

GAMUSONS NOUS !

**un
vrai
jeu
d'enfant**

GAMUSONS-NOUS !

RÉSUMÉ

Gamusons nous !
Cessons d'être soumis aux angoisses et aux pressions émanant du nouveau capitalisme et redécouvrons ainsi la joie d'être en vie.
Mettons du jeu, du vrai, dans notre quotidien !
Oublions et dépassons le temps d'un espace de jeu la prétention d'être assidûment productifs, solennels et travailleurs.
Vous vous demandez sans doute si j'ironise, si je suis sincère ou d'une candeur inouïe ?
Eh bien, je plaisante et suis très sérieuse à la fois.
En fait, je prends la frivolité du jeu très au sérieux.

Il ne s'agit nullement d'arrêter de nous activer, mais plutôt d'entrevoir un nouveau mode de vie, de perception, fondé sur une certaine philosophie du jeu. Jouer ne rend pas fatalement immature, jouer ne fait pas de nous des enfants attardés pourvu que nous fassions du quotidien un espace à investir pour laisser place au tempo du jeu.

CE MATIN, ASSISE DEVANT
MON PAQUET DE CÉRÉALES,
RIEN NE VA PLUS.
LE JEU AU DOS DE
LA BOÎTE A DISPARU.

DÉJÀ, DEPUIS QUELQUES
ANNÉES, ON S'EST VU
RETIRER LES JEUX
SURPRISES À L'INTÉRIEUR
DES SACHETS.
CETTE TRAGIQUE
DISPARITION M'A PRESQUE
VALU UNE THÉRAPIE.

LÀ, C'EN EST TROP.
RENDEZ NOUS NOS JEUX !

Je suis une adulte — non victime du syndrome de Peter Pan — et néanmoins oui je prends encore le menu enfant pour avoir le jouet ; oui je joue encore à ne pas marcher sur les jointures du carrelage ; oui je suis en compétition avec ma sœur pour savoir qui voit le plus de voitures rouges sur la route et, donc, oui le jeu sur la boîte de mes *Chokapic*® est important.

Aujourd'hui, jouer est devenu un moment rare, d'autant plus qu'il est compliqué de le légitimer au regard de nombreuses autres activités telles que le travail ou la vie de famille par exemple.

En devenant adulte, je ne m'attendais pas à devoir mettre au placard mes jeux, et c'est pourquoi le simple divertissement sur ma boîte de céréales m'émerveille tant.

M'intéressant désormais à la relation entre le jeu et l'adulte, j'ai commencé par réaliser un sondage auprès d'une vingtaine d'individus, (d'âges variés — plus de vingt ans —, de tout genre, de toute catégorie socio-professionnelle). Finalement, je m'aperçois que très peu de personnes jouent ou du moins que, si elles jouent, ce n'est que lorsqu'elles ont du temps... à perdre. C'est à dire le soir, le week-end, lors d'une pause. Ce simple fait nous amène à constater que le jeu est relayé au deuxième plan de la vie. Le jeu est un plaisir différé ; on joue quand on n'a plus rien à faire, que toutes les tâches ont été accomplies et que le travail a été réalisé. Dans ces conditions, on comprend d'emblée que le jeu est à la fois « second et secondaire » par rapport au travail, et surtout eu égard au temps impliqué par tout travail. Ainsi, le jeu n'a qu'une place et une valeur relative. Toutefois, sur un plan strictement anthropologique, cette évidence selon laquelle le jeu vient après (chronologiquement et axiologiquement) le travail, ne peut-elle être remise en question ou, tout au moins, questionnée et relativisée ?

On a sans doute tendance à l'oublier, mais le jeu, outre le plaisir et le divertissement qu'il procure, est également un excellent conducteur d'apprentissage et de développement. A ce titre, il participe déjà pleinement à la formation (au sens de l'allemand *Bildung*) du sujet et donc aussi à ses capacités productrices et sociales. C'est ce que nous constatons en effet chez l'enfant qui, grâce aux jeux, se développe, apprend, s'éduque, s'émancipe, réfléchit, découvre, devient autonome et créatif. Et si le jeu n'était alors pas aussi futile qu'on le suggère ?

On objectera néanmoins que cet aspect éducateur du jeu reste réservé à l'enfance et que, passée cette période de formation, le jeu retrouve le statut « second et secondaire » évoqué plus haut. Soit.

Mais n'est-ce pas là, encore une fois, faire preuve d'étroitesse d'esprit et être victime d'un préjugé intellectualiste que de cantonner et reléguer le jeu à un stade infantile plus ou moins assumé par l'adulte ? Jouer, est-ce nécessairement « retomber » en enfance ? Et si tel est le cas, de quelle enfance parle-t-on ?

Différencier aussi catégoriquement enfance et âge adulte repose sur un présupposé finalisme qui veut que l'adulte dépasse l'enfant et, ce faisant, finit et couronne son développement. Ne peut-on cependant supposer que l'homme n'a jamais fini de se développer, et qu'être adulte ne signifie pas avoir atteint le sommet de son évolution et de sa formation ? Etre adulte, ce n'est pas être fini !

Faisons l'hypothèse — que mon développement s'emploiera à étayer — que le jeu ne devrait pas être limité, sur le plan du temps ou des âges, à l'enfance. Aussi, ses vertus, loin d'être bornées aux balbutiements de l'éducation et/ou à des pratiques relevant du frivole, peuvent intéresser (au sens fort du verbe) l'adulte que nous sommes devenus et que nous ne cessons de devenir.

Jouer, est-ce une activité futile ou utile ?

En jouant, je retourne en enfance ou je m'engage plutôt à poursuivre mon existence par d'autres moyens que le travail ?

Si le jeu revêt une place essentielle dans la vie de tous, ne peut-on alors y voir un moyen permettant de se réaliser pleinement soi-même ?

Ne peut-on se réaliser « par » et « dans » le jeu sans pour autant faire du jeu un absolu, la panacée à tous les problèmes posés à l'humanité ? Et si tel est le cas, en quoi un designer graphique peut-il contribuer à actualiser cette option anthropologique ?

Sans pouvoir le montrer à ce stade de notre réflexion, posons que le designer peut d'abord dégager le potentiel ludique inhérent à quelque situation quotidienne.

Avant d'aborder des considérations qui tiennent davantage à l'univers appliqué du design, il faut d'abord s'intéresser de façon plus précise à l'acte même qui consiste à jouer. Le jeu admet, certes, des approches théoriques et définitionnelles mais il implique aussi des pratiques qui montrent que, peut-être, le jeu ça n'existe pas ; il n'existerait que des modalités et des pratiques qui montrent la complexité conceptuelle et la fécondité heuristique et créative du jeu comme dimension anthropologique essentielle.

GAMEPLAY

Level I - Gamuser la galerie - p12

A - Qu'est-ce que jouer ? Qu'est-ce que le jeu ? - p13

B - L'histoire du jeu et l'évolution de son image dans la société occidentale - p23

C - A quoi sert le jeu et quels sont les différents types de jeu ? - p26

Level II - La plaisanterie - p44

A - Contexte de la société actuelle - p46

B - Résister aux idées et aux valeurs capitalistes de la société pour redonner la place au jeu « libre » - p53

C - Qu'apporte le « jeu libre », quels sont ses bienfaits ? - p61

Level III - Foutez nous la play ! - p70

A - Accéder à une nouvelle conscience ou comment retrouver son âme et son regard d'enfant - p75

B - Le rôle du Designer pour provoquer ce changement d'état - p84

C - Comment le Designer peut créer des situations de « jeu libre » ? - p90

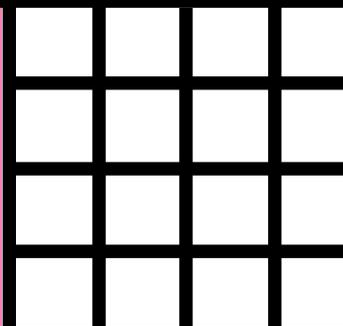
Echec et mat - p96

Bonus - p100

Crédits - p104

LEVEL I

**GAMUSER
LA
GALERIE**



QU'EST-CE QUE JOUER ? QU'EST-CE QUE LE JEU ?

Avant de commencer à jouer, il est toujours utile de connaître les bases et les règles du jeu. Ainsi, avant de vous inviter à vous aventurer dans la lecture de mes propos, il me semble nécessaire de vous fournir quelques points de départ pour vous armer dans la compréhension de mes pensées.

Tout comme on ne joue pas à Mario Bros® en commençant au monde 3, je ne vous laisserai pas entrer dans mon développement sans passer par le 1er niveau.

Ainsi, nous devons nous arrêter sur la case départ que je nommerai pour l'occasion la case définition.

Au Monopoly, vous auriez reçu tout votre argent permettant d'asseoir votre appétit capitaliste ; ici je vais plutôt vous offrir les cartes pour vous aider à cerner le thème de ce mémoire : Le jeu.

Dans la langue française, le mot « jeu » est associé au terme latin « *jocus* » qui signifie plaisanterie, amusement, badinage. Il évoque donc en premier lieu une activité, en apparence peu sérieuse, à laquelle on se livre pour se divertir, sans qu'il n'y ait aucun enjeu.

Nous ne pouvons nous contenter de cette approche restant très vague, puisque nous ne savons toujours pas réellement ce qu'est le jeu, et donc qu'est-ce que jouer ?

La première sensation qui se livre, lorsqu'il s'agit de définir le jeu, est celle qui consiste à se demander si le jeu existe objectivement, étant donné la complexité du domaine ludique. En effet, on s'aperçoit immédiatement que la tâche de définir ce qu'est le jeu est ardue, d'autant plus que nous sommes confrontés à plusieurs obstacles qui brouillent les pistes.

Pour commencer, nous pouvons mentionner le fait qu'en français, le mot jeu englobe simultanément différentes situations ; et comme toute notion polysémique, les définitions du sujet sont multiples et avec elles, ce sont des conceptions souvent paradoxales des phénomènes ludiques que l'on retrouve dans les travaux de penseurs.

En effet, le jeu peut à la fois être entendu comme une attitude, une structure ludique, une activité, un objet, un système de règles, un mécanisme, du matériel et bien d'autres évocations encore. De plus, le jeu renvoie à l'idée de faire semblant en prenant de la distance au regard de la réalité et par rapport à l'activité effectuée, mais il témoigne aussi d'un positionnement intéressé sur cette même activité : « se prendre au jeu ».

Le jeu, dans sa pratique, met lui-même en tension des paradoxes, tel que la notion de sérieux et de travail par exemple (je peux jouer sérieusement, être sérieux quand je joue). Cela collabore de plus belle à entretenir un flou quant à sa définition.

Par ailleurs, on peut aussi suggérer que le verbe « jouer » renvoie également à divers domaines de jeux : le sport, le théâtre, la musique, la littérature...

La polysémie du terme contribue donc à instaurer une ambiguïté et nous sommes d'ores et déjà bien perdus dans ce vaste champ que désigne le jeu. La difficulté incontestable à définir le jeu serait le produit de cet amalgame ; amalgame que l'imprécision nébuleuse du langage contribuerait à entretenir.

Comment trouver une définition qui puisse s'attacher à correspondre à chaque phénomène appelé jeu alors que chacun semble être très différent d'un autre ?

Comme le fait remarquer Gilles Brougère (professeur de sciences de l'éducation) dans « Jeu et éducation », il conviendrait d'abord de s'interroger sur la logique du langage français pour comprendre le jeu. Une telle ambition serait un long détour qui mériterait toute une étude que nous devons malheureusement éclipser.

Néanmoins, nous pouvons évoquer qu'en anglais, une nuance a été faite dans la désignation du jeu. En effet, les anglophones, notamment à l'initiative de Winnicott (pédiatre et psychanalyste britannique), distinguent dans le jeu, le « play », (aussi dit « playing ») et le « game ». La langue anglaise profite d'un avantage notable : elle permet d'écarter toute confusion entre deux champs bien distincts du terme « jeu ».

D'un côté, le mot « game » désigne le cadre au sein duquel l'activité ludique a lieu, ou encore ce avec quoi l'on joue (l'objet, le matériel, la règle...).

De l'autre, le mot « play » permet de signifier ce qui est fait dans un jeu, ou encore ce qui est vécu (playful), en somme l'état d'esprit, l'attitude, l'expérience.

En français, le mot « jeu » est donc ambigu tant il désigne

conjointement, le « game », un dispositif de règles que le joueur choisit de respecter et le « playing ou play » (la posture, la pratique, l'action), de ce joueur, dans le cadre d'une situation ludique.

Jacques Henriot (philosophe et spécialiste des sciences du jeu) est un des rares chercheurs du jeu en France, à penser une différenciation entre l'attitude ludique et la structure ludique dans le jeu mais cela ne semble pas s'épandre à la conscience collective dans la définition du terme.

Une seconde difficulté apparaît dans la construction d'une définition du mot : Si l'on souhaite définir et catégoriser le jeu, on ne peut s'y résoudre sans le « figer ». Or, le jeu est un phénomène mouvant, qui évolue selon les époques, les cultures, les pays, qui peut être partout et nulle part à la fois et qui peut changer en fonction du point de vue de chacun ainsi que du contexte dans lequel il est interprété.

