

Le jeu partout ou nulle part ?

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. Le jeu partout ou nulle part ?. e-virtuoses, Jun 2013, Valenciennes, France. hal-03636175

HAL Id: hal-03636175

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03636175

Submitted on 9 Apr 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.

Le jeu partout ou nulle part ? Intervention au colloque e-virtuoses, Valenciennes, 4-5 juin 2013

Gilles Brougère, EXPERICE, Université Paris 13, Sorbonne Paris Cité

Résumé

Ce texte reprend la conférence d'introduction et les conclusions du colloque scientifique afin de poser la question du jeu dans le cadre du *serious game*, du *serious gaming* ou, dans une moindre mesure, de la *gamification*. De quoi s'agit-il quand on parle du jeu ? Le jeu n'est-il pas réduit à une rhétorique voire une stratégie de séduction. Où se situe le jeu ? dans l'objet, la structure, l'attitude du potentiel joueur ou la situation ?

Le jeu semble aujourd'hui envahir l'ensemble de la vie sociale, en particulier au-delà du loisir où il apparaît déjà plus présent que jamais du fait de l'importance du jeu vidéo, son extension sur les smartphones, mais aussi du succès du poker ou du développement du jeu d'argent en ligne, dans la vie « sérieuse », à travers les *serious play*, *serious game*, *serious gaming*, *gamification*. Mais, au-delà de l'usage d'un terme dont on a pu mettre en évidence le côté polymorphe, métaphorique (Henriot, 1989), la polysémie et les variations dans le temps (Brougère, 1995) en quoi s'agit-il de jeu ? Ou plutôt nous aimerions nous poser la question du niveau auquel se pose (ou ne se pose pas) la question du jeu. Sont-ce des jeux ? ou plutôt est-il légitime de poser la question de savoir s'il s'agit de jeu ? Ou pour le dire encore autrement le mot jeu est-il ici une étiquette qui ne mérite pas que l'on s'y arrête, rien de plus qu'un nom de marque, un terme pour séduire ou attirer le chaland ou bien la question de la mise en jeu, de la production d'une attitude ludique est-elle importante ?

1/ Où est le jeu ? Partout et nulle part

Dans cette prolifération de produits et d'activités qui font référence au jeu, où est-il ? Peut-être nulle part car nombre d'analystes soulignent ici ou là que l'on peut se demander si le sérieux, l'éducation, l'objectif ne se développent pas au détriment du jeu et il faut bien reconnaître qu'il est parfois difficile de trouver du jeu dans certains produits.

Partout parce que le jeu apparaît comme présent à différents niveaux, omniprésent en particulier autour de l'idée d'une ludicisation ou *gamification* de la société, du rôle du jeu dans le numérique, internet, les smartphones. Ne peut-on pas dire que l'on est passé d'un téléphone avec lequel on peut jouer à une machine à jouer avec laquelle il est possible de téléphoner, d'un ordinateur à une machine à jouer avec laquelle il est possible (pour ceux qui le veulent vraiment) de travailler.

Si le jeu n'est ni partout, ni nulle part, deux cas de figures qui conduiraient à arrêter net l'enquête, il importe de recherche où est le jeu.

- Dans l'objet ou la question de la réification

S'agit-il de la simple prolifération d'objets ludiques, de jeux et jouets, d'objets avec lesquels il est possible de jouer (même si l'on peut en faire un autre usage) ? On peut donc considérer que des objets intègrent une certaine culture ludique, une connaissance du jeu et de ses structures. Peut-être est-ce le cas du *serious game* qui utilise tout un savoir du jeu issu du jeu vidéo, de ses mécanismes, interfaces, règles, univers. Tel est le cas des cartes à jouer, qui s'appuyant sur des jeux, proposent des contenus éducatifs (sur l'histoire de France par exemple pour renvoyer à un exemple ancien). Bien entendu cela ne garantit en rien que l'on joue avec, mais on peu parler de jeu (*game, toy, plaything*). Jeu renverrait donc à une dimension objective, objectale comme on voudra y compris pour des objets immatériels. Le *serious game* serait tel car il aurait les aspects du jeu (interface, graphisme, images, scénario, etc.) comme est jeu un jeu de cartes éducatif avec lequel personne ne jouera jamais. L'objet réifie toute une tradition et une culture ludiques. Celles-ci déterminent certains aspects de

l'objet, lui donnent forme et sens pour ceux qui entrent en contact avec lui, que l'on y joue ou pas.

