est essentielle pour saisir ce qu'est le jeu, une idée dit Henriot, une façon de parler du réel, de considérer certaines actions du monde. C'est bien cet air de famille qui permet de comprendre cet usage d'un même terme et chacun peut voir des ressemblances là où d'autres n'y sont pas sensibles – comme dans les familles pour filer la métaphore de Wittgenstein : « je dis que ces phénomènes n'ont rien de commun qui justifie que nous employons le même mot pour tous – mais qu'ils sont tous *apparentés* les uns aux les autres de bien des façons différentes. »¹⁰

La présence d'un même caractère ne conduit pas à considérer que c'est en fonction de la possession de ce caractère que l'on utilise le nom. Ainsi à supposer que tous les jeux possibles soient des activités, ce n'est pas en vertu du fait que tous les jeux sont des activités qu'ils sont appelés des jeux. On pourrait dire la même chose en ce qui concerne le plaisir. Il s'agit de traquer les ressemblances significatives : quelles sont les ressemblances entre les jeux (pas nécessairement tous, mais ce que l'on appelle le plus aisément « jeu »), quels aspects peut-on remarquer ?

Parler de jeu de façon réflexive c'est organiser les ressemblances sous forme de critères. Il s'agit de mettre en évidence le catalogue de critères qui sont au fondement de l'usage du terme ou ce qui permet de trouver des airs de famille. Déployer les critères c'est en même temps concevoir leur variabilité, la variabilité de l'application du concept, en fonction de l'objet mais aussi du contexte. Quels sont les critères mobilisés de façon explicite ou implicite dans cet usage ? Il s'agit de trouver les règles d'usage, la grammaire : « comme si ce qui appartenait en propre à une investigation grammaticale [...] était d'exhumer le catalogue des critères qui sont au fondement de l'usage du concept. »¹¹ Mais derrière le langage c'est bien de jeu dont il s'agit, car c'est en utilisant le mot « jeu » que l'on apprend sans en avoir nécessairement conscience ce qu'est le jeu, c'est-à-dire ce que désigne le mot « jeu » et les critères qui permettent de parler de jeu.

Cette analyse conduit à considérer 5 critères ou plutôt 2+3, dans la mesure où les deux premiers sont fondamentaux pour caractériser le type de réalité qui est désignée par jeu, les trois suivants en étant des conséquences, mais leur présence est liée à leur dimension opératoire. On pourrait sans doute trouver d'autres critères, mais ce « jeu » de critères s'avère et s'est avéré dans son usage comme outil dans diverses situations, suffisant pour décrire le

⁹ Wittgenstein L., *Recherches Philosophiques*, op. cit., §75, p. 69 (souligné par nous)

¹⁰ *Ibid.* § 65, p. 63 (souligné par l'auteur)

¹¹ J.-P. Narboux, op. cit., p. 92.

jeu tel qu'on le parle (pour évoquer Henriot), pour comprendre l'extension actuelle du ludique ou de l'usage du terme jeu (dans la mesure où celui du terme « ludique » sur lequel je reviendrai tend à s'en éloigner de plus en plus). J'ai développé cette analyse des critères dans différents textes¹² et je me contenterai de les évoquer rapidement renvoyant le lecteur à ces différentes publications.

Le premier renvoie à la dimension déjà évoquée avec Reynold, Bateson et Goffman, et que je dénomme « second degré », le fait que l'activité ludique est la transformation d'une activité ordinaire, marquée par une dimension fictionnelle, de faire-semblant. Elle ne doit pas être prise pour ce qu'elle semble être tout en y faisant référence. Pour reprendre un exemple de Wittgenstein, la boxe ressemble plus au combat de rue qu'aux échecs et pourtant la boxe est un jeu comme les échecs ce que ne sont pas les combats de rue. On trouverait donc de façon sous-jacente le critère suivant : cela ressemble à un combat, à la guerre (pour les échecs) et pourtant cela n'en est pas. C'est ce rapport de non littéralité, de second degré qui caractérise ainsi le jeu, qui justifie l'emploi du terme pour des activités très différentes.