« Le jeu est mouvement, déplacement perpétuel ; son existence relève du provisoire. Or, définir le provisoire, ce serait rendre le provisoire définitif ! Manifestement, c'est une impossibilité logique. Le jeu n'est jamais définitif. En d'autres termes, il est toujours assujéti à l'indéfinition. »¹

De plus, comme nous l'avons vu précédemment, la polysémie du terme démontre que le jeu n'est pas un sujet délimité mais il se situe à la rencontre de multiples situations et pratiques. Cela implique de ne pas l'enfermer ni l'isoler mais au contraire, de le penser en relation avec d'autres objets, d'investir une diversité d'approches possibles. Définir le jeu reviendrait à le limiter et ainsi à perdre une essence déterminante qui fait de lui ce qu'il est. Commence alors à naître l'idée que le problème inhérent à toute définition tient au fait même de définir : à vouloir trop synthétiser, elle néglige le caractère spécifique de la notion. Pour appréhender et comprendre le jeu, il faut donc moins en dénombrer les effets, mais plutôt en démonter les mécanismes, analyser la logique qui l'investit. Le jeu est un concept qu'on ne peut saisir qu'en percevant précisément ce qui le rend insaisissable.

Et comme si cela n'était toujours pas encore assez, nous pouvons déceler un autre frein dans l'élaboration d'une définition satisfaisante : la subjectivité du jeu. L'ambiguïté du jeu tient avant tout à ce qu'il n'a de signification que par et pour nous. Effectivement comme le dit si bien Jacques Henriot :

« S'il y a jeu, le jeu n'est que dans l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte. »²

« 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 »³

Gilles Brougère complète les dires de son confrère Henriot :

« 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 »⁴

On comprend alors instamment que l'usage du mot « jeu » dépend de tout à chacun qui décide de voir ou non du jeu dans une activité. Cela complexifie davantage le dessein d'une définition précise du jeu.

Malgré cet ensemble de barrières, certains grands joueurs se sont attardés longtemps sur cette case définition pour tenter de neutraliser cette épreuve. On peut citer parmi les plus connus et les plus importants pour le jeu : Roger Caillois, Johan Huizinga, Colas Duflo, D.W. Winnicott...

D'emblée, de par cette courte énumération on constate que le jeu est un concept qui occupe grand nombre d'individus et ce, depuis que l'humanité existe. Néanmoins, au travers des écrits de ces différents auteurs, on se heurte à un florilège de définitions du jeu qui parfois divergent ou se complètent.

Compte tenu du rang de ces chercheurs et de leur sincère investissement, il paraît envisageable de leur accorder notre confiance et de considérer à priori tous les discours comme fondés et défendables et dès lors, de ne pas les opposer les uns aux autres.

Pour ce faire, nous devons articuler les théories et les idées existantes. Etant donné que les auteurs sont des chercheurs, tout au moins des penseurs légitimes à aborder la question du jeu, il est stérile de vouloir démêler qui a raison, et nous revendiquons à l'inverse que chacun d'eux peut avoir raison sans donner tort aux autres. Pour cela, il suffit de prendre en considération la pertinence de chacune des réflexions, tout en déclarant, comme nous l'avons vu auparavant, que le jeu supporte autant de points de vue différents que de personnes, soit une infinité.

Il ne nous appartient pas de juger de la justesse et pertinence des théories proposées mais nous pouvons montrer qu'il est possible de les concilier pour faire apparaître une définition du jeu la plus significative possible.

D'une portée fondamentale pour l'étude du jeu, la production littéraire « Homo Ludens », de l'historien néerlandais spécialiste de l'histoire culturelle Johan Huizinga, est une des étapes les plus prégnantes de l'histoire de la pensée du jeu. Il est le point de lancement de la réflexion autour du jeu en ayant relancé l'intérêt des philosophes pour le jeu. Bien sûr, d'autres penseurs se sont penchés sur la question, mais c'est la contribution de ce dernier qui a permis de réanimer le sujet, et sans doute de soulever de nouvelles d'interrogations sur le phénomène ludique. Nous ne pouvons donc pas passer à côté puisque c'est essentiellement grâce à lui et à sa démonstration anthropologique du jeu, que la pensée du jeu opère un vrai renouvellement, jusque-là trop considéré comme une simple futilité, une perte de temps, dans une vision dérivée de celle du divertissement Pascalien.

Le jeu est selon J. Huizinga une activité libre.

Le joueur doit se sentir libre de faire ce qu'il souhaite dans l'intention de s'amuser, de se faire plaisir, de s'occuper joyeusement et agréablement, c'est-à-dire en se laissant absorber de bon gré par l'élément ludique ; et quand il en a assez, il arrête de jouer et peut s'en aller dès qu'il en a envie. On ne joue que si l'on veut. La liberté est la composante principale du phénomène ludique. On y entre ou sort librement et on y retourne volontairement.

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir 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 un ordre, selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »⁵

Par ailleurs, pour J. Huizinga le jeu est « une qualité déterminée d'action qui se distingue de la vie "courante" »⁶. D'après l'historien, une des caractéristiques élémentaire du jeu s'établit dans cette stricte différenciation ; le jeu étant rigoureusement isolé dans un monde clos. Le jeu se déroule au sein de limites temporelles :

« Le jeu commence et, à un certain moment, est " fini " »⁷

et aussi à l'intérieur de limites spatiales :

« Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence. »⁸

Colas Duflo (professeur à l'Université, agrégé de philosophie) évoque la même idée :

« Tout jeu est fini. Il n'y a pas de jeu infini. Cette limitation est d'abord temporelle. Il y a un temps du jeu qui est coupé de tout autre temps »⁹

On ne peut s'épancher sur le jeu sans mentionner le cadre spatio-temporel dans lequel se produit cette activité. Presque semblable aux caractéristiques du conte, le jeu est toujours quelque part « ailleurs » et pendant un temps précis. — D'ailleurs cette similarité au conte ne s'arrête pas là, on peut également évoquer l'idée que ces récits sont souvent jugés sans importance alors même que leur contenu sous-jacent est considérable. L'aspect de « faire comme si » participe aussi à l'analogie du jeu et du conte. —

Roger Caillois (écrivain et sociologue), à la suite de J. Huizinga, s'engage également dans l'activité de définition du jeu, venant ainsi compléter celle de son prédécesseur. Il définit le jeu comme activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

Pour Roger Caillois,

« le jeu repose et amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens, ni œuvres. Il est essentiellement stérile [...] Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement »¹⁰

Cela étant dit, il ne faut toutefois pas oublier que Roger Caillois et Johan Huizinga décrivent l'esprit du jeu d'une société particulière qui est la leur, c'est-à-dire le tout début de la société moderne. De ce fait, nous devinons que les ségrégations entre les loisirs et le travail, ou celles entre la réalité et la fiction ludique, se reflètent comme des conséquences de cette aspiration moderne à séparer les choses. D'ailleurs, nous nous trouvons face à une logique de désignation purement dichotomique et négative, où la définition du jeu repose beaucoup sur ce qu'il n'est pas et ce à quoi il s'oppose.

Comme l'explique si bien Gilles Brougère :

« « Jeu » semble être une notion qui s'emploie pour distinguer des activités en relevant ce à quoi elles s'opposent, en les rassemblant à partir d'un critère négatif plus que selon des traits communs. »¹¹

La complexité à saisir le jeu est donc liée au fait qu'il se définit davantage par antithèse de ce qu'il n'est pas, ou peu (le réel, le travail et par extension le sérieux). Ceci explique alors pourquoi des phénomènes aussi dissemblants partagent le même nom de « jeu ».

Ludwig Wittgenstein (philosophe et mathématicien) propose alors de voir que le jeu réunit des activités qui ont en commun l'opposition avec d'autres activités, et en conséquence qui peuvent avoir des points similaires basés sur des aspects négatifs (contradiction). L'auteur parle d'air de famille : cela n'énonce pas que tous les jeux ont les mêmes attributs, mais plutôt qu'ils sont associés par un ensemble de traits qui, pris au hasard, peuvent être communs ou non d'un jeu à l'autre. A supposé qu'un jeu n'a pas de trait similaire à un autre jeu, il en aura sûrement avec un troisième.

Si J. Huizinga et R. Caillois ont présenté des définitions du jeu que l'on peut considérer comme essentialistes, car celles-ci le réputent comme un concept universel associé à l'humanité, des discours plus modernes proposent une vision plus relativiste et subjective. Il n'existe pas un jeu dans l'idéal mais une manière d'envisager que certaines situations et activités sont des jeux et que d'autres n'en sont pas ; ceci dans le cadre d'une fluctuation culturelle.

L'éventualité par laquelle on distingue tout jeu, dans quelque domaine que ce soit, n'est pas une particularité observable et mesurable de l'objet, mais une supposition de la part du sujet.

Jacques Henriot en est un des premiers représentants le plus marquant de cette théorie.

« Dire qu'il y a jeu quelque part, dans le monde, en quelqu'un, ce n'est pas effectuer le constat de la présence effective d'une réalité qui serait observable et dont le sens tomberait sous le sens : c'est émettre une hypothèse, porter un jugement, appliquer au donné de l'expérience vécue une catégorie qui provient de la société où l'on vit et que véhicule la langue dont cette société fait l'instrument de sa culture. »¹²

J. Henriot, présente le jeu comme une expérience, une attitude, une situation ou encore un vécu.

Pour ces théories relativistes, le jeu trouve sa spécificité d'abord par son sens ; sens dont il ne serait possible de déceler la particularité qu'en s'intéressant au vécu intérieur du joueur.

Ces théories voient le jeu non comme une structure ou un système (« game »), mais comme une activité de l'être vivant (« play »). Le jeu est compris comme l'action de jouer d'un individu (joueur), et pour laquelle il s'agit de questionner le sens, dans son contenu et dans sa tournure.

« Le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu. »¹³

La signification (le sens) du jeu est formée par celui qui joue, grâce à son attitude ludique, mais ce sens est rendu possible par la distance du joueur face à son jeu.

D'ailleurs, pour J. Henriot, le jeu est une attitude de second degré. Cette idée est également partagée par Gilles Brougère qui place cette condition comme primordiale à l'essence du jeu. Le jeu serait une mise à distance. Plus précisément, J. Henriot définit le jeu comme un « faire comme si ». Le jeu serait bien une activité, mais où viendrait exister un acte de métaphorisation, de symbolisme.

Le jeu est métaphore au sens où il s'agit toujours d'interpréter des situations, mais aussi au sens où la situation ludique est, elle-même, le résultat d'un processus métaphorique, d'un déplacement des significations. Par exemple, un caillou peut devenir un œuf de dinosaure. Ce « second degré », est le fait que l'activité ludique est la transformation, l'adaptation d'une activité ordinaire, interprétée dans une perspective fictionnelle, de faire-semblant.

Par ailleurs, si le jeu est si délicat à appréhender et à définir, c'est sans doute parce qu'il n'a pas d'autorité par lui-même puisqu'il imite la réalité pour donner un autre sens à celle-ci.

Nous comprenons alors qu'avant d'être une structure tangible, le jeu est avant tout une idée, un concept, un sentiment.

Plus récemment, les divers écrits du pédagogue Gilles Brougère présentent la notion de « jeu » comme relevant de cinq critères distincts qui rejoignent quelque peu ceux de ses compères R. Caillois et J. Huizinga. Pour lui,

« le jeu est ainsi une « activité de second degré » qui utilise les éléments de la vie ordinaire dans un autre cadre, « libre » et donc non exécuté sous contrainte, avec des « règles », un résultat « sans conséquence » et un caractère « incertain » »¹⁴

Ces modalités cultiveraient le jeu comme une activité agréable à éprouver. — Car s'il existe bien un fait sur lequel le jeu produit de la valeur, c'est le plaisir que l'on ressent à jouer —

Pour finir, le penseur Colas Duflo stipule :

« le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité »¹⁵

C'est à dire que le joueur accepte les contraintes des règles du jeu qui lui servent d'ailleurs de moyen de développer son potentiel.

La réflexion de Colas Duflo s'intéresse moins au jeu (en tant que « game ») qu'au mouvement qui fait sa particularité (« play »), cet élan qui est ce vers quoi le jeu tend et qui lui donne sa consistance.

Finalement, au regard des plus grands chercheurs, et en rassemblant toutes leurs idées, nous pouvons donc énoncer une définition globale : le jeu est vu comme une action ou une activité volontaire et libre, fictive (décalée de la réalité), incertaine, gratuite (au sens de frivole, à laquelle on s'adonne pour le simple plaisir de jouer), répondant à des règles (plus ou moins explicites) et amenant à un résultat à priori sans conséquences pour le joueur.

Ces différents éléments participent à la production d'un sentiment de joie du participant, de plaisir et un engagement actif du joueur.

On joue dans un cadre fictif, si on en a l'envie, sans que cela ne nous soit imposé, avec la contrainte de respecter un ensemble de règles (d'une intensité relative) et en acceptant le fait que l'issue du jeu est incertaine et sans conséquences. Ce que je fais dans le jeu est gratuit, n'a pas de conséquence intentionnellement recherchée sur ma vie réelle : c'est la « frivolité ».

En somme, pour qu'une activité soit interprétée comme un jeu, cinq critères peuvent être retenus, dont les deux premiers semblent essentiels : le caractère de « second degré » (la mise à distance de la réalité sans pour autant l'oublier totalement) de l'activité dans son rapport aux mêmes activités de la vie ordinaire ; la libre décision d'entrer dans le jeu (et d'en sortir) ; 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.

Pour terminer, ce qui ne relèverait pas du jeu serait donc une activité contraignante et imposée, offrant un résultat quasi certain, prévu et voulu.

Je crois maintenant que nous avons passé beaucoup de temps sur notre case « définition » et qu'il est le moment d'évoluer un peu dans notre partie.

Lançons le dé et avançons à présent notre pion.