- Dans la structure ou la question des règles

La structure est construite à partir de mécanismes de décision qui renvoient à ce que l'on appelle le jeu : accent mis sur la règle, la compétition (très présente dans la *gamification*)

Les exemples de *gamification* renvoient souvent au fait d'ajouter à une activité ordinaire un principe de compétition, des règles qui définissent des modalités de gain. Encore faut-il qu'il y ait organisation de la décision (car si les points tombent comme dans les cartes de fidélité sans action spécifique on ne trouve pas la logique issue de la règle) ? Le jeu est ici lié à la reprise d'une structure, de règles, de mécanismes qui font écho à ceux utilisés dans les jeux. Là encore rien ne garantit que l'on jouera avec cette structure, mais elle est conçue en reprenant des caractéristiques propres au jeu.

- Chez le joueur ou la question de l'attitude ludique

Pour certains on ne peut parler de jeu que s'il y a attitude ludique c'est-à-dire réellement un joueur, celui-ci pouvant sans jeu, ni structure, faire advenir le jeu à partir de son action, de son jouer (y compris en faisant des autres son jouet). Le jeu est alors profondément incertain et ne peut être mis en évidence que de façon empirique. C'est là toute la difficulté qui conduit à ne pas savoir si ce qui se donne comme jeu sera effectivement approprié sous forme d'activité ludique (et non pas d'exercice scolaire). Bien entendu on peut repérer des éléments de jouabilité (Genvo, 2013), percevoir ce qui peut rendre possible un jeu et qui concerne aussi bien le contenu que les mécanismes à l'œuvre.

- Dans la situation ou la rencontre d'un objet, d'une structure et d'un joueur.

Il s'agit là de la vision radicale, du jeu par excellence, rencontre qui se produit ou non. Cette rencontre peut-elle être sérieuse ? Cela conduit à introduire la référence au contexte et à sa force. Ce qui pourrait être un jeu peut devenir autre chose en fonction du contexte, de la situation.

La plupart du temps, le jeu n'est ni partout ni nulle part, il est dans cet entredeux qu'évoque l'oxymore (une tension entre du jeu et du non-jeu si l'on est attaché à l'idée de distance, de frivolité, de pas de côté propre au jeu), que l'on trouve dans l'usage (non fidèle à l'origine du terme) du terme « ludique », du jeu mais pas tout à fait.

Il ne s'agit pas de choisir mais de voir que chaque niveau d'analyse porte des conséquences, une façon spécifique de voir le jeu. Ainsi s'intéresser à la structure (sans prendre en compte l'usage) ne conduit pas aux mêmes analyses que si l'on s'intéresse à la situation et plus particulièrement au sein de cette situation à l'attitude de celui qui « joue », est sensé jouer ou pourquoi pas n'a pas besoin de jouer si la question du jeu se limite à la structure. Il ne s'agit pas de récuser telle ou telle approche, toutes ont leur légitimité, mais il importe de bien les situer à leur niveau, de ne pas faire comme si l'on parlait d'un autre niveau ou maintenir l'ambiguïté ce que l'on trouve souvent dans le glissement imperceptible d'un sens à l'autre du mot jeu.

On peut en conséquence s'intéresser au *serious game* à plusieurs niveaux, celui des dispositifs ou se demander si ceux qui l'utilisent jouent. Mais là encore il ne faut pas passer à côté de la complexité de la question : Qu'est-ce que cela signifie de dire qu'une personne joue à un *serious game* ?

Est-ce de façon extérieure, à partir de critères objectifs ou tout au moins propres au chercheur ? J'ai essayé de définir cela (Brougère, 2005, 2012), ce qui implique pour moi second degré et décision selon des règles ou des mécanismes, un certain niveau de frivolité (ou au moins une tension entre sérieux et frivole sans laquelle il n'y a pas vraiment jeu) et incertitude. On peut imaginer d'autres critères, ceux d'Henriot (1989) par exemple, mais j'ai montré qu'on peut les faire correspondre avec ceux que j'ai mis en évidence (Brougère,

2013). Ainsi selon la notion d'activité ou d'attitude ludique que l'on utilise, il y aura pour l'observateur jeu ou non. Ce n'est pas un problème à condition que cela soit explicité.
Une autre voie consiste à s'appuyer sur le point de vue du joueur. La question n'est pas de savoir si l'utilisateur du *serious game* joue pour l'observateur, mais pour lui-même selon sa propre idée du jeu. Cela renvoie au jeu comme interprétation plutôt que réalité objective. Chacun se forge une conception du jeu à la rencontre d'une logique sociale partagée (une culture du jeu) et d'une expérience singulière, liée à sa propre pratique du jeu, un joueur de poker et un joueur d'échecs n'ont peut-être pas la même vision du jeu et peuvent considérer comme jeu ce que l'autre ne considérera pas comme tel.
La question est alors de savoir si l'usager a le sentiment de jouer, mais la réponse doit prendre en compte l'analyse de sa conception du jeu. La bonne question est alors celle de savoir pourquoi, à partir de quelle idée du jeu un utilisateur a le sentiment de jouer.

2/ Relation entre structure et attitude, dispositif et disposition

Il s'agit donc de mettre en relation structure et attitude, ce que l'on pourrait traduire dans le vocabulaire utilisé par Franck Cochoy (2011) pour analyser le marché et ses dispositifs d'attraction du consommateur (vitrines, emballages, messages publicitaires) : le rapport entre disposition et dispositifs.
D'un côté il y a des dispositifs (qui sont sensés déclancher le jeu ou au moins une activité, l'argument de ces dispositifs étant leur efficacité, leur capacité à capter, à séduire l'utilisateur ce qui rapproche cela d'une démarche commerciale). Pour capter il faut s'appuyer sur des dispositions (par exemple la curiosité étudiée par Cochoy), ici le jeu. Cela suppose plusieurs choses : d'une part l'existence chez tous d'une telle disposition (sont mis de côté ceux qui ne s'intéressent pas au jeu, question passée sous silence par naturalisation ou universalisation des dispositions au jeu) ; d'autre part que le dispositif mobilise effectivement cette disposition (sinon jouer, tout au moins en avoir le sentiment) au risque d'être rejeté et donc inefficace.
Mais il faut évoquer la pluralité du jeu, la diversité des cultures ludiques, ce qui renverrait à une disposition complexe, le résultat d'une expérience ludique qui peut être différente.
Pour le dire autrement il n'y a pas une disposition au jeu, mais des modalités différentes en lien avec l'expérience de chacun dont certaines sont certes largement partagées et propres à une grande partie d'une génération, mais jamais sa totalité.
C'est bien la rencontre entre le dispositif (qui peut être appelé à partir d'indices renvoyant à l'objet et à la structure « jeu ») et les dispositions (l'envie de jouer, l'intérêt pour le jeu, le fait de se prendre au jeu) qui fait problème et qui doit être analysé en dehors de visions euphoriques qui manient l'évidence d'une disposition ludique identique chez tous.
Mais on peut se demander au-delà si tous les jeux sérieux sont bien dans la volonté de rechercher une disposition adaptée. Il peut s'agir d'une peinture de façade qui n'a pas la volonté de s'ancrer dans une logique de jeu.

3/ Le jeu est multiple, implique l'intrication de différents éléments

Le jeu n'est pas une disposition que l'on pourrait rechercher comme la curiosité, c'est une intrication d'éléments qui peuvent fonctionner comme des dispositions spécifiques et sans doute les *serious games* différent quant à la disposition visée pour capter et séduire, rendre possible (ou non) une attitude ludique
Je vais reprendre les critères rapidement évoqués, mais les traiter de façon séparée, en considérant qu'ils renvoient à autant de dispositions différentes.
- Le second degré : c'est le faire semblant avec ses multiples dimensions plutôt du côté de la simulation (parfois très sérieuse) ou de la fiction. Le second degré ne suffit pas à faire un jeu (et nombre de simulations ne sont pas des jeux), mais c'est sans doute une dimension essentielle de la disposition ludique, voir une disposition. On peut s'appuyer dessus comme

nombre de jeux vidéo peuvent le faire. Ainsi dans univers complexe comme World of Warcraft, certains peuvent se complaire dans le fait de jouer un rôle, de faire semblant (Berry, 2012).
- La décision ou décider à partir de mécanismes qui en définissent les conditions (règles) est une autre disposition qui peut s'articuler avec la compétition.
- L'incertitude renvoie au jeu comme un univers ouvert marqué par l'aléa. Cela peut renvoyer à une disposition pour le hasard, mais il est tout aussi vrai que certains jeux peuvent réduire cette dimension, sans la supprimer totalement ce qui conduirait à supprimer tout jeu si l'on connaît d'avance la fin.
- La frivolité est l'absence ou plutôt la minimisation des conséquences. Le sérieux est au contraire défini comme la prise en compte des conséquences. Cela peut se traduire par une mise en distance, un détachement (Henriot, 1989) qui relève sans doute là encore d'une disposition plus ou moins présente. Certains ont tendance à prendre les choses au sérieux, d'autres à se détacher, à les prendre comme des jeux.
La disposition ludique articule ces différentes dimensions (et peut-être quelques autres), mais tous les dispositifs ne les activent pas, peuvent mettre l'accent sur une seule dimension au détriment des autres quitte à simplifier le jeu, par exemple la *gamification* comme pointification mettant en exergue la disposition à la décision ou la compétition.
Derrière le *serious game* (et d'autres pratiques proches) c'est bien la stratégie qu'il faut chercher, quelle disposition est visée pour réussir l'œuvre de captation, de séduction.
Si le but n'est pas le jeu en lui-même, le jeu (ou une de ses dimensions isolée et privilégiée), est bien là pour séduire soit ponctuellement (acheter le produit) soit plus profondément (l'utiliser voir mieux l'utiliser de façon efficace).
Analyser un *serious game* c'est donc retrouver cette logique, la mise en scène du ludique ou d'une de ses dimensions comme le faire-semblant ou la règle, d'une part dans l'objet ou dans la structure, d'autre part dans l'usage : est-ce que le dispositif rencontre les dispositions visées et comment ?
L'idée est que la rencontre ne se fait pas toujours, que la dimension ludique peut-être très superficielle et peu importante dans l'usage.

4/ Une approche scientifique du jeu est-elle possible ?

Face à la complexité que nous avons évoquée on peut se poser la question. Ne faut-il pas laisser tomber, abandonner ? Est-ce qu'ici le jeu n'est pas pris avant tout dans un système de représentations sociales, d'influence qui tient à distance toute question de savoir s'il y a vraiment jeu.
C'est un défi pour la recherche : y a-t-il un usage savant possible du jeu qui ne se dissout pas dans la confusion du terme. Comme l'évoque Brian Sutton-smith (1997) le discours sur le jeu relève plus de rhétoriques, de discours qui mettent en évidence l'intérêt ou la valeur du jeu, que de discours scientifiques. Il en est également ainsi dans notre cas où il s'agit non pas de construire un discours scientifique sur le jeu, mais de justifier son usage en supposant que cela renvoie à des raisons fondées, alors que les arguments sont repris dans une logique d'un discours de justification qui remonte à plus de deux siècles sous sa forme actuelle (Brougère, 1995).
Et effectivement le discours autour du *serious game* est bien de l'ordre de la rhétorique, se dissociant difficilement de la rhétorique de l'objet lui-même. La rhétorique de l'objet qui renvoie à la façon dont l'objet (y compris ici au sens de logiciel, d'objet partiellement immatériel) inscrit en lui-même des logiques de séduction (l'univers de référence, le principe ludique, etc.), les dispositions qu'il vise. A cette rhétorique propre à l'objet qui ferait qu'un *serious game* pourrait plus séduire qu'un autre programme de *e-learning*, s'ajoute la rhétorique qui accompagne l'objet, qui vient justifier et promouvoir son usage en particulier à

travers la reprise d'une des rhétoriques du jeu mise en avant par Sutton-Smith, tout particulièrement la rhétorique du progrès propre au discours sur les relations entre jeu et éducation, peut-être porté à son maximum ici quand elle rencontre la rhétorique du progrès technique. Le *serious game* manie ainsi l'articulation entre ces deux rhétoriques pour valoriser son approche de l'apprentissage et au passage dévaloriser d'autres plus anciennes. Il associe deux valeurs, celle d'être un jeu qui permettrait d'apprendre sans effort, dans le plaisir et l'engagement maximal, et celle d'être un objet technique qui mettrait au service de l'apprentissage les dispositifs les plus récents. La référence au jeu vidéo offre l'avantage d'être à la fois référence au jeu et à une technique séduisante et valorisée comme signe de modernité. Refuser cela c'est être particulièrement archaïque, refuser la modernité combinée du jeu et de la technique. Il ne s'agit pas ici de contrer cette rhétorique avec la rhétorique contraire qui valorise la tradition et l'effort. Nous resterions dans la rhétorique et telle n'est pas notre ambition. A noter comment cette rhétorique s'articule à celle de l'objet où l'enjeu n'est pas sa savoir si c'est technique ou ludique, mais de donner à voir dans l'objet lui-même la technique liée au développement du numérique et des signes du ludique (comme les points).
L'objectif serait d'analyser les rhétoriques à l'œuvre dans les produits et les discours qui les accompagnent, déconstruire la rhétorique du *serious game* pour pouvoir développer une approche « scientifique » qui peut s'appuyer sur la question du jeu de façon à analyser les relations sans les présupposés et cela aux différents niveaux que nous avons évoqués ci-dessus.

5/ A quoi sert la notion de jeu ?

Pourquoi faut-il parler de jeu ? En effet le plus simple serait peut-être de rompre avec la question du jeu en n'y voyant que simple rhétorique. Reste qu'au delà de la rhétorique il y a des pratiques ludiques de loisir, des dispositifs efficaces et leur utilisation dans de nouveaux contextes qui interrogent la question du jeu. Peut-on sortir le jeu du loisir, de la frivolité dans le transformer en autre chose ? Il me semble que ces questions contribuent à mieux penser le jeu dans ses métamorphoses et les interprétations que l'on en donne.
Par ailleurs s'il y a autre chose que de la rhétorique (ce qui n'est pas négatif, la production des objets et dispositifs est nécessairement liée à l'adressage des produits, donc la rhétorique), s'il y a bien du jeu qui circule, il importe de savoir où et comment. Le jeu n'est pas partout, il importe de situer où il peut se trouver pour chaque produit. Il ne s'agit pas de justifier ou critiquer les notions utilisées (*serious game* et autres), mais de comprendre comment le jeu intervient dans des produits qui n'ont pas un objectif de loisir et ce que cela signifie quant à la place du jeu dans notre société.
Cependant cette rhétorique du jeu, comme il apparaît nettement dans certaines interventions du colloque, se heurte à d'autres rhétoriques qui rendent difficiles la relation entre jeu et éducation. Les étudiants peuvent ne pas vouloir jouer le jeu, demander du sérieux. Dans un contexte autre, en particulier éloigné du contexte anglo-saxon d'émergence de la notion où le jeu est plus accepté comme moyen d'accès aux apprentissages, le *serious game* peut prendre une distance paradoxale avec le jeu. Il s'agit d'éviter que les étudiants ne prennent cela pour une activité récréative, d'intégrer le jeu sérieux dans l'éducation formelle, alors que la valeur éducative du jeu, si elle a du sens, renvoie plutôt à l'idée d'apprentissage informel (Brougère, 2005)

6/ Post-scriptum : au terme du colloque

Pour conclure je vais reprendre les remarques conclusives que j'ai proposées en conclusion au colloque. On peut effectivement considérer qu'avec le *serious game* on est loin d'un objet scientifique, voire même d'un objet identifié ; selon les présentations il désigne des ensembles

différents ou tout simplement un produit dont on ne s'occupe pas de savoir s'il appartient véritablement à la catégorie. On peut difficilement évoquer plus que l'idée d'un usage de quelque chose qui a un lien avec le jeu vidéo (mais parfois cela n'est pas le cas ou si c'est le cas c'est de façon très lâche) et des objectifs autres que le divertissement (et encore !)
Il s'agit d'un objet complexe ou fuyant, mais qui renvoie à quelque chose, au transfert du jeu vidéo vers d'autres activités. L'entrée industrielle est importante pour comprendre cela, avec le développement du *e-learning* vers une diversité de produit dont le *serious game* pourrait être l'exemple de nouvelles possibilités originales qui éviteraient que le cours en ligne ne ressemble trop au cours présentiel.
Cela a conduit à une grande diversité et à une réelle richesse des interventions, mais un intérêt très varié pour la question du jeu essentielle pour certains ou marginale pour d'autres.
Cependant on ne peut pas ne pas ressentir une certaine évacuation de la question du jeu, très française, plus forte paradoxalement avec les enfants voire les étudiants qu'avec les adultes.
Un certain nombre d'éléments viennent éloigner le jeu dans les *serious game* :

- Le cadrage de l'éducation nationale
- Le cadrage de l'éducation thérapeutique
- L'importance du sérieux (plus que du jeu)
- L'importance de l'évaluation

Certes un *serious game* doit être fun, mais qu'est-ce que le fun ? La catégorie est encore plus floue sur celle du jeu et a tendance à être traduite aujourd'hui en français par ludique, ce conduit à augmenter la confusion à travers ce décalage linguistique entre français et anglais.
Un mythe se crée selon laquel on pourrait sans problème utiliser le jeu, le fun et atteindre les objectifs. Il faut plutôt accepter la tension d'une telle stratégie avec le risque de la disparition de l'objectif ou de celle du fun ou du jeu. Maintenir les deux renvoie sans doute à l'exception archétypale nécessairement limitée, celle d'America's Army. Ne crée-t-on pas une catégorie sur l'exception ?
Enfin on peut se demander si le problème est celui du jeu ou celui de la conception de l'apprentissage. Notre hypothèse serait plutôt que nous avons du mal à avoir une théorie de l'apprentissage compatible avec l'utilisation d'un jeu. Notre conception très formelle de l'apprentissage qui de plus s'appuie sur l'idée qu'il n'y aurait apprentissage que s'il y a conscience d'apprendre voire réflexivité s'accommode assez mal de l'utilisation d'un jeu auquel on se prend. Apprendre cela serait nécessairement se déprendre du jeu. En revanche s'il l'on accepte l'idée d'apprentissage informelle (ou en situation informelle), le jeu peut avoir sa place dans les dispositifs.
Mais le jeu peut parfois arriver sur le devant de la scène sous la forme d'Harvest Moon. On se demande ce qu'il fait là, tant il est décalé par rapport aux présentations de *serious games*, mais on va pas se plaindre : enfin un jeu et de l'apprentissage non cadré.

Références bibliographiques

Berry V. (2012) *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
Brougère G. (1995) *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan
Brougère G. (2005) *Jouer/Apprendre* Paris, Economica
Brougère G. (2012) « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de *serious game* » ? *Australian Journal of French Studies*, Vol XLIX, N° 2, pp. 117-129.
Brougère G. (2013) « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse » *Sciences du jeu* n°1 http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=279.
Cochoy F. (2011) *De la curiosité. L'art de la séduction marchande*, Paris, Armand Colin.
Genvo S. (2013) « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu* n°1 http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=243

Henriot J. (1989) *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti
Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of play*, Cambridge (Mass), Havard University Press