Mais cette caractéristique on la trouverait également dans nombre d'activités qui ne sont pas des jeux (la littérature, le cinéma, le théâtre mais aussi la simulation à finalité éducative). Pour comprendre la logique sous-jacente à l'usage du mot jeu il faut y ajouter un 2^e critère essentiel, la décision, ou le fait que jouer c'est décider. On peut reconnaître l'idée de liberté que l'on trouve dans bien des définitions du jeu, mais je m'en écarte de deux façons ; la décision n'est pas seulement celle (la liberté) d'entrer dans le jeu mais surtout celle de produire des actions dans le jeu. Le fait qu'il s'agisse d'un monde de second degré, fictif, donne une importance à la décision, qui devient négociation quand le jeu se fait collectif. En effet le monde ludique (celui du jeu vidéo comme ceux d'un match de tennis ou d'un jeu de faire semblant) s'effondre si les joueurs arrêtent de décider contrairement au monde du 1^{er} degré qui continue son cours avec ou sans mes décisions aux effets toujours limités. D'où le fait que l'on ait tendance à appeler « jeu » les activités centrées sur la décision et théorie mathématique des jeux ce qui est une théorie mathématique de la décision. Quant à la liberté qui peut toujours être suspectée de limitations (suis-je vraiment libre ou déterminé par ma situation sociale ou tout autre aspect ?), c'est un critère plus difficile à opérationnaliser dans une description contrairement à la décision qui renvoie avant tout au sentiment de décider de la part du joueur.

Les conséquences ou trois critères suivants en sont : la présence de mécanismes de décision, ce que l'on appelle usuellement règle mais ici élargi à tout principe qui organise la décision et qui caractérise en particulier le jeu (*game*) du jeu (*play*) ; la frivolité ou une absence relative de conséquence ; une incertitude quant aux résultats.

Ces 5 critères ne sont pas à prendre comme des absolus mais comme des pôles, entre le plus et le moins, l'optimum n'étant pas nécessairement le maximum : un jeu entre 2^e et 1^{er} degré, impliquant plus ou moins de décisions selon des mécanismes variés, entre frivole et sérieux, plus ou moins incertain. J'ai pu montrer que ces critères pouvaient entrer en résonance avec les éléments d'une définition proposée par Henriot en 1989 dans *Sous couleur de jouer*.¹³ Ils constituent une façon de s'inscrire dans le programme de travail lié aux sciences du jeu.

Cette rapide analyse qui permet de considérer que le jeu ne peut être l'objet d'une science, mais il peut être approché de différentes façons. Nous pouvons en citer quelques unes sans aucune volonté d'exhaustivité.

¹² Brougère G., *Jouer/apprendre*, Paris, Economica, 2005 ; Brougère G., « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? » *De(s)générations* 07, 2008, p.83-90 ; Brougère G., « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* » ? *Australian Journal of French Studies*, Vol XLIX, n° 2, 2012, p. 117-129.

¹³ Brougère G., « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu* n°1, 2013, <http://sdj.revues.org/202>

On peut ainsi analyser les usages contemporains du mot jeu dans différents secteurs et essayer d'en comprendre les règles ou la grammaire sous-jacente. On peut faire l'exercice également pour l'adjectif « ludique ». ¹⁴ A l'origine c'est un adjectif savant, dérivé du terme latin *ludus*, conçu pour pallier l'absence d'adjectif relatif à jeu dans la langue française. Aujourd'hui on peut trouver une expression telle que « jeu ludique » qui semble indiquer que ce terme se distingue du mot « jeu » sans qu'il soit aisé de saisir toujours en quoi. Là encore la description des usages est la seule solution. Le terme ludique, transformé parfois en nom, le ludique, renforçant ainsi la distance avec « jeu », semble renvoyer à nombre d'usages du terme anglais « fun » qu'il est difficile de traduire en français, « amusant » ne semblant pas toujours approprié.

On peut également comme l'a fait magistralement Henriot ¹⁵ analyser les extensions et les métaphores. A l'inverse on peut suivre dans certaines disciplines comme la psychologie la disparition du jeu sous des notions considérées comme plus fondamentales.