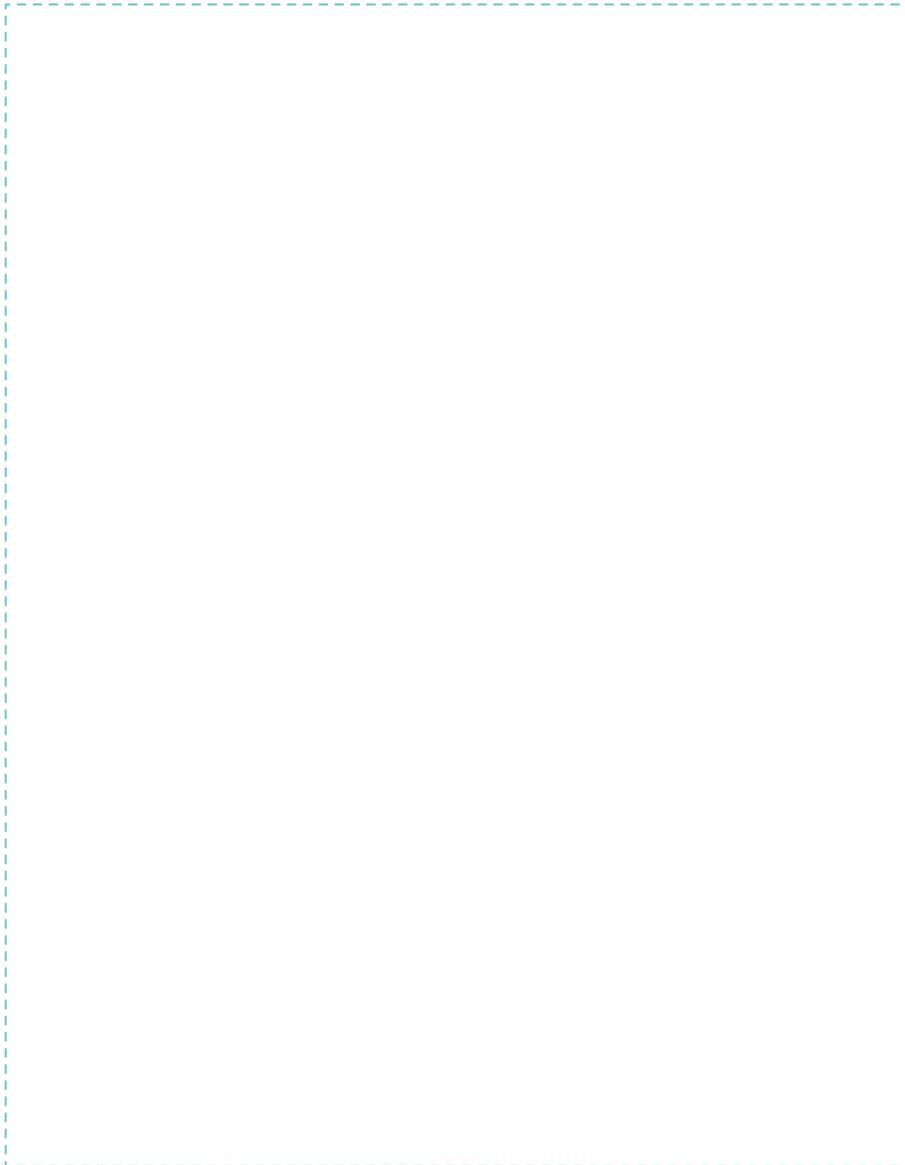
1

« Piochez une carte « histoire ».

Cela va nous permettre de compléter notre approche de la notion du jeu, au delà de la définition que l'on a pu en tirer jusqu'ici. Tout comme le travail de définition qui a été complexe, l'histoire du jeu n'est pas des plus simples non plus. Mais comme la « carte histoire » n'est pas très grande, elle se doit d'être brève dans son récit.

L'HISTOIRE DU JEU ET L'ÉVOLUTION DE SON IMAGE DANS LA SOCIÉTÉ OCCIDENTALE

« Carte Histoire » :



Cette courte histoire nous apprend que la notion du jeu fonctionne dans un contexte social puisque le jeu est révélateur de la société où il est utilisé.

Cependant un détail n'attirerait-il pas votre attention par hasard ? Il me semble que ce qui revient continuellement dans l'histoire, c'est le débat de la place du jeu dans la société eu égard à des questions de frivolité, de sérieux, de travail et d'utilité.

Effectivement, une des caractéristiques du jeu est sa frivolité. De par sa gratuité et son aspect improductif, le jeu est très souvent considéré comme inutile. Ainsi, en fonction des valeurs de la société, le jeu est souvent sujet à controverse puisqu'on l'oppose fréquemment au sérieux et au travail.

Mais qu'est-ce que l'utilité et la futilité ?

L'utilité est le fait de servir à quelque chose, de répondre à un objectif donné. La futilité quant à elle, renvoie à un sujet superficiel, sans intérêt, sans conséquences, qui a très peu de valeurs et qui ne mérite finalement pas qu'on y attache grande importance.

Au vu de ces quelques explications, nous pourrions dire que le jeu est futile et inutile. Effectivement, eu égard de notre définition du jeu posée un peu plus tôt, le jeu est une activité frivole, divertissante, de second degré et sans conséquences.

Dans un article intitulé « Jeux sérieux : exploration d'un oxymore », Patrick Schmoll (psychosociologue et anthropologue français) évoque ce rapport du jeu avec l'utilité :

« La définition canonique du jeu, telle que nous en héritons de J. Huizinga ou R. Caillois, est fondée sur une frontière ferme qui distingue l'utile et le futile, la réalité et la fiction, et l'espace-temps du jeu. [...] Toutefois, ces frontières ne sont aussi strictes que parce qu'elles se trouvent dans notre société fondée sur la valeur travail, qui établit une distinction forte entre l'espace-temps du jeu et celui des choses sérieuses. Dans nos sociétés, le jeu est connoté négativement, seul le travail étant socialement valorisé comme assurant sa place à l'individu : les mots « futile » et « fiction » sont péjorés »¹⁸

Mais alors, pourquoi jouons-nous si cela semble inutile ?

Eh bien, faisons l'hypothèse que le jeu, de par cette frivolité caractérisante, serait le vecteur de tout un potentiel favorable à l'homme.

Sans doute le découvrirons-nous au cours de la partie, à un prochain lancement de dés.

Ainsi, pour conclure, les valeurs, les idées et les visions que l'on se fait du jeu évoluent en même temps que la société. Cela n'est pas anodin et nous comprenons alors d'où vient la représentation que l'on en a aujourd'hui et le rapport que l'on peut entretenir avec lui.

Comme nous le mentionne le dernier paragraphe de notre carte piochée, aujourd'hui le jeu se voudrait être de plus en plus présent. Cependant, les idées connotées de frivolité et d'inutilité étant encore fortement inscrites dans la conscience collective, le jeu est de prime abord difficile à valoriser.

C'est pourquoi, pour répondre à ce regain d'envie de jouer, on voit apparaître la notion de « gamification », les « Serious Games » et les jeux éducatifs qui ne sont en réalité que des compromis entre le jeu et les valeurs productives de la société.

Cela est un bel exemple pour prouver que les pratiques et les rapports que l'homme entretient avec le jeu sont inhérents aux aspirations et habitudes de la société. De même, cela signifie que les valeurs, les caractéristiques et le rôle du jeu évoluent sans cesse en même temps que la société se transforme.

Jusqu'à maintenant, nous avons eu presque toutes les indications qui vont grandement nous aider pour la suite de notre compréhension. Il est donc désormais temps de progresser un peu plus dans notre partie en lançant à nouveau notre dé.

2

« Piochez autant de jokers que le chiffre indiqué sur votre dé, et utilisez-les immédiatement ».

De cette manière, nous allons pouvoir compléter notre connaissance sur le sujet en usant de ces deux cartes jokers pour répondre à deux de nos questions.

La première nous permettra de connaître les fonctions du jeu, du moins savoir à quoi peut bien servir le jeu s'il est frivole et qu'il ne sert pas la productivité.

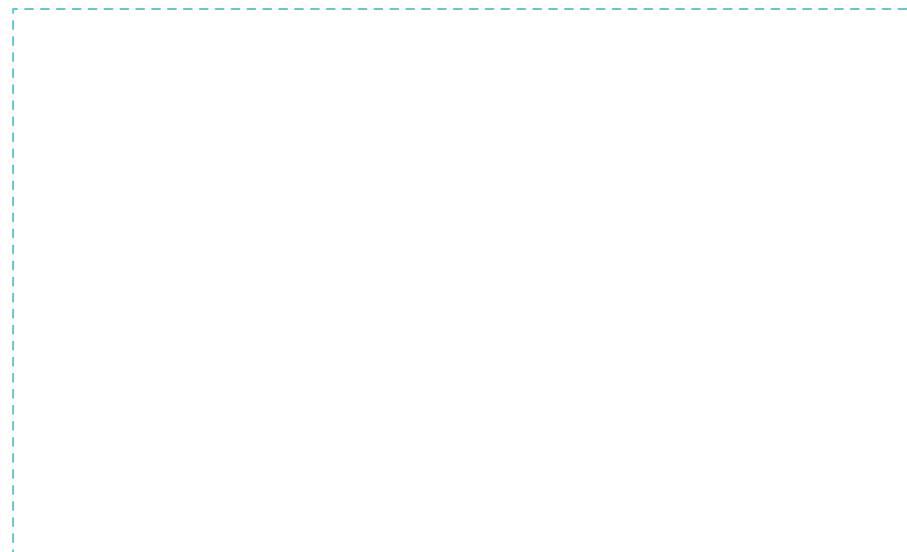
Ensuite, la seconde nous informera sur les différents types de jeux qui peuvent exister.

A QUOI SERT LE JEU ? QUELS SONT LES DIFFÉRENTS TYPES DE JEU ?

Comme nous l'avons vu au coup précédent, le jeu a vu son rôle évoluer et fluctuer au cours des âges. Dès lors, certaines de ses valeurs et caractéristiques sont plus probantes que d'autres à certains moments de l'histoire en fonction des besoins et des problèmes de la société. Aussi, ce n'est pas l'activité en elle-même qui définit son caractère ludique, c'est bien le sens que nous lui donnons.

S'il a été très difficile d'établir un semblant de définition, il est plus aisé d'observer les principales composantes et caractéristiques du jeu.

Avec notre premier joker, nous pouvons ainsi en énumérer quelques-unes qui ne sont pas exhaustives mais qui permettent de mieux cerner notre sujet :



Lorsque l'on parle de jeu, on côtoie la notion de loisir, de par la spécificité ludique, distractive et surtout volontaire du jeu.

Le rôle principal du jeu est le divertissement. L'amusement est une forme de repos ; et comme on ne saurait travailler sans interruption, le repos est une nécessité. Mais comme le repos n'est à priori pas le projet de la vie, le divertissement du jeu offre un autre idéal dans des temps de crise où l'ennui s'est installé, où le chômage et/ou les

heures supplémentaires sont omniprésents, et où la pression morale est très fréquente. Cela permet aux joueurs de s'évader. Le jeu ponctue, rythme et articule les activités en servant de sas de décompression.

Jouer, c'est magnifier la réalité brute par la puissance de l'imagination, afin que les désirs insatiables qui nous tourmentent en permanence soient, le temps d'un instant, satisfaits.

Le jeu, en tant qu'espace de liberté, donne lieu à la récréation et même la création. De par son caractère de second degré, le jeu permet d'explorer le monde, d'expérimenter, d'essayer, d'avoir le droit à l'erreur... Dès lors, la créativité du joueur est développée.

Pour D. Winnicott, qui l'explique dans son ouvrage « Jeu et réalité : l'espace potentiel », le jeu est un espace où le joueur expérimente et se saisit de nouvelles manières de faire, de façon protégée. L'individu accomplit par le jeu, et donc par l'imaginaire, ce qu'il ne concrétise pas dans le monde réel. Les actions et événements qui se produisent dans le vécu de l'expérience ludique ne sont pas sanctionnés par la réalité. Tout peut arriver puisque la réalité n'est plus la limite qui nous contraint, le jeu est un espace de liberté.

D. Winnicott appelle cet espace l'espace transitionnel. L'espace transitionnel est une « troisième aire », entre la réalité et le fantasme, celle du jeu, qui s'étend jusqu'à la vie créatrice et à toute la vie culturelle de l'homme.

« Cette troisième aire est un espace potentiel opposé, d'une part, à la réalité psychique personnelle et, d'autre part, au monde existant dans lequel vit l'individu, monde qui peut être objectivement perçu. »¹⁹, « C'est un espace paradoxal, puisqu'il se niche entre la réalité extérieure et la réalité interne d'un individu, entre le dedans et le dehors. C'est un espace qui va figurer comme un rôle précieux dans les processus de représentation et de symbolisation. C'est dans cette « zone intermédiaire que l'on peut agir sur nos propres modèles. »²⁰

De plus, l'espace potentiel est l'espace du jeu, où ce qui est « trouvé » devient « créé ». C'est un espace de développement où la créativité est prépondérante. De ce fait, le jeu, en tant que situation vécue, participe au développement de l'individu qui se construit en mettant en œuvre sa créativité au travers de l'activité ludique. Le jeu offre un espace privilégié où se perfectionne l'intelligence humaine, grâce

au plaisir qu'il procure, qui absorbe, qui captive, qui attire, qui sait maintenir l'intérêt, et qui est le premier moteur de l'inventivité. L'esprit s'y exerce librement, sans les limites contraignantes du réel et les urgences du besoin. Le jeu dispose des conditions favorables pour encourager l'exercice de l'ingéniosité.

L'activité ludique est un geste, une action libre et non contraignante. Selon les termes utilisés par Roberte Hamayon (anthropologue française), le « jouer » est un agir, un faire, mais sur un mode décalé.

Même si jouer exige parfois des règles, nous pouvons aussi retenir que jouer c'est faire ce que l'on veut (distinction entre les notions de « play » et de « game » mises en évidence par D. Winnicott et J. Henriot). Par conséquent, le jeu devient le symbole de la liberté, l'expression et la représentation même de notre liberté, l'authentique affirmation du moi-profond. Cela est d'autant plus observable chez les enfants où le jeu a pour fonction de permettre à l'individu de réaliser son moi, de déployer sa personnalité.

Par ailleurs, le jeu conçoit à adapter le jeune au milieu dans lequel il évolue. Le rapport du jeu est donc d'éprouver la potentialité de l'homme en l'affirmant comme acteur de son identité, de son expérience et de ses capacités, autrement dit en le faisant participer à l'élaboration de son être.

— Etre un homme peut se traduire du latin *Humanitas* qui est le caractère de ce qui est humain, la culture générale de l'esprit. La plupart des philosophes définissent comme humain tout être doué de raison —

Enfin, le jeu n'est pas qu'une activité ludique anodine. Effectivement, comme on l'a vu précédemment, le jeu permet au sujet qui s'y adonne de se développer, de cultiver des compétences, de projeter sa créativité... Et ce, pas seulement pour les enfants. Les adultes aussi peuvent recevoir les bénéfices du jeu en terme de développement.

C'est d'ailleurs pour cela qu'aujourd'hui, par des mécanismes de *gamification*, on utilise le jeu à des fins autres que le pur divertissement. Tel est le cas des « Serious Games », jeux éducatifs, compétitions sportives...

Ainsi, nous voyons bien que le jeu n'est pas uniquement porteur de futilité ; justement, grâce à sa frivolité apparente, il peut tout de même contribuer à une puissance d'enrichissement (conscient ou inconscient) pour le joueur.

En somme, bien que le jeu ne réponde pas premièrement à une utilité de productivité comme le déterminent les valeurs capitalistes de la société contemporaine, il justifie néanmoins d'autres potentialités qui peuvent avoir du sens dans la vie de l'homme.

Pour finir, il est venu le temps d'explorer l'étendue du domaine ludique en inventoriant les différents types de jeux que nous pouvons trouver.

Il existe une infinité de jeux et de façons de jouer. De la marelle aux jeux de dés, de la console « Nintendo » aux jeux de rôles, le terme « jeu » convoque le ludique de bien des façons et dans des univers d'activités disparates.

Roger Caillois, a établi une classification de jeux d'après l'attitude du joueur. Il distingue 4 grandes familles :

- « L'agôn » (jeux faisant intervenir l'idée de compétition)
- « Aléa » (dé en latin, ce sont les jeux fondés sur le hasard)
- « Mimicry » (jeux de simulacres, de fiction, d'imitation, où le joueur fait semblant d'être autre chose que ce qu'il est en réalité)
- « L'ilinx » (jeux de vertige, où le joueur recherche à détruire pour un instant la stabilité de la perception et des repères spatio-temporels comme par exemple les jeux des parcs d'attraction, la balançoire...)

— Cette classification n'est pas à prendre au pied de la lettre.

Les jeux peuvent s'emprunter à plusieurs catégories à la fois —

Toutefois, nous n'envisageons pas de classer les jeux à la manière de certains penseurs qui se sont attachés à le faire (comme R.Caillois mentionné ci-dessus), mais il s'agira tout au plus d'analyser les représentations les plus courantes de notre époque.

Voulant rester la plus simple et la plus ouverte possible, je fais en effet le choix de contourner les classifications établies par le passé telles que celles d'Henri Wallon, Jean Piaget ou des études mathématiques par exemple qui me semblent intéressantes mais légèrement obsolètes compte tenu de l'évolution du jeu, notamment avec l'apparition des nouvelles technologies qui a bouleversé le domaine ludique.

De plus, il semble très complexe de vouloir circonscrire les jeux dans une classification puisque plusieurs jeux peuvent appartenir à différentes catégories (qui peuvent elles-mêmes se subdiviser en plusieurs sous-catégories). Le philosophe Colas Duflo témoigne bien de cette impasse :

« il est certainement bien difficile de mettre un ordre dans ce vaste domaine si l'on ne sait quel critère choisir »²¹

Et des critères, il en existe des centaines : le matériel, le nombre de joueurs, les valeurs du jeu, les règles... Cela est d'autant plus difficile qu'il existe une diversité de secteurs où le jeu peut s'introduire (sport, science, art, éducation, psychologie...).

Par ailleurs, aujourd'hui il est également compliqué d'essayer de classer les jeux car un phénomène a pris beaucoup d'ampleur depuis les années 2000 avec notamment l'émergence des jeux vidéo. Ce à quoi, après cela, on voit aujourd'hui de plus en plus de jeux et d'activités divertissantes dans notre quotidien.

Le jeu s'introduit dans de nouveaux domaines qui étaient alors jusqu'ici dépourvus de ludique. Par exemple, le monde du travail, de la santé, de l'éducation, de l'armée, du marketing, etc... peuvent maintenant être investis par l'univers du jeu.

On parle ici du phénomène de *gamification*. En français, cela équivaut à la *ludification* qui est l'utilisation de mécanisme de jeu dans d'autres milieux, c'est transformer une situation non ludique avec une approche divertissante.

La définition la plus utilisée de la *gamification* est celle de Sébastien Deterding (designer d'interface) :

« the use of game design element in non-game design context »

En d'autres termes, la *gamification* fonctionne en engageant des mécanismes ludiques (par exemple avec un système de points, de grade, de récompense, de tableau des scores, des objectifs à atteindre...) et en les « disséminant » dans des environnements non-ludiques. Très souvent il s'agit de rendre un apprentissage, une tâche, un objet, etc plus ludique qu'il ne l'est d'origine.

Par exemple le fabricant Japonais « Toyota » a lancé un nouveau système d'abonnement : *Kinto*, qui offre des récompenses aux bons conducteurs. Grâce à une application connectée, des points sont attribués selon la conduite prudente et écologique de l'utilisateur. Les points ainsi collectés permettent de rendre ludique la conduite et plus encore, d'accéder à des réductions auprès de la marque.

Cette notion de « dissémination » fait écho à celle anglaise de « ludification » que l'on retrouve chez Joost Raessens (professeur d'humanité à l'université) pour désigner la propagation de plus en plus prégnante du jeu dans la société contemporaine.

La *gamification* cherche à arborer des mécanismes captivants et attractifs à l'image des jeux.

De ce fait, avec cette manifestation de *gamification*, on assiste à une prolifération des jeux, sous toutes ses formes et toutes ses pratiques, qui brouille davantage les frontières entre jeu (fiction) et réalité ; jeu et travail ; et, par conséquent nous empêchent une fois encore d'établir une typologie des différents jeux.

C'est néanmoins ce que l'on va s'essayer à faire maintenant en utilisant notre deuxième joker à disposition.

Il propose alors une définition décomposable afin de réunir trois visions différentes du jeu vidéo : comme jeu, comme narration et comme fiction narrative. Cette définition prend la forme suivante :

« X est un jeu vidéo si et seulement si c'est un artefact audiovisuel, s'il est conçu principalement comme un objet de divertissement et s'il est conçu pour procurer ce divertissement par l'un des deux ou les deux modes d'engagement suivant : une jouabilité (gameplay) régi par des règles ou une fiction interactive. [Traduction de : X is a videogame iff it is an artefact in a digital visual medium, is intended primarily as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule- bound gameplay or interactive fiction.] »²⁴

A la différence de Grant Tavinor, Mathieu Triclot, dans Philosophie des jeux vidéo, adopte la position de ne pas définir les jeux vidéo comme de simples objets ludiques mais envisage plutôt de les caractériser comme des expériences.

Vincent Berry (sociologue) situe l'origine des jeux vidéo dans les années 1950-1960 avec des applications informatiques, militaires ou universitaires, détournées par des étudiants, des hackers.

Les jeux vidéo sont désormais la figure emblématique de la société ludique. D'ailleurs, la *ludicisation* de la société s'accompagne de la montée en puissance de cette typologie de jeux, qui recourt aux potentialités des nouvelles technologies de communication.

G.Brougère a analysé la mise en scène du jeu dans les jeux vidéo en se demandant si le jeu vidéo pouvait bien être considéré comme un jeu. Tout en admettant que le jeu vidéo était :

« à l'origine du développement de nouvelles pratiques ludiques »²⁵

L'auteur a sondé la nouvelle place du jeu suite à l'apparition du multimédia. Jouer serait, dans le jeu vidéo,

« une succession de décisions »²⁶. « Jouer c'est décider »²⁷ et il y aurait donc une « réduction de l'action à la décision »²⁸. Il en vient à avancer que les jeux vidéo sont comme une « matérialisation radicale »²⁹ du jeu.

Pour commencer, il me semble tout d'abord nécessaire d'envisager deux principales catégories qui vont contenir elles-mêmes différents types de jeux (qui peuvent néanmoins être présents dans chacune des deux catégories). Je souhaite en effet distinguer le jeu vidéo du jeu dit « traditionnel », « classique ».

Cette modalité s'observe sur la base du jeu pris en tant qu'objet (« game » matériel ludique) qui permet le déploiement du jeu en tant qu'action, « play ».

Le jeu vidéo semble porter sa définition dans son nom : c'est un jeu dont la spécificité serait de se dérouler sur un écran vidéo en permettant des interactions avec les joueurs via un dispositif algorithmique.

Défini par le dictionnaire des médias, le jeu vidéo est un :

« jeu enregistré sur support vidéo, cassette ou disque, ou accessible en ligne. Son utilisation nécessiterait un équipement technique : console ou micro-ordinateur, écran, manette, clavier ou parfois souris »²²

Grant Tavinor, un philosophe du jeu, reconnaît à raison que :

« les jeux vidéo sont une classe historiquement contingente et [que] toute définition utile des jeux vidéo doit admettre de potentielles futures révisions. [Traduction de : Videogame just is a historically contingent class, and any useful definition will have to acknowledge the potential of its future revision.] »²³

Les jeux vidéo seraient donc des jeux sous une forme médiatisée, numérisée, qui pourraient même, dans certains cas, intensifier les caractéristiques propres au jeu. Au final, ce qui change et qui différencie le jeu traditionnel du jeu vidéo, c'est la forme dans laquelle le jeu est proposé au joueur.

Les approches de Jesper Juul et de Katie Salen et Eric Zimmerman (auteurs du livre « Rules of Play : Game Design Fundamentals ») considèrent que les jeux vidéo ont des caractéristiques qui sont présentes dans les autres jeux, mais que les jeux vidéo les incorporent de manière plus insisive (interactivité immédiate, mais limitée, manipulation d'informations, systèmes automatisés complexes et communications en réseau...).

Cette définition du jeu vidéo reste volontairement floue : l'objectif de K.Salen et E.Zimmerman est moins de répondre à la question « que sont les jeux vidéo ? » qu'à celle « que peuvent les jeux vidéo ? » Néanmoins, il est certain pour eux que les jeux vidéo sont une « espèce » incluse du concept du jeu.

Nicolas Esposito (Professeur, chercheur, et ingénieur) propose la définition suivante :

« Un jeu vidéo est un jeu auquel on joue à l'aide d'un dispositif audiovisuel et qui peut être fondé sur une histoire »³⁰

Le jeu vidéo est une division du genre jeu qui a pour caractéristique d'impliquer un dispositif audiovisuel et d'ouvrir la voie à une narration. Le jeu vidéo a la particularité d'être un jeu guidé qui propose de traiter des problèmes modernes tout en faisant s'évader le joueur dans un autre monde et/ou avec une autre identité.

Le domaine du jeu numérique ne se limite pas au jeu vidéo, mais il peut concerner d'autres artefacts comme l'ordinateur, téléphone mobile, écran tactile,... combinés avec des éléments réels pour constituer des univers en réalité mixte.

Le secteur du jeu vidéo, qui est aujourd'hui la première industrie culturelle au monde, ne cesse de grandir auprès d'un public toujours plus nombreux. Eu égard à ces définitions du jeu vidéo, il est assez clair que le jeu « traditionnel », par contradiction, est un jeu non numérique qui rassemble tous les autres jeux classiques qui ne sont pas des jeux vidéos.

Malgré ces apparentes dissemblances, il ne faut pas considérer que ces deux catégories de jeux sont à opposer totalement. En effet, elles peuvent paradoxalement se rejoindre, se compléter, voire

même s'influencer. D'ailleurs, un grand nombre de jeux non-numériques ont fait l'objet d'adaptations vidéoludiques (par exemple le jeu « Scrabble », en plus d'être un jeu de société sur plateau, dispose aussi d'une version disponible sur PC et Nintendo DS, pour ne citer que ces deux supports).

Aussi, des jeux vidéo reprennent certains codes et règles du jeu de société classique. On peut notamment évoquer l'application « Draw Something » qui consiste à faire deviner des mots à ses adversaires en ligne, s'influençant énormément des bases du « Pictionary ».

D'une autre manière, les jeux vidéo ou les jeux numériques ont pu également inspirer et donner lieu à des adaptations en différentes formes de jeux non-numériques et de jouets (par exemple le jeu mobile *Angry Birds* s'est vu être réapproprié et investir le marché du jouet).

Finalement, les développements des outils et des technologies numériques ont aussi apporté des évolutions dans les pratiques de jeux traditionnels.

De plus, récemment, on a vu se déployer des jeux que l'on pourrait baptiser d'hybrides, reposant sur les technologies des écrans tactiles ou des outils digitaux pour développer une forme de complémentarité des pratiques entre le jeu traditionnel et le jeu vidéo.

Aussi, pour Jesper Juul, le concept de « Transmedial Games » conduit à l'idée que les jeux s'appuient sur un système de règles qu'il est possible d'adapter sur différents supports. On peut donner en exemple le jeu *Lego Dimension*[®]. Ce jeu est semblable aux autres boîtes de jeux de la marque, à la différence que celui-ci dispose en plus d'un cd de jeu pour *playstation* et d'un « Pad » à connecter à un écran. Grâce à ces deux éléments supplémentaires, il est possible de « donner vie numériquement » à ses figurines et véhicules *Lego*[®] à travers le jeu vidéo. Il ne faut donc pas énoncer trop hâtivement que les jeux numériques viennent remplacer les jeux traditionnels, non-numériques, ou ne les inspirent que dans un sens. Il existe maintes influences mutuelles, réciproques et entrecroisements entre ces deux grandes catégories de jeux. Il convient alors de ne plus penser les rapports entre différentes productions de façon linéaire, mais de tenter d'appréhender et de comprendre les réseaux de relation qui se nouent entre celles-ci.

A travers ces deux grandes familles de jeu, viennent donc se glisser des sous-genres. Néanmoins, on peut retrouver ces sous-catégories dans chacune des parties, puisque comme nous l'avons vu, les jeux peuvent s'établir à la fois sur support traditionnel ou sur média numérique.

Nous allons donc voir une liste non exhaustive de typologies de jeux que l'on peut régulièrement retrouver aujourd'hui.

Le jeu de société : est un jeu qui se joue à plusieurs et qui se déroule généralement autour d'un support matériel (plateau, cartes...).

Le jeu de société peut lui aussi supporter des sous-catégories de jeu qui peuvent se baser en fonction de leur thème. En effet, le jeu de société peut englober une diversité de règles, d'histoires, de mécanismes, et ainsi être très différent à chaque fois. On peut citer les jeux de société les plus connus tels que le *Monopoly*, le *Cluedo*, le *Uno*, les « petits chevaux », le *Kems*, le « jeu de l'oie », les échecs... D'ailleurs, il existe une multitude de jeux de société : les jeux de stratégies, les jeux de rôles, les jeux de cartes, les jeux de hasard, etc. Ces modèles de jeu de société pourraient à eux-seuls faire valoir un genre de jeu à part entière.

— Oui, voyez-vous, il est vraiment très alambiqué de vouloir classifier les jeux tant il existe une multitude de familles et de sous-catégories qui s'entremêlent et se partagent. —

Le jeu de construction : selon la définition du Larousse : « un jeu de construction est constitué d'éléments divers à assembler ».

Jean Piaget a écrit que les jeux de construction ne constituent pas une catégorie située sur le même plan que les jeux fonctionnels, symboliques et à règles. Contrairement à ceux-ci, ils sont basés sur un critère d'ordre matériel.

Le jeu de construction consiste à organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble à plat ou en volume. Les différents éléments peuvent être juxtaposés, empilés...

Ils sont présents à tous les âges mais se diversifient et se complexifient avec le développement et l'âge du joueur. Les *Légo*®, les *Kapla*® par exemple vont permettre aux enfants de s'essayer à des constructions plus sophistiquées que les petits cubes plutôt destinés aux jeunes bambins. Puis, les constructions s'appuieront sur des supports techniques (*Meccano*®, *Légo technique*®...) ; ensuite les maquettes suivront et captiveront les adolescents par le souci du détail.

Le jeu d'adresse : Le jeu d'adresse soutient le développement des capacités motrices en s'appuyant sur la notion du geste. Il est l'occasion d'investir la coordination œil-main, l'attention visuelle, la précision des gestes et de la posture. Bowling, curling, jeux de quilles, fléchettes.... en sont de très bons exemples.

Le jeu éducatif : Le jeu éducatif recherche à rendre les apprentissages (notamment scolaires) plus amusants et adoucir la notion d'efforts.

Le jeu éducatif peut prendre des formes très variées, comme jeu de société, jeu de simulation, jeux en ligne et bien d'autres encore. On peut citer en exemples les jeux « Les incollables », « *Passeport* », « *Adi*, accompagnement scolaire »...

Le jeu éducatif est mis au service de la pédagogie dans différents domaines tels que le français (lecture, orthographe...), les sciences... Dans ce contexte, le jeu de société (ou autre) alimente ainsi les acquisitions scolaires pour apprendre en s'amusant et passer un moment agréable et ludique.

Le jeu pédagogique est un jeu faisant appel aux connaissances. Ces dispositions sont alors utilisées dans une situation à tournure ludique, ce qui permet au joueur d'exercer l'ensemble de ses connaissances déjà acquises, dans un contexte bienveillant, indulgent et permissif, sans jugement de valeur et à un niveau de performance que le joueur fixe lui-même selon ses besoins.

La pédagogie du jeu est une approche engageant l'élève au dépassement de ses capacités par le biais de la pédagogie de l'indirect. Les jeux (exercices) éducatifs soulagent l'effort d'apprendre, non pas que l'effort en soit absent, bien au contraire, mais il est tout simplement moins éprouvé par l'apprenant.

Le jeu de logique : les joueurs se laissent subjugués par ce type de jeu de réflexion qui muscle leur cerveau. Il permet de développer une intelligence et des stratégies, en s'amusant. Il s'agit d'une stimulation des fonctions exécutives : raisonnement logique, anticipation, mémoire, attention,...

Si les jeux de logique sont un bon entraînement cérébral qui atténue les conséquences du vieillissement, ils sont aussi une mine de distraction et de détente.

On peut mentionner comme exemple les casses-têtes (*Rubik's cube*®, *Sudoku*...), les jeux de lettres (mots fléchés...), les échecs, le solitaire, les puzzles...

Le jeu de rôle : le jeu de rôle consiste à interpréter ou incarner un personnage et à le faire progresser dans un univers fictif. Le jeu de rôle se différencie des autres jeux de société car il privilégie l'interaction et la coopération entre les joueurs. Les joueurs relatent les agissements de leurs personnages et peuvent entreprendre de véritables actions physiques, selon des règles formelles propres à chacun des jeux.

Les *Murder Party* sont des exemples frappants de cette catégorie. Jeu de rôle grandeur nature, l'objectif est généralement de résoudre une énigme policière. Empruntant des codes de l'univers théâtral, les joueurs doivent progresser dans leur enquête en incarnant eux-mêmes les personnages et en respectant au mieux les caractéristiques, les particularités, les compétences qui leur sont attribuées.

Si le jeu de rôle est ici une activité ludique, il est aussi quelquefois utilisé à des fins thérapeutiques ou pédagogiques.

Le jeu de hasard : parfois de paire avec le jeu d'argent, le jeu de hasard a pour principe d'être relativement soumis à la chance. Ce peut être en rapport avec un jeté de dé, un tirage, ou une distribution de cartes...

Bien entendu le hasard peut être combiné avec d'autres genres de jeux ; de nombreux jeux de société utilisent le hasard comme un mécanisme secondaire en utilisant un dé par exemple. En revanche, certains jeux se servent du hasard en composante principale comme la loterie, les machines à sous, les jeux de grattage, la roulette...

Le jeu d'argent : le jeu d'argent est la pratique d'un jeu associée à un aspect pécunier. Chaque joueur engage un certain montant financier dans le jeu, qui sera perdu ou augmenté en cas de gain. Ces jeux sont essentiellement des jeux de hasard pur : « loto, pile ou face, la bataille, roulette... » ou des jeux de hasard raisonnés avec un semblant de stratégie derrière : « *Blackjack, Poker...* ». On retrouve notamment ce type de jeu au sein des casinos.

Le jeu de simulation : comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu basé sur le principe de simuler une action, une activité, une situation dans un environnement autre que la vie réelle. On retrouve ce système de simulation notamment au sein de jeu de rôle, de jeu de gestion (par exemple *Lincity-NG*, un jeu de gestion de ville), de jeu de conduite (simulateur de vol, simulation ferroviaire...)...

Les jeux de simulation font intervenir la possibilité d'interagir dans un milieu fictif, de soumettre des propositions, des actions et d'expérimenter. La simulation est souvent une méthode d'apprentissage utilisée pour l'acquisition de compétences (savoir-faire) opérationnelles et de savoir-être professionnels.

Le jeu de mots : est un jeu où le langage est manipulé, détourné afin de créer un sens différent aux mots. Souvent sous des traits humoristiques, le jeu de mots est un subtil jonglage avec les sonorités, le sens du lexique, et le contexte de discussion. Il existe un grand répertoire de style de jeu de mots : anagramme, calembour, contrepèterie, mot-valise..

Le « Serious Game » : Le « Serious Game » n'est pas, dans sa fonction première, voué à divertir. Son rôle relève davantage de l'apprentissage et de la prévention auprès de l'utilisateur, via des sujets plutôt « sérieux » qu'il aborde. Le « Serious Game » procure des informations utiles aux consommateurs/joueurs. Le « Serious Game » a donc une vocation informative, pédagogique, éducative, voire formative.

Le terme « jeu sérieux » est révélé pour la première fois en 1987 sous la définition suivante de Clarck C.Abt :

« les « Serious Games » ont un but éducatif explicite et mûrement réfléchi et ne sont pas destinés à être joués principalement pour le divertissement [traduction de : Serious Games have an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement.] »³¹

Depuis, cette définition a évolué, notamment en raison de l'émergence des outils numériques et de la diversité des usages que l'on attribue à cette catégorie de jeu.

Parmi les auteurs parlant du « Serious Game », les plus marquant sont Julian Alvarez (professeur associé à l'ESPE de Lille concepteur de « Serious Games ») et Damien Djaouti (enseignant-chercheur en informatique spécialisé sur la question des « Serious Game ») qui ont notamment écrit le livre « Introduction au Serious Game ». Pour eux, le jeu sérieux serait une :

« Application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game) [...] a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. »³²

Les domaines d'application des « Serious Games » sont, selon Julian Alvarez et Damien Djaouti, très larges : état et gouvernement, armée, santé, éducation, entreprise, culture, écologie, politique, humanitaire et caritatif, médias, publicité, et recherche scientifique.

Dès lors, il existe plusieurs catégories de « Serious Games », dont en voici quelques-unes : L'advergame qui est un jeu publicitaire (ex : *jeu oasis la chuuute*) ; Military game (ex : *America's Army*) ; Edugame qui transmet un message éducatif ; News games qui diffuse un message informatif (ex : *Newsbreaker*) ; Data games qui collecte des données (ex : *Google Image Labeler*)...

Je mentionnerai enfin qu'il existe un débat entre les différents analystes de cette typologie de jeu. En effet, certains considèrent que le « Serious Game » se présente uniquement sous la forme du jeu vidéo, quand d'autres acceptent que tout type de jeu peut faire l'objet de « Serious Game ». Par ailleurs, on distinguera le « Serious Game », du « Serious Gaming ». « Le Serious Game » est un jeu à l'origine inexistant que l'on va créer afin de concevoir une situation ludique avec des objectifs sérieux. Le « Serious Gaming » quant à lui, est le fait d'utiliser des jeux déjà conçus et de les détourner à des fins pédagogiques, productives, informatives, ou marketing.

Suite à cette énumération de types de jeux, je fais l'observation personnelle que certains sont moins des jeux que d'autres, eu égard à la définition du jeu que l'on a énoncée précédemment. Je m'explique.

En effet, je distingue au sein de cette typologie trois conceptions du jeu qu'il me paraît important de mentionner. Je les nommerai les « jeux libres », les « jeux prescrits » et les « jeux cadrés ».

Les « jeux libres » sont ceux que je considère comme étant purement à l'initiative du joueur. Le jeu y est volontaire, spontané, créatif, sans aucun autre but visé que celui de jouer, et où le joueur est libre de ses actions.

Le « jeu libre » est une activité que l'individu fait par lui-même et de lui-même, sans intervention ou étatismes d'autrui.

Ce type de jeu est spontané et n'a pas de règles officielles (règle au sens de notice). La règle, c'est justement qu'il n'y a pas de règle. Le jeu est simplement conduit par la curiosité, les préférences du joueur ou son imagination. Le joueur est libre d'y faire ce qu'il y souhaite. C'est le joueur qui décide de poser ou non une règle qui sera celle qu'il aura décidé de suivre. C'est l'imagination et la créativité du joueur qui fait la règle, qui fait le jeu.

Finalement on pourrait considérer que le « jeu libre » repose essentiellement sur l'attitude du joueur, sur le « play/playing » de D. Winnicott et J. Henriot.

Le « jeu libre » est une activité autonome qui s'objecte à l'activité contrôlée, encadrée, au jeu structuré.

Suivant cette définition, il semblerait alors que dans le jeu « libre » c'est le « playing » du joueur qui crée le « game » et non l'inverse. Dans ce type de jeu, c'est donc surtout l'attitude du joueur, le « playing » qui est mis en exergue.

Le « jeu libre » est une forme de jeu qu'on observe à l'heure actuelle quasiment de manière exclusive chez les enfants. Effectivement, d'abord présente en maternelle dans l'optique de s'adapter aux besoins du jeune enfant, c'est cette catégorie de jeu qui tend en premier à disparaître en raison des ambitions purement éducatives et productives de l'école.

Ce type de jeu peut prendre des formes diverses et variées et il existe une multitude d'exemples de « jeu libre » car il peut se déployer partout. Nous pouvons néanmoins donner quelques exemples comme : jouer avec un bout de bois et en faire une baguette magique pour devenir un magicien ; décider de faire une maison avec des cubes en bois ; dire que « le sol c'est de la lave » et ne plus devoir mettre les pieds par terre ; faire de ce grand carton, dans lequel on peut se hisser, une voiture de course ; s'amuser avec cette châtaigne en la faisant rouler devant ses pieds ; faire de la pâte à modeler ou de la poterie (sans but lucratif)...

Par « jeu libre » on confère à l'individu de s'approprier son corps, son esprit et le matériel (ludique ou non) à sa disposition sans qu'autrui n'ait à intervenir pour influencer ou diriger l'activité.

Le « jeu libre » permet de développer la confiance en soi, stimuler la créativité, l'imagination, l'autonomie, le développement et faire de nouveaux apprentissages.

Les « jeux prescrits » sont des jeux dirigés, à l'origine d'une intervention extérieure (autrui) qui va influencer, diriger, manipuler, voire imposer le jeu (par exemple un enseignant qui ordonne un « jeu-exercice » ; un directeur d'entreprise qui organise une séance de jeu entre collègues ; un parent qui donne un jeu éducatif à l'enfant ; un gameplay qui dirige et influence vigoureusement le joueur ; ...).

De plus, les « jeux prescrits » sont des jeux détournés, à vocation d'être autre que simple divertissement en apportant une dimension d'apprentissage, d'entraînement, d'exercice...

Bien évidemment, ces concepts peuvent être présents dans le « jeu libre » et le « jeu cadré » mais à la différence qu'ils restent implicites et qu'ils ne sont pas intentionnels ni recherchés de prime abord. Les « jeux prescrits », au contraire, visent fermement à déployer des compétences et des apprentissages tels que les « Serious Games » et jeux éducatifs par exemple. Le divertissement est donc relayé au second plan, pour faire place en priorité à des objectifs productifs.

Les « jeux cadrés » sont un entre-deux entre le « jeu libre » et le « jeu prescrit ». Ils pourraient, selon leur utilisation et le contexte, entrer dans le concept du « jeu libre » ou dans celui du « jeu prescrit ». — D'ailleurs, à mon avis, à l'heure actuelle, « les jeux cadrés » seraient les « jeux libres » des adultes, qui n'ont plus autant de facilités que les enfants à concevoir leurs propres règles et cadres du jeu. —

Ce sont tous ces jeux existant dans l'univers ludique auxquels nous avons le plus souvent à faire. Ce sont les jeux de sociétés, les jeux de cartes, les jeux vidéos... : en somme tous les jeux auxquels nous jouons de bon cœur.

Ils sont joués librement et volontairement par les joueurs pour leur simple plaisir, leur simple divertissement, mais je les nomme « jeux cadrés » puisqu'ils disposent de règles (instructions), de scénarios créés et induits par le concepteur du jeu. D'ailleurs, il s'agit plus d'un type de jeu « game » que « play » (dont fait partie le « jeu libre »). Ainsi, à la différence du « jeu libre », tout n'est pas complètement laissé au bon vouloir du joueur. Cependant ces « jeux cadrés », contrairement aux « jeux prescrits », ont pour objectif principal le divertissement et ils restent à l'initiative pure de l'individu qui sait ou non s'il veut jouer et pourquoi il joue.

Pour bien distinguer le « jeu libre », le « jeu cadré » et « jeu prescrit », et illustrer mon propos, prenons en exemple le domaine scolaire : pendant la récréation où l'enfant joue au cowboy et à l'indien par exemple, cela correspondrait au « jeu libre » (l'enfant éprouve en toute liberté et spontanéité ses envies de jeu) ; une partie de *Uno*® avec un camarade serait le « jeu cadré » ; et le jeu en classe, organisé par un enseignant, comme par le biais d'exercices ludiques ou d'activités sportives, serait dans la catégorie du « jeu prescrit ».

De par cette distinction, nous pouvons nous demander si les « jeux prescrits » sont encore des jeux ? Puisque, rappelons-le, d'après notre définition, la liberté de jouer ou de ne pas jouer constitue la caractéristique première du jeu. Si le jeu est imposé, il peut ne pas être vécu comme un jeu par le joueur. Par ailleurs, l'aspect frivole, gratuit, sans conséquence, incertain sont largement relatifs dans le jeu prescrit. De plus, les attentes d'objectifs fixes peuvent instaurer, pour le joueur, le sentiment d'être observé et évalué ce qui importunera sa liberté de jouer.

Le « jeu prescrit » a vu le jour en faisant office de compromis entre les envies ludiques des individus et les attentes productives de la société. L'utilisation du jeu dans les domaines tels que l'éducation et le monde du travail par exemple, se doit d'apporter des bénéfices autres que le divertissement pour s'assurer d'avoir une place légitime.

Comme nous l'avons vu plus haut, c'est surtout par le biais de l'école que le jeu se voit peu à peu disparaître pour laisser place aux valeurs du travail. D'ailleurs, depuis 1986 dans les écoles maternelles, on essaye de trouver autre chose que le jeu et de le dépasser.

« On change de perspective, on ne supprime pas le jeu mais on le limite en centrant l'objectif de l'école maternelle sur l'apprentissage »³³

L'importance du jeu doit décroître dans une perspective d'adaptation progressive au modèle scolaire. C'est donc cette même idée qui a pris place dans tous les domaines de la société, pour faire du jeu un moment utile au service d'objectifs préétablis par l'initiateur du jeu.

De ce fait, le « jeu libre » qui n'est pas contrôlé et qui ne répond pas explicitement à des objectifs clairs, est très peu valorisé par la société et il est donc de moins en moins investi, d'autant plus auprès des adultes. A la rigueur, on préférera plutôt accorder le « jeu cadré » — quoique son usage devant être limité —, ou intrépidement transformer et manipuler le jeu pour en faire un « jeu prescrit » qui semble beaucoup plus utile pour la société.

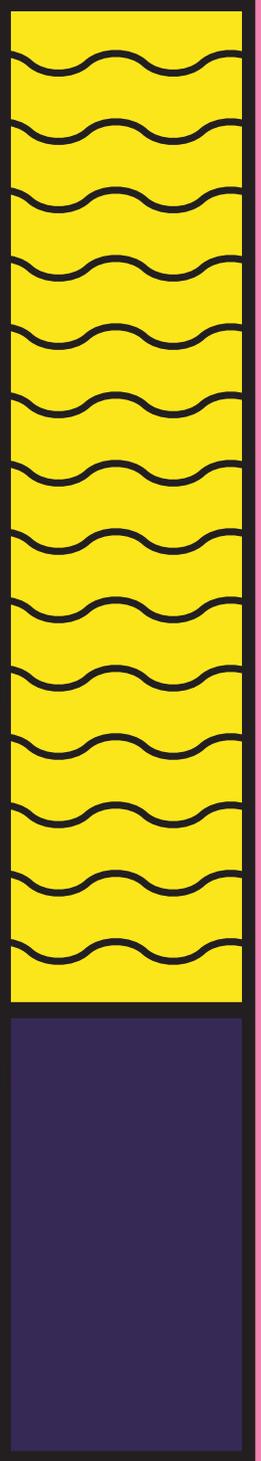
Alors, le « jeu libre » s'efface au fur et à mesure que l'enfant grandit jusqu'à complètement devenir inexistant à l'âge adulte.

Pourtant, le jeu de lui-même, sans être contrôlé ni transformé (« jeu prescrit »), n'est pas dénué de bénéfices pour l'homme. Ne serait-il pas alors utile d'établir toute la richesse qu'il apporte et démontrer que jouer spontanément et librement, n'est pas aussi futile qu'on nous le laisse penser ? Voilà une énigme à résoudre !

LEVEL

II

**LA
PLAY-
SANTE-
RIE**



Pour mener à bien notre mission, nous devons partir à la recherche de preuves.

Aujourd'hui, il ne s'agit pas d'enquêter sur « qui a tué le Docteur Lenoir ? », mais plutôt de prospecter au sujet des qualités du jeu.

Pour commencer notre investigation, nous explorerons le contexte de la société actuelle puis on s'attachera à prouver qu'il est sans doute temps de dépasser les idées préétablies. Il s'agira ensuite d'inspecter les vertus, avantages et bénéfices que déploie le jeu. Nous découvrirons toutes les potentialités du jeu et surtout du « jeu libre » afin de lui légitimer une place dans la société.

Prenons notre dé et déplaçons-nous jusqu'au magasin d'antiquités pour se procurer les recherches du professeur Konpétan, et où l'on découvrira certainement des indices qui nous permettront d'élucider le mystère de la société.

CONTEXTE DE LA SOCIÉTÉ ACTUELLE

Après avoir s'être procuré le cahier de recherches du professeur Konpétan, un passage à su retenir davantage notre attention. En voici le passage :

Réflexions confidentielles du professeur, le 24 Mars 2019 :

« Aujourd'hui nous sommes dans une ère où notre société occidentale est en train de prendre un véritable tournant.

En effet, les valeurs sur lesquelles se sont fondées les sociétés modernes telles que le travail, la famille, la rationalité, l'idéologie du progrès... montrent aujourd'hui les frontières de leur efficience.

Il s'avère que l'axe principal autour duquel s'est organisée notre société ait été la production de biens, de richesses et d'industrialisation. Ces valeurs étaient porteuses d'une promesse d'indépendance mais celle-ci, de nos jours, est en voie d'affaiblissement et fait naître des maux incommodes à la population.

Dès le début, on assiste à l'articulation de trois grands phénomènes : amoncellement de capitaux, accélération des inventions et progrès techniques et main-d'œuvre rendue disponible par les pressions qu'exercent les deux premiers facteurs.

On constate que tout repose sur cette notion de productivité et que tous les domaines de la société doivent embrasser cette optique. On peut, par exemple, évoquer le domaine scolaire où il est certain que les systèmes d'éducation qui se sont alors formés sont orientés par les besoins de l'économie et de l'industrie.

Dès lors, notre société occidentale a fait naître l'idée selon laquelle l'homme définit sa valeur d'être humain par le fait qu'il soit productif et qu'il présente lui-même de la valeur. Ce schéma est si répandu et populaire qu'on est socialisé en ce sens et qu'un adulte ne fait rien gratuitement. Ainsi, toute activité qui n'est pas productive ou source d'utilité, est mal perçue.

Si l'on prend en exemple le jeu — puisque c'est l'objet principal de notre mémoire —, dans la pensée collective : un adulte ne peut jouer qu'à la condition que cela soit bénéfique pour son équilibre psychique et dans le but que cela lui permette d'amplifier sa productivité et son efficacité au travail. Faute de quoi, cela semble de la pure perte de temps que l'on pourra reprocher et incriminer.

En fin de compte, dans nos sociétés industrielles, le jeu est connoté négativement ; seul le travail est idéologiquement valorisé comme garantissant sa place à l'individu. Les mots « futile », « illusion » et « fiction » sont péjorés jusqu'à devenir des notions à éloigner au maximum.

Jeu et sérieux deviennent alors les références d'évaluation de l'importance d'un sujet, d'une chose ; ce qui est de l'ordre du jeu s'avère frivole, oiseux, inutile à la vie. Pour être jugée comme utile et donc légitime d'exister, il faut que l'activité dispense un résultat, en participant par exemple au développement d'un apprentissage ou d'une production. Toute activité qui ne s'inscrit pas dans un dessein ouvertement productif et contrôlé est alors estimée frivole ou, au mieux, action de défouloir.

Pour illustrer mon propos, je peux emprunter l'exemple factuel de la séparation des activités entre le domaine du loisir (en tant que moment de liberté, de divertissement) et le domaine du travail (en tant qu' instant productif).

Le loisir consiste à « occuper le temps vide, celui demeuré vacant une fois le temps de travail et de devoir domestique effectué » tel que le décrit Serge Chaumier (sociologue) dans son livre « L'inculture pour tous ». C'est le temps dans lequel on récupère mentalement et physiquement pour ensuite mieux travailler, produire.

Cette séparation entre loisir et travail, renvoie ainsi le sentiment que si j'effectue une activité quelle qu'elle soit, qui correspond à un temps de loisir, alors elle est ouvertement contraire à un esprit productif pouvant occasionner un résultat utile.

On délaisse donc le jeu en grandissant, sous la contrainte de satisfaire les attentes économiques de la société.

D'ailleurs, tout est fait pour nous dissuader de jouer, du moins de jouer librement. Déjà, à l'école, l'objectif est de restreindre les temps de jeu au maximum à mesure que l'enfant évolue et présenter le travail comme seule activité intéressante et profitable. Au cours de l'évolution de la scolarité, « le jeu libre » est donc peu à peu remplacé par un « jeu cadré », puis par un « jeu prescrit » (qui rappelons-le, n'est sans doute pas un jeu de notre point de vue).

Finalement, tout se passe comme si la considération du divertissement ne pouvait pas être admissible. Pourquoi le divertissement se révèle-t-il épineux à justifier, voire à penser ?

Ce qui manque foncièrement à cette représentation, c'est une vision positive du divertissement, de son intérêt et de ses apports.

Notre société capitaliste, comme je le mentionnais en exemple plus haut, a ainsi séparé toutes les activités de la vie entre le travail / productivité, et le temps libre / loisir, ne faisant du travail que la seule activité digne d'intérêt.

Cette différenciation de la société entre le travail et le loisir a impliqué de nombreuses conséquences dont une autre ségrégation : la culture (l'art) avec le reste de la vie.

D'ailleurs, pour John Dewey (philosophe et pédagogue) la séparation de l'art et de la vie, est induite par le capitalisme et les conditions artificielles de la vie moderne :

« La montée du capitalisme a exercé une influence puissante sur le développement des musées en tant que lieux propres à accueillir les œuvres d'art et a contribué à répandre l'idée que les œuvres d'art ne font pas partie de la vie quotidienne »³⁴

Effectivement, aux débuts de la société industrielle, s'est établie une fissure profonde entre les arts d'une part, considérés comme une activité gratuite et sans conséquence, et la vie quotidienne d'autre part, considérée comme le domaine de l'utile, du travail, de l'important.

La société inhibe la créativité des individus en les bridant à des ambitions portées sur les valeurs du travail, de la productivité et de l'effort. Cela crée un préjudice conséquent et notamment dans le bien-être et le comportement des individus. On peut, par exemple, évoquer l'absence d'épanouissement et de créativité dans le travail quotidien du plus grand nombre, en partie justifiée par l'existence de l'art en tant qu'activité séparée, qui provoque une forme d'aliénation, d'ennui et de soumission à son travail.

Cette société ainsi divisée entre les arts, les loisirs et le travail, entraîne d'importants troubles sociaux et malaises psychologiques.

En premier lieu, nous pouvons mentionner l'ennui.

cf Partie Bonus :
courte analyse d'un
poème de
C. Baudelaire

L'ennui et sa forme nous intéressent comme éléments de contextualisation et de compréhension du contemporain. Baudelaire*, Gauthier, Flaubert, par exemple, ont tous dépeint ce mal saisissant et si spécifique de la modernité.

Mélancolie, nostalgie, Spleen, ennui, malaise, désœuvrement, sont autant de synonymes d'un état qui se retrouve au cœur des préoccupations d'une culture contemporaine de l'individu.

De plus, selon l'économiste français Alain Cotta, avec le développement du travail sédentaire, le travail de bureau, peu physique, l'homme est susceptible de s'ennuyer de plus en plus. Le travail y est moins engageant, plus redondant et devient de moins en moins gratifiant.

La massification de la société moderne apporte avec elle son lot d'ennui. L'uniformisation des modes de vie, la répétition, la routine, l'industrialisation, sont autant de causes qui viennent se surajouter à une culture individualiste provoquée par le capitalisme de la société. L'improvisation, l'imprévisible, le hasard, la surprise, sont mis de côté.

En plus de l'ennui, on peut également parler de la pression vécue par les membres de la société. Les entreprises sont enrôlées dans une course à la performance pour rester compétitives sur un marché économique de plus en plus intraitable et exigeant. La mondialisation, le capitalisme financier, le développement des nouvelles technologies, la dominance de l'investissement (de l'actionnariat et des marchés), instaurent un nouveau rapport au temps dans l'urgence et l'imminence.

L'une des répercussions de ces mutations est la recrudescence du travail marquée par de nouvelles exigences en termes de qualité, de réactivité, de délai qui reposent sur la disposition des employés à s'adapter.

La voie vers le paroxysme de la concurrence entre les entreprises et au sein même de ces structures a engendré la soif de la qualité totale, du zéro défaut et de la performance. Cela vient renforcer la coercition sur les travailleurs, qui amène les individus à se surpasser toujours plus et exclut ceux qui refusent ce dévouement total envers l'entreprise et ceux qui ne le supportent pas.

L'assujettissement à l'autorité confronte les individus à des objectifs inatteignables, ce qui entraîne un mal-être et une angoisse qu'il faut savoir refouler pour garder sa place dans l'entreprise. La souffrance de l'individu est vécue en conséquence de la différence importante entre le travail réalisé et le travail rêvé, celui que l'on souhaite effectuer et celui qu'on ne parvient pas à faire. La quête de l'excellence se rencontre plus intimement par la volonté d'être meilleur que les autres et que soi-même. Cette recherche du « Moi idéal », individualiste, narcissique, peut être aliénante pour l'individu. Elle est d'ailleurs alimentée par la reconnaissance de l'entreprise

qui cherche à maximiser ses performances et sa motivation grâce à des formations, des évaluations individuelles, des systèmes de récompenses (bonus, promotions, primes...) et des mises sous tensions permanentes et implicites.

En un mot, l'accroissement des troubles psychosociaux (stress, dépression...), de burn out, que l'on ne connaît que trop bien à notre époque, sont le triste reflet et témoignage d'une crise du rapport au travail.

Au delà du développement d'une économie post-industrielle et de la mondialisation, un troisième facteur joue également sur les troubles que connaît la société et que Max Weber a appelé le « désenchantement des explications du monde » dans son essai « L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme ».

En effet, une particularité de la surmodernité combinée à la mondialisation est que, au sein des limites physiques et tangibles de la planète, il semblerait que rien ne reste à découvrir, non seulement physiquement (par le voyage et l'exploration), mais également intellectuellement (la ressource scientifique résout les secrets de la vie et du monde, et déclare à bons droits que ceux qui sont encore non élucidés lui seront accessibles tôt ou tard).

Le monde, étant maintenant explicable par des raisonnements qui ne relèvent pas (ou plus) d'une intention divine, perd son engouement pour le sacré. L'individu n'a plus rien à rechercher et se voit alors comme étant une « pièce » insignifiante et interchangeable de la mécanique sociale.

La rationalisation de l'existence, le désenchantement du monde Wébérien, le positivisme, la science et la technique, ont abdiqué le religieux, le mystérieux, l'étrange, de nos sociétés. L'individu se retrouve alors désorienté dans un monde sans magie, sans surprise. C'est la première caractéristique de la forme moderne de l'ennui : la désacralisation. C'est-à-dire, comme l'insinue Mircea Eliade (historien des religions) : une perte du sens de l'existence, mais aussi une perte d'être car « le sacré est saturé d'être ».

A cette première caractéristique s'annexe l'individualisme politique et social, résultant du contractualisme (théorie du contrat), qui segmente le lien social et isole les individus. En rationalisant le travail, le temps de loisirs (les trois/huit), l'habitat, comme le montrent les films de Jacques Tati, la société moderne instaure et produit de l'ennui.

C'est l'anomie dont fait mention Durkheim (économiste et sociologue) dans « Le suicide », qui nous permet de prendre connaissance et comprendre le mal-être de son

époque : le désenchantement du monde a entraîné avec lui le développement de l'ennui.

De manière plus récente, personne ne peut nier que la dépression et l'accroissement de la consommation d'antidépresseurs soient un des indices parlants du fait que l'ennui, provoqué par le système rigide de la société, est une forme contemporaine significative de mal-être.

Pour terminer, le virage radical qu'ont connu nos sociétés modernes avec la révolution technique, le développement des nouveaux supports numériques, les nouvelles technologies, l'essor d'internet... entraîne à son tour des perturbations dans la manière d'appréhender la vie.

Comme le remarquait, dès les années 70, Marshall McLuhan (intellectuel canadien), nous sommes face à un changement de société aussi important que celui qui a suivi l'invention de l'imprimerie.

L'instantanéité de l'information, la dématérialisation des données, la facilité d'usage des objets techniques sont autant d'éléments qui bouleversent profondément nos sociétés.

Notes complémentaires du professeur :



Au regard des écrits du professeur Konpétan, nous pouvons affirmer que la société mouvante mais toujours bridée et contrôlée par des valeurs de production, de capitalisme, de sérieux et d'utilité, entraîne peu à peu les individus dans un sommeil de leur liberté, notamment celle de leur créativité. Un malaise s'installe en eux, ils ne savent plus où rechercher l'épanouissement personnel.

Ces recherches du professeur Konpétan nous renseigne bien sur le contexte de la société actuelle et nous aide ainsi à comprendre la situation dans laquelle nous nous trouvons aujourd’hui.

Pour résumer, la société, et en particulier les membres qui la composent, souffrent d’un malaise et de maux provoqués par les ambitions productives et stressantes de la société. En effet, la séparation des différentes activités de la vie entre travail et loisir (voire même art), qui a mis au second plan le plaisir, le divertissement et donc par filiation le jeu, a soulevé des troubles auprès des individus opprimés par les angoisses d’une vie impérativement productive.

RÉSISTER AUX IDÉES ET AUX VALEURS CAPITALISTES DE LA SOCIÉTÉ POUR REDONNER LA PLACE AU JEU « LIBRE »

Paradoxalement, pour tenter de survivre à cette pression, les hommes se tournent de plus en plus vers les loisirs et une essence ludique refait donc surface dans le quotidien. Désormais, le jeu se voit de plus en plus présent autour de nous. Les parcs d’attractions, les fêtes foraines, les jeux télévisés... en sont une très belle démonstration. Néanmoins, comme nous avons commencé à en parler ci dessus, jouer n’étant pas dans les projets de la société, elle a dû trouver un subterfuge en instaurant un arrangement qui concilie à la fois ses ambitions capitalistes et le désir d’amusement des hommes.

En utilisant des mécaniques ludiques que l’on nomme « Gamification » ou en se servant de « Serious Games », on voit aujourd’hui le jeu se réintroduire dans le quotidien de l’adulte, au travail, mais aussi de plus en plus partout ailleurs : domaines de la santé, de la formation, du marketing, de la consommation... Le jeu commence à imprégner tous les actes de la vie sociale, et les actes de jeu ne se contentent plus d’être des parenthèses divertissantes.

Pour autant, de quel jeu s’agit-il ? A l’évidence, le jeu évoqué n’est plus strictement distractif, il est dénaturé par des finalités extrinsèques. Ainsi sont nés ce que j’ai nommés les « jeux prescrits » : par exemple les « Serious Games », ou les jeux éducatifs qui mélangent à la fois des enjeux sérieux et des mécaniques ludiques.

L’expression « Serious Games » permet de domestiquer le jeu, de l’accommoder afin de le rendre tolérable et justifiable dans des milieux où il ne semble pas avoir sa place. Ian Bogost (chercheur dans le domaine du jeu vidéo et game designer) avance que cette expression a été accréditée :

« pour gagner le soutien de hauts responsables gouvernementaux et d’entreprises »³⁶

Par exemple, les jeux de simulation tels que *Renault Academy* utilisé pour la formation des vendeurs, ou encore *America’s Army* destiné à la propagande de recrutement dans l’armée, sont introduits dans le monde professionnel sous le nom de « Serious game » pour pouvoir trouver la légitimité d’être utilisés. C’est d’ailleurs ce que nous confirment Julien Alvarez et Damien Djaouti dans leur livre « *Introduction au serious game* » :

« Lorsque le Colonel E. Casey propose en 1999 le projet America’s army à ses supérieurs, il semble évident que le qualifier de « jeu vidéo » serait mal vu par l’opinion publique »³⁷

L’oxymore « jeu sérieux » serait donc un efficace artifice pour rendre acceptable un mariage improbable.

Toutefois, à bien considérer les choses, nous pouvons nous demander si c’est le jeu qui est instrumentalisé, et donc détourné de ses véritables objectifs par les intérêts du (néo)capitalisme, ou si c’est le modèle-même du jeu qui est naturellement la ressource permettant à ce même capitalisme de trouver un soutien.

Est-ce parce que nous sommes dans une société dominée par les valeurs de l’économie que l’on joue ? Ou est-ce parce que nous serions foncièrement joueurs que nous participons avec autant de docilité à cette économie ? Surement un peu des deux, l’un étant réciproquement le support de l’autre.

Généralement, les « Serious Games » se voient être le support d’ambitions productives, conditionnés par des valeurs capitalistes. On utilise ces jeux dans un objectif purement utilitaire, à des fins fructueuses (notamment sur le plan intellectuel, physique ou matériel) voire lucratives.

Prenons le cas de *Biscuit Saga* qui est un advergame pour la marque Milka® (jeu publicitaire, qui est une sous-catégorie du « Serious Games »). Conçu par l’agence Brand Station, *Biscuit Saga* est un assortiment de 9 minis-jeux que l’on peut réaliser à plusieurs. Le tour de force de ce jeu est que les joueurs en parlent autour d’eux et découvrent les produits « *Milka biscuit* ». Cet advergame véhicule des valeurs de partage, de convivialité qui renforcent et maintiennent un lien émotionnel entre le consommateur et la marque. Ce jeu mobile a pour objectif de valoriser l’image de marque, promouvoir de nouveaux produits, augmenter les ventes, et attirer de nouveaux clients. Par la même occasion, le jeu permet de collecter les données des utilisateurs qui seront par la suite utilisées par la marque. De toute évidence, ce « Serious Game » s’inscrit dans une volonté purement marketing et capitaliste.

Il existe un autre exemple, qui ne ressort pas du domaine marketing mais qui nous amène tout autant à nous réinterroger sur cette utilisation du « jeu prescrit ». Jane McGonigal, game designer, docteur en philosophie spécialisée en performance studies, a voulu faire l'apologie du jeu pour « réenchanter un monde malade ». Dans son livre « *Reality is broken, Why games make us better and How they can change the world* », l'auteure met en lumière les diverses difficultés de la réalité, qu'elle caractérise comme déprimante, sans optimisme. Selon Jane McGonigal, elle ne donne rien pour se réjouir, elle est désorganisée, sans espoir, et isole les individus les uns des autres dans un cercle défaillant, fait soit de frustration, soit d'incompréhension, soit d'ennui.

Face à ce constat, Jane McGonigal propose d'utiliser le jeu comme la solution à ce désenchantement du monde. Le jeu devient le remède à une réalité chancelante qui va permettre de réenchanter la vie. Jane McGonigal invite à redéfinir le monde comme un terrain de jeu, rehaussé de médias et de fictions, où tous les citoyens deviennent des joueurs, vivant des « aventures épiques », inspirés des MMORPG (Monde Massivement Multijoueur tel que World of Warcraft de Blizzard).

Par le jeu, les individus seraient à nouveau fonctionnels au sein d'une réalité désertée. Le jeu devient alors une nouvelle religion permettant de relier l'individu à la réalité, tout en déguisant cette réalité par le jeu.

Jane McGonigal souhaite que la vie devienne un jeu sous le filtre des logiciels vidéos-ludiques qui poussent les individus à produire des actions considérées comme meilleures. Le postulat de Jane McGonigal s'affilie dans un mouvement plus complet de l'application du jeu dans différents domaines de la vie quotidienne, celui de la *gamification*, même si la conceptrice s'en défend.

Avec ce renouvellement de mentalité, les jeux deviennent des activités dirigées, normées, ordonnées permettant de faire oublier leur caractéristique naturellement futile, frivole. Les jeux deviennent outils de la raison, du calcul et de la productivité.

Toute cette ambition de vouloir faire de la vie un « jeu prescrit » est pour le moins à interroger. D'une part, les jeux prônés par Jane McGonigal ont une visée explicitement utilitaire et productive. Ils sont utilisés comme maquillage pour rendre une activité désagréable en un moment amusant. Certes, nous pouvons trouver des avantages à cette méthode puisque cela implique de ressortir des qualités que l'on retrouve dans le jeu (motivation, attirance, compétition...). Cependant, d'autres phénomènes sont créés (contraintes, jugement, envie de trop bien faire, inhibition de la créativité et de l'imagination...) qui viennent totalement dénaturer l'activité de jeu.

Peut-on alors réellement les considérer comme des jeux, au sens de notre définition ?

De plus, l'utilisation du jeu et de mécaniques ludiques pour inciter les membres de la société à mieux travailler, à mieux produire, mieux apprendre, peut être analysée comme une forme de manipulation et d'exploitation. C'est d'ailleurs ce que déclare le chercheur Ian Bogost. Pour lui, la *gamification* servirait à façonner les travailleurs et les consommateurs ; à manipuler des joueurs pour s'en servir à des buts productifs ; à récolter de la Data (données) pour l'exploiter à des fins utilitaires.

C'est le cas par exemple de *Duolingo*. Cette application est présentée comme un jeu permettant d'apprendre de nouvelles langues comme l'anglais, l'espagnol, l'allemand... Avec un cadre attractif (système de badges et récompense, level-up, quêtes, feedback etc), Duolingo semble utile pour améliorer ses capacités linguistiques. Néanmoins, on constate que cette application met à profit l'investissement des joueurs, et ce sans les en informer : l'internaute qui va progresser au fur et à mesure qu'il pratique les exercices de traduction, va ensuite être utilisé pour traduire des articles sur internet qui n'ont pas encore été traduits.

De toute évidence le « Serious Game » *Duolingo* est moins une application qui permet d'apprendre des langues qu'un outil d'exploitation qui a trouvé le moyen de bénéficier de traducteurs qui travaillent gratuitement.

Dans ces conditions, non seulement le jeu n'est plus improductif, pour reprendre l'une de ses caractéristiques formulées par Johan Huizinga et Roger Caillois, mais, de surcroît, le joueur est instrumentalisé.

Ian Bogost, dans son article « Why gamification is bullshit ? », propose de renommer la *gamification* pour l'appeler « *exploitationware* » (outil d'exploitation). Elle est pour lui une idée creuse qui fait rayonner l'illusion d'un jeu dompté, manipulé pour améliorer l'organisation des entreprises et la valeur de leurs produits/services.

PJ Rey, sociologue à l'Université de Maryland, s'intéresse lui aussi aux procédés de la *gamification* dans le domaine du travail. Selon lui, cette dernière fait la promotion du capitalisme compte tenu de ceux qui en profitent. Supportrice d'activités économiques et de démarches de consommation, la *gamification* entre en contradiction avec la définition du jeu qui en fait une activité à priori sans conséquence, libre et gratuite. Dans le cadre du travail, le jeu n'est plus aussi léger et aussi libre. Il devient soumis à des enjeux sérieux, à la production, à l'évaluation, qui vient alors le corrompre. L'évident paradoxe soulevé par PJ Rey, entre la liberté du jeu et l'obligation du travail, dévoile les limites du « jeu prescrit ».

Malgré cela, rassurons-nous un peu, les « Serious Games » ne servent pas tous à soutenir et entretenir des ambitions capitalistes. Effectivement, il existe aussi des « Serious Games » engagés, qui défendent des opinions allant à l'encontre des jeux commerciaux classiques. C'est le cas notamment du collectif Italien *Molleindustria* qui propose des jeux polémiques, engagés, à visée politique et sociale. Par exemple, leur jeu « MacDonald's Videogame » qui est présenté comme un jeu de gestion, où le joueur est amené à gérer son restaurant et doit engendrer un maximum de profit, dénonce les abus et l'outrance des multinationales de l'alimentaire. Les produits de *Molleindustria* transmettent toujours un message à caractère idéologique, politique ou économique sur des thèmes divers et variés (précarité du travail, liberté de la presse, environnement...).

Quoi qu'il en soit, bon ou mauvais, capitaliste ou polémique, éducatif ou productif, le « Serious Game » reste un jeu assujéti à la société et qui n'est pas assurément « libre ». Pouvons-nous alors le considérer comme un jeu ? Dans tous les cas, il n'est pas un jeu dans le sens de la définition que l'on a pu énoncer précédemment puisqu'il est dénué de certaines caractéristiques : gratuit, incertain, frivole, libre.

Même si c'est un « bon Serious Game », cela reste toujours un instrument au service d'une idéologie du jeu, d'un combat, d'un objectif, en vue d'un résultat qui voudrait nous faire croire que, même la lutte anti-mondialiste peut passer par le jeu.

Même si celui-ci a l'air d'être au service d'une bonne cause, il participe à l'idéologie du jeu qui s'infiltré dans tous les domaines de la société et qui n'est en réalité que l'illusion manipulatrice d'un jeu.

Je peux d'ailleurs faire l'hypothèse qu'il existe aujourd'hui une idéologie, un conditionnement qui voudrait nous faire croire que tout est jeu (la vie est un jeu, le travail est un jeu, l'amour, l'économie, etc). Mais dans la réalité des faits, tout n'est pas jeu. Si j'ai un parent qui vient de décider, est-ce un jeu ? Si j'ai un enfant malade à l'hôpital, est-ce un jeu ?

Dévier le jeu de sa nature habituelle n'est pas une chose anodine et peut engendrer des incohérences en fracturant la frontière entre ce qui est considéré comme jeu et ce qui ressort du non-jeu, troublant les positions établies de part et d'autre. Il faut en effet maintenir une différence entre le jeu et ce qui ne l'est pas ; si tout est jeu alors plus rien ne l'est vraiment ; à force de gagner en extension, le concept perd en compréhension. Un jeu qui se prolongerait continuellement, qui ne connaîtrait pas de fin, deviendrait la réalité et pourrait être vécu en tant que contrainte, soit l'opposé du jeu.

Avec ce compromis, en détournant le jeu à des fins utilitaires et/ou professionnelles, celui-ci perd ses qualités, à savoir son

divertissement, sa gratuité, sa futilité, son absence de conséquence...

C'est d'abord le principe de liberté qui s'efface avec les « Serious Games » lorsqu'ils sont déployés dans un cadre scolaire ou de formation en entreprise et qu'ils deviennent alors des activités imposées à leur utilisateur.

La modalité de séparation avec le réel peut aussi être négligée si le temps du jeu est identifié à celui de l'heure de cours ou de formation.

L'aspect incertain tend à être limité afin de s'assurer que l'utilisateur intègre bien le message « sérieux » divulgué par le jeu. Par exemple, les « Serious Games » à message préventif (tel que Petites histoires de dents) encadrent leur discours et les possibilités du joueur afin d'être sûrs que le message soit bien compris et bien intégré. Le jeu n'est plus alors seulement normatif, il devient incidemment prescriptif.

Enfin, le caractère improductif et gratuit ne s'applique plus puisque l'activité est censée avoir un impact et des conséquences sur la vie réelle du joueur ou de son environnement.

Face à ces incompatibilités, deux postures sont possibles :

On peut soit estimer que tous les penseurs du jeu (J. Huizinga, R. Caillois, ...) se sont trompés et ainsi nous devons remettre en question les critères qu'ils ont définis. Par exemple, on peut argumenter que tout jeu est productif, étant donné qu'il y a à chaque fois expérience et que cette expérience constitue un enrichissement (personnel / intellectuel / matériel / économique...).

Ou soit nous pouvons prendre la position contraire en considérant que l'absence de liberté et la poursuite d'une efficacité productive sont réellement des signes d'une sortie de la « ludicité » : y-a-t-il encore jeu quand celui-ci se pratique sous la contrainte ? Y-a-t-il encore jeu lorsque le pur divertissement est relégué au second plan, au profit d'objectifs sérieux ?

Puisque nous avons fait le choix plus haut de ne pas chercher absolument à remettre l'intégralité des idées établies par les analystes du jeu, nous optons donc pour la deuxième solution.

Forcer des gens à jouer dans le cadre d'une formation, c'est perdre l'engagement volontaire de jouer pour le simple plaisir. Et quand bien même personne ne nous obligerait à jouer à un « Serious Game », celui-ci reste toujours bien destitué des qualités de gratuité, de frivolité et d'incertitude qui font partie de la définition du jeu.

Par ailleurs, si les « Serious Games » servent les intérêts de ceux qui visent un objectif particulier (souvent productif, pour s'accroître dans la société ou sur les marchés économiques), il semblerait que cela ne soit qu'un détournement superficiel du jeu. Effectivement, la perception ludique est nettement effacée face à la place imposante

que prennent les enjeux sérieux. La faible sensation ludique analysée dans la pratique des « Serious Games » vécue par les participants montre que, dans l'esprit des joueurs, jeu et travail demeurent des activités nettement séparées.

La présomption des « Serious games » d'abolir la frontière entre jeu et enjeux sérieux se bute à des perceptions sociales et à des expériences individuelles qui assignent des séparations entre jeu et non-jeu. Si la sphère scolaire, professionnelle ou de la formation est celle de l'effort, du réalisme et de la soumission à une organisation déterminée, l'univers du jeu est celui de la fiction, de l'évasion, voire de la transgression.

Enfin, les « Serious Games », notamment dans le cadre scolaire ou professionnel, malmènent le sentiment ludique puisque qu'ils sont désignés à des impératifs autres que le pur divertissement et leur usage est généralement prescrit, évalué, imposé et contrôlé. Les joueurs sont alors soumis à une pression qui ne devrait pas exister lorsque l'on joue. Se savoir observés et évalués amène les joueurs à vouloir trop bien faire. Or, pour Winnicott il est plus important de vivre créativement que de bien faire. La recherche de bien faire amène la conformité aux attendus, à la prescription « on suit la recette », alors que la créativité suppose la possibilité de tester, d'échouer, de « jouer » (au sens « playing »). L'attachement au « bien faire » empêche alors l'espace potentiel (transitionnel) de se déployer pour jouer, pour trouver d'autres manières de faire, et déployer toutes ses capacités créatives.

Pour résumer, les jeux qui nous sont proposés et accordés par la société, ceux auxquels l'adulte peut jouer sans se cacher et craindre d'être mal perçu, sont les « jeux prescrits », ces activités résultant d'un système de *gamification*.

Finalement, le jeu pour adulte est largement contrôlé, puisque dans la conscience collective, l'adulte doit s'attacher à des valeurs proprement sérieuses telles que le travail, la famille, l'argent, la politique... Or, comme on a pu le montrer précédemment, ce type de jeu n'est pas toujours très bien vécu par les individus puisqu'il perd souvent ses qualités de jeu (plaisir, amusement, sans conséquences, créativité...). Dès lors, nous en venons à remettre en question cette pratique du « jeu prescrit », d'abord en doutant de son titre de « jeu », puis en nous demandant s'il ne serait pas plus intéressant de laisser place au « jeu libre » qui préserve davantage les caractéristiques du jeu et qui correspond donc plus à la véritable définition du sujet.

Au regard des nombreux maux considérables provoqués par le contexte du capitalisme, le simple compromis de « Serious Game » est-il suffisant pour répondre aux besoins des hommes et à leur envie de jouer ? Se contenter de cet arrangement du jeu sérieux n'est-il pas réducteur ? Ne se moque-t-on pas de nous ? Cette soumission du jeu aux exigences du néolibéralisme n'est-elle pas une façon de maintenir et d'accroître l'aliénation économique par d'autres moyens ? La société ne manipulerait-elle pas les esprits en faisant du jeu un simple « vernis », un artifice, qui doit répondre à des objectifs féconds ? Le jeu n'est-il pas pris comme une pommade pour faire passer la douleur le temps d'un instant ?

Certes, l'utilisation de « Serious Games » ou de jeux éducatifs peut être très intéressante, notamment d'un point de vue apprentissage, ou même marketing, en stimulant la motivation par exemple.

Il ne s'agit d'ailleurs pas ici de remettre en cause son usage qui peut être bénéfique ; mais plutôt d'envisager qu'il ne devrait pas être la seule forme ludique acceptée et justifiée par la société.

Comme nous l'avons fait remarquer, les « Serious Games » ont un rapport au jeu plus ou moins relatif, et la perception ludique, le divertissement, le plaisir, la créativité et toutes les autