HAL
open science

De quoi le jeu est-il le nom ?

Gilles Brougère

To cite this version:

Gilles Brougère. De quoi le jeu est-il le nom ?. La revue des livres pour enfants, 2018, 300, pp.98-103. hal-03589964

HAL Id: hal-03589964

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03589964

Submitted on 4 Mar 2022

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.

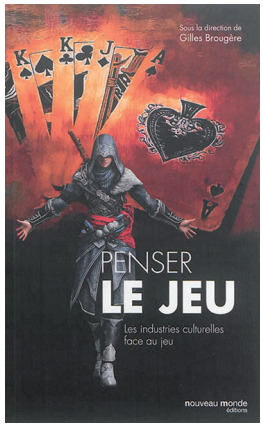
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

De quoi le jeu est-il le nom ?

PAR GILLES BROUGÈRE

De textes en textes, ici dans ce numéro comme partout ailleurs, le terme « jeu » semble recouvrir des sens divers, renvoyer à des réalités fort différentes voire contradictoires. Sans prétendre à l'exhaustivité, nous proposons, en guise d'ouverture, une exploration de cette diversité sémantique.

Gilles Brougère est Professeur de sciences de l'éducation Université Paris 13 – Sorbonne Paris Cité.



↑
Penser le jeu : les industries culturelles face au jeu, sous la direction de Gilles Brougère, ed. du Nouveau monde, 2015.

Comment se pense le jeu ? Derrière le terme quels sont les référents mobilisés ? C'est cette diversité qui rend parfois difficile de penser le jeu car il est le nom de choses différentes et ne semble pas éviter de renvoyer à des logiques contradictoires.

LE JEU COMME LOISIR PAR EXCELLENCE

Une dimension essentielle quoique parfois oubliée est l'inscription du jeu dans le cadre du loisir qui renvoie au fait de disposer d'un temps libre des contraintes diverses qu'il s'agisse de celles du travail ou des études, de la vie quotidienne ou familiale, des rythmes biologiques, etc. Il peut s'accommoder de tout contenu choisi qui ne renvoie à aucune des nécessités de la vie.

Le jeu est avant tout l'activité que l'on mobilise pour remplir ce temps de loisir, un jeu de société par temps de pluie, les jeux des enfants en cour de récréation… Il apparaît comme le loisir par excellence car il en redouble les caractéristiques. Si le loisir est marqué avant tout non par le contenu mais par l'absence de contraintes, la possibilité d'user librement de son temps, de son côté le jeu est défini non par un contenu particulier (les jeux sont innombrables et fort différents) mais par un cadre qui s'appuie entre autres sur la décision, la liberté du joueur. La liberté, notion souvent convoquée quand il s'agit de définir le jeu et qui renvoie à l'importance de la décision, de l'initiative et de l'engagement du joueur, redouble la liberté au cœur de la définition du loisir.

Il peut apparaître comme l'enfance du loisir, l'activité qui, dès l'enfance, construit la possibilité de se livrer à un loisir, c'est-à-dire choisir son activité sans contrainte extérieure ou avec des contraintes qui ne sont ni perçues ni vécues comme telles car nul n'échappe aux nombreuses contraintes qui cadrent l'ensemble des activités humaines qu'elles soient physiques, biologiques, sociales ou culturelles.

En conséquence l'extension du loisir, mais aussi sa marchandisation, influent fortement sur le jeu. Développement du jeu de société et plus encore du jeu vidéo chez les adultes témoigne d'une extension du jeu qui est en fait une extension du loisir. Le jeu vidéo mais aussi différentes formes de jeux de société qui sortent du plateau et du salon (pensons aux jeux de rôle grandeur nature ou aux jeux d'évasion et autres *escape rooms* qui ont le vent en poupe) montrent bien combien le jeu a su générer de nouvelles formes de loisir et bénéficier de son développement aussi bien dans des pratiques solitaires que collectives. L'informatique et sa diffusion ont fait du jeu une activité de loisir intergénérationnelle et aisément accessible. Au moindre ennui, dès qu'un moment de temps libre apparaît, y compris dans le cadre d'un temps contraint comme celui des trajets, il suffit de sortir son smartphone pour entrer dans un jeu, faire d'un temps contraint un temps de loisir. Ce n'est bien entendu pas spécifique au jeu, que l'on pense au livre qui continue à être utilisé dans le métro sous sa forme traditionnelle ou numérisée, ni au numérique, que l'on pense aux mots croisés et autres jeux sur support papier, mais le numérique a permis une extension et peut-être en a changé l'image en l'associant à celle de la modernité.

↑
Super Mario © Nintendo.

La question du loisir a été souvent l'objet de débats autour de sa contribution à l'épanouissement des individus, à leur éducation. Cette question est générale si l'on pense au livre ou au cinéma. Dans quelle mesure les supports conçus pour le loisir peuvent-ils contribuer à l'éducation ? De fait l'école s'est constamment réapproprié le monde du loisir dans un objectif éducatif, à commencer par le livre, le théâtre et d'autres pratiques comme le jeu point sur lequel nous reviendrons.

LE JEU COMME DIVERTISSEMENT

Le terme de loisir est volontiers positif d'autant plus que toute une tradition lui a trouvé une vocation éducative, en particulier dans le cadre de l'éducation populaire. Plus équivoque est l'idée de divertissement qui renvoie à la partie du loisir la moins noble, celle qui n'a d'autre but que de passer le temps, voire échapper aux pesanteurs et difficultés de la vie sociale ordinaire.

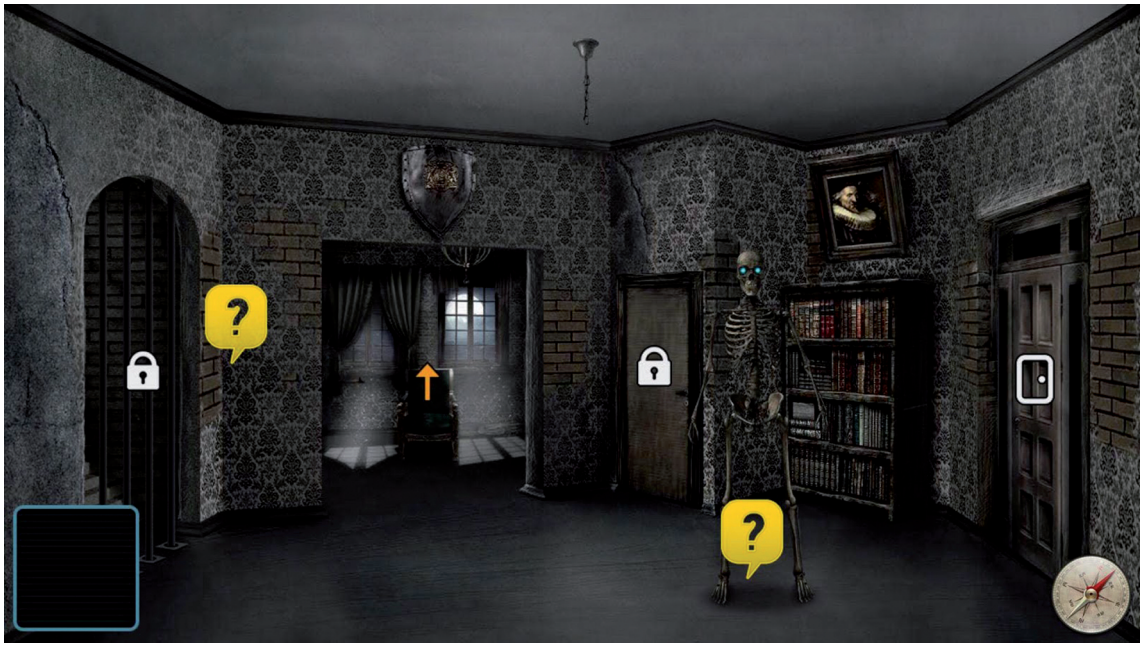
Le divertissement comme détournement de ce qui importe dans la vie, dans le passé lié plutôt à la dimension religieuse de la vie, que l'on pense à Pascal, aujourd'hui aux enjeux sociaux et culturels, est l'objet d'une critique forte, socialement marquée car les divertissements des classes favorisées (visiter une exposition, écouter de la musique classique ou maintenant du jazz, regarder un film d'auteur ou aujourd'hui une série considérée comme de qualité) ne sont pas l'objet du même opprobre que ceux des classes moins favorisées et des enfants. On parle volontiers d'escapisme pour justifier cette absence de légitimité.

Contrairement à une vision négative on peut considérer le divertissement comme une caractéristique essentielle d'une culture complexe capable de satisfaire le bien-être et le plaisir des individus et de poursuivre des buts différents, associés à l'idée que le présent n'a pas à être sacrifié au futur, le monde d'ici à un hypothétique monde autre.

Le divertissement est une façon d'explorer le monde et soi-même, de vivre des émotions, de faire des expériences sans risques. Le jeu, entendu comme expérience ludique, relève non seulement du loisir, mais du divertissement, de cette possibilité de s'investir dans un monde alternatif, le second degré qui caractérise le cadre propre au jeu. C'est tout autant visible dans un jeu symbolique propre aux enfants, dans un jeu de société, surtout les jeux contemporains qui accordent une grande importance au thème, dans les jeux vidéo où la question de l'immersion est très présente…

Le jeu a bien pour dimension essentielle de rendre possible le divertissement, en proposant une sortie du monde ordinaire pour agir dans un monde fictionnel où les actions que l'on y mène n'ont pas de conséquences dans le monde réel. Or l'absence (ou la minimisation) des conséquences est la définition même du frivole, le contraire du sérieux entendu comme ce qui a des conséquences.

Le jeu est ainsi le nom d'un divertissement, du divertissement par excellence, qui assume la construction d'un univers autre et profondément frivole comme l'est le fait de s'investir dans les aventures d'un plombier dénommé Mario ou la chasse aux Pokémon selon différentes formes. Cela n'enlève rien à la dimension de produit culturel car il faut être tel pour proposer



↑
Escape Game
Locks Adventure.

↓
Chasse au Pokémon !

↑
Cubes à empiler Djeco, design : Édouard Manceau.

une expérience riche de divertissement (sans oublier les dimensions techniques essentielles).

Mais justement tout un courant de pensée et un ensemble d'usages semblent résister à une vision du jeu comme pur loisir et divertissement.

LE JEU COMME ÉDUCATION

Le jeu serait le nom d'une activité fort sérieuse car elle aurait des conséquences éducatives essentielles. Mais sous cet énoncé rapide nous rencontrons des visions différentes. On peut ainsi y trouver l'utilisation de jeux dans un cadre scolaire ou éducatif plus large. Il peut s'agir de jeux choisis pour leur compatibilité avec le programme comme on peut le faire pour un roman ou un film, ou bien considérer que le jeu (entendu comme *play*, jouer) est un objectif comme peut l'être la lecture sans que le contenu soit essentiel. Ce qui importe alors c'est de jouer (par exemple pour favoriser les relations au sein du groupe).

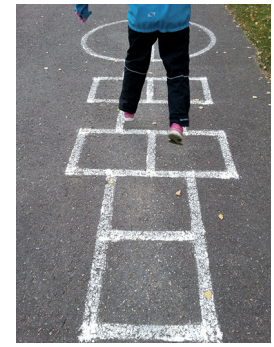
Le jeu n'est pas considéré comme autre chose qu'un loisir, qu'un divertissement mais entre dans la logique de recyclage éducatif et plus spécifiquement scolaire qui consiste à utiliser non seulement des produits conçus spécifiquement pour l'école (comme les manuels, les films pédagogiques ou les jeux éducatifs), mais à intégrer, en en modifiant parfois l'objectif, des produits conçus dans un autre but et en particulier dans un objectif de divertissement et de loisir.

Une autre vision, qui renvoie à la pensée romantique et à la rhétorique du jeu qui s'est développée à sa suite, consiste à considérer que le jeu serait intrinsèquement éducatif, que le fait de jouer permettrait développement et/ou apprentissage, conception souvent limitée à la prime enfance mais qui peut s'appliquer à d'autres âges. L'absence de preuve scientifique d'une vision qui ne peut être démontrée, car le terme jeu regroupe des activités trop hétérogènes pour qu'un tel énoncé ait un sens, n'empêche pas certains de considérer que le jeu est le nom d'une forme éducative légitime qui semble plutôt présente au niveau préscolaire. Mais si l'on regarde de plus près, « jeu » renvoie alors à une pluralité d'activités dont il n'est pas certain qu'elles relèvent toutes de ce que l'on appelle usuellement « jeu ». Jeu est ici le nom d'une approche pédagogique qui met au centre l'initiative et la décision enfantine, l'importance des apprentissages en situation informelle, c'est-à-dire dans des situations qui n'ont pas l'apprentissage comme objectif mais simplement comme effet complémentaire de l'activité.

À cela s'oppose la stratégie qui consiste à produire des jeux éducatifs, didactiques, pédagogiques, sérieux, etc. L'addition d'un adjectif conduit alors à modaliser le jeu et donc à considérer qu'usuellement le jeu n'est ni sérieux, ni éducatif puisqu'il faut pour qu'il le devienne le transformer et le signifier dans son nom.

Il y a une tension entre ceux qui pensent que tout jeu est quelque part sérieux (et ne se limiterait pas au divertissement) et donc éducatif et ceux pour qui il ne peut l'être que s'il est adapté, transformé.

Pour saisir la complexité des relations entre jeu et éducation, il faut également analyser les logiques de distinction, celles qui consistent à dévaloriser certaines formes populaires de divertissement, ce qui au niveau des



enfants passe largement par la dimension éducative. Se démarquer alors d'une culture enfantine trop populaire consiste soit à développer un discours mettant en évidence la dimension éducative des activités et des jouets avec l'idée que cela s'appliquerait plus à certains objets (par exemple ceux en bois pour des raisons assez mystérieuses sinon que leur coût est supérieur) soit à favoriser des objets et activités qui ont le label « éducatif ». Il s'agit là, tout en rendant possible le jeu des enfants (voire des adultes) de l'associer avec des valeurs supérieures à celles liées au divertissement.

DU JEU AU LUDIQUE

Il y a bien d'autres façons de saisir l'usage du mot jeu, par exemple sa réduction à un jeu archétype. Loin de traduire la diversité du monde du jeu, il semble que souvent les locuteurs pensent à un jeu particulier quand ils utilisent le terme jeu. Jeu est alors le nom d'un type de jeu (jeu de société, jeu vidéo, jeu du jeune enfant) et ne renvoie pas à la diversité des jeux et des pratiques ludiques. On pourrait également s'interroger sur l'usage du terme ludique qui à l'origine ne veut rien dire d'autre que relatif au jeu sans qu'il y ait d'autre distance entre jeu et ludique que celle entre le substantif et l'adjectif qui lui est associé. Or aujourd'hui on peut trouver une expression telle que « jeu ludique » qui semble signifier autre chose que « jeu jeu ». Le paradoxe est que selon les usages « ludique » semble signifier plus que jeu (le jeu par excellence ou sans concession à la pédagogie) ou moins que jeu (cela ressemble au jeu sans l'être tout à fait et on parlera d'une simulation ludique qui ne serait pas tout à fait un jeu).

On l'aura compris le terme jeu est utilisé dans des contextes et des stratégies variés et porte des significations voire des valeurs fort différentes. Il est le nom de différents objets et pratiques plus ou moins frivoles, ce qui n'est pas un problème… à condition de le savoir.