Ainsi pour se limiter à un exemple, peut on analyser la place du jeu à l'école maternelle sans se poser la question sur ce qui est appelé et considéré comme jeu, comprendre la logique sous-jacente à l'usage d'expressions comme jeu « libre », jeu « structuré », jeu « éducatif ». Il n'existe pas un jeu dans l'absolu mais une façon de considérer que certaines activités sont des jeux et d'autres n'en sont pas et ceci dans le cadre d'une variation culturelle si l'on compare différents systèmes préscolaires. La question devient alors : qu'est-ce qui fait que cela est ici considéré comme jeu et pas là ? Que veut-on mettre en évidence en parlant de jeu : la recherche d'une motivation de l'enfant y compris en rusant avec celui-ci, l'intérêt d'une logique de faire-semblant fondamentale en éducation, l'importante de faire de l'enfant et de l'élève un décideur, l'acceptation ou le refus d'une certaine frivolité ?

Sciences du jeu, *Game studies* et la question du *play*

Que sont ces sciences du jeu ? Justement pas tout à fait des *game studies* à la française dans la mesure où il s'agit d'articuler *game* et *play*, de prendre en compte la question du jouer et la pensée d'Henriot est alors une ressource. ¹⁶ Une vision naïve consiste à dire que l'usage d'un même terme serait un handicap. Outre le fait que le contexte permet, comme nous l'avons vu ci-dessus, de distinguer les différents niveaux qui correspondent aux termes anglais, on peut considérer que le même mot est un avantage, contraignant à articuler la question du *game* à celle du *play*, à mettre en évidence leur indissociabilité. Et nous aurions ici la mise en évidence d'une spécificité des sciences du jeu, le fait que le jeu (*game*) ne fait pas le jeu (*play*), que le dispositif peut rendre possible le jeu, mais pas toujours et sous conditions. On peut ainsi construire des dispositifs, des « jeux » dont l'usage ne relève pas pour tous du jeu. Cela implique de s'intéresser à l'attitude ludique, de voir comment un jouer (*play*) se développe ou non. On peut faire autre chose d'un jeu (comme d'un jouet) que jouer avec.

Au-delà il s'agit de s'intéresser à la façon dont se construit une attitude ludique et ce qu'elle apporte. Cela renvoie à la question du cadre de l'expérience. Dans quel cadre, pour quelle expérience le jeu (*game*) est-il utilisé ? Toute activité peut changer de sens en devenant un jeu, c'est-à-dire à travers un cadrage ludique, de second degré, et réciproquement un dispositif ludique peut être utilisé dans le cadre d'une expérience autre que ludique, par exemple dans un cadre scolaire qui partage pour certaines activités (exercices, simulation) la dimension de

¹⁴ Brougère G., « Repenser le jeu au regard de sa place au sein des industries culturelles », in G. Brougère (dir.) *Penser le jeu. Les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde, 2015, p. 9-24.

¹⁵ Henriot J., *op. cit.*

¹⁶ On peut se reporter à Triclot M., « *Game studies* ou études du *play* ? », *Sciences du jeu*, n°1, 2013, <http://sdj.revues.org/223>

modalisation, de second degré, ce qui permet d'y donner une place possible à un cadre ludique, sans que cela soit pour autant toujours le cas.

Il s'agit non pas de considérer un objet à étudier mais une question qui traverse différents objets. Le jeu est une question plus qu'une réponse. Cela apparaît nettement dans les thématiques qui ont été traitées dans la revue *Sciences du jeu* qui sont autant d'interrogations sur les relations du jeu à d'autres activités ou sur le sens même du jeu. La transformation en jeu, la gamification, déjà abordée dans le n°1 est le thème du n°2¹⁷ renvoyant le jeu à sa flexibilité, à la question des marges. Cette question des marges, des frontières entre jeu et non jeu est le thème du n°7.¹⁸ Il apparaît que le questionnement sur les relations avec d'autres activités, sur les limites et les frontières du jeu, sur la légitimité même de l'usage du terme sont largement présents. Ainsi le n°6 interroge les relations entre jeu et art, ou comment le jeu se fait art mais tout autant l'art devient jeu, entre deux activités qui ont des proximités mais également des différences fortes et qui gagnent à être analysées en relation.¹⁹ Le n°3 questionnait le jeu d'argent qui permet d'interroger ce qui fait jeu.²⁰ Une autre caractéristique est le refus d'isoler le jeu vidéo pour mettre en évidence la relation entre les différents types de jeux : le n°5 pense les relations entre jeux traditionnels et jeux numériques, refusant le surgissement d'une radicale nouveauté. Ainsi les sciences du jeu renvoient à la construction d'une posture prenant en compte le jeu dans sa diversité, refusant de considérer qu'il faudrait faire une science du jeu vidéo²¹. Ce sont des sciences, mais le singulier du terme « jeu » renvoie justement au refus de considérer que l'on pourrait isoler tel ou tel type de jeu. C'est bien la dimension de jeu dans sa diversité qui est prise en compte.

On trouve en toile de fond des sciences du jeu l'idée d'une analyse générale que Huizinga²² et Caillois²³ avaient en leur temps développée, refusant de séparer les différentes pratiques ludiques. Mais à la différence de ces deux auteurs le refus d'une définition qui délimiterait de façon claire et explicite ce qui est jeu constitue un élément essentiel pour une approche à même de saisir les transformations qui traversent le monde du jeu et la flexibilité des frontières avec ce qui ne serait pas du jeu. Mobiliser différentes approches est essentiel pour éviter tout enfermement dans une vision limitée, partielle du jeu.

Conclusion : Le jeu comme situation

C'est en considérant le jeu comme une situation que l'on peut saisir la logique sous-jacente aux sciences du jeu. Il implique la rencontre entre des dispositifs et des acteurs, le *game* et le *play* (au moins de façon potentielle). Il est ainsi légitime de porter tour à tour le regard plutôt sur les dispositifs ou plutôt sur les usages et actions. Il s'agit d'une pratique située dont le sens se construit *in situ* en fonction des acteurs, des observateurs et de leur propre culture ou ressources interprétatives vis-à-vis de ces situations.

On peut alors se demander à quelles conditions les dispositifs sont-ils considérés comme des jeux, par qui et pourquoi ? Ce qui renvoie tout autant aux concepteurs qu'aux usagers, et au fait d'avoir des références communes ou non pour désigner ce qui est jeu et ce qui ne l'est pas.

¹⁷ <http://sdj.revues.org/196>

¹⁸ <http://sdj.revues.org/755>

¹⁹ <http://sdj.revues.org/666>

²⁰ <http://sdj.revues.org/357>

²¹ <http://sdj.revues.org/544>

²² Huizinga, J., *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], tr. fr., Paris, Gallimard, 1951.

²³ Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

Que font les acteurs ? Peut-on dire de leur point de vue ou de celui d'un observateur qu'ils ou elles jouent ? Ce sont là des questions propres aux sciences du jeu qui peuvent mobiliser des approches fort différentes selon les disciplines de référence.

La situation est jeu ou non en fonction du cadre, partagé ou non entre « joueurs », entre joueurs et observateurs, joueurs et organisateurs, joueurs et concepteurs. On peut donc approcher de différents points de vue (sociaux, culturels, psychologiques,...) ce qui constitue le cadre.

Cette articulation propre à la situation entre dispositif et attitudes peut être analysée en partant du support et en analysant en quoi il offre des possibilités de jeu, il a des affordances ludiques, des prises qui incitent au jeu. On peut de façon réciproque voir comment des activités ludiques, des formes de jeu, sont réifiées dans des dispositifs qui se révèlent alors souvent être une expérience ludique mise en objet. Au-delà on peut souligner l'importance des supports matériels pour les pratiques ludiques, ce qui renvoie à la notion d'expérience instrumentée développée par Triclot²⁴.

Le jeu n'est pas un objet délimité mais se situe à la rencontre de multiples pratiques, dispositifs, situations, etc. Cela implique de ne pas l'isoler mais de le penser en relation avec d'autres objets, d'utiliser une diversité d'approches possibles. Il importe également de saisir le réseau des relations entre différents types de jeu, en refusant d'isoler comme radicalement différent tel ou tel jeu. C'est l'expérience de chacun, tout autant celle du jeu que celle du langage pour désigner le jeu qui permet de s'investir dans de nouvelles pratiques qui ne prennent sens que sur fond de ressources culturelles, sociales ou psychologiques. Ainsi s'il peut y avoir des sciences du jeu, il ne peut y avoir une science du jeu.

²⁴ Triclot M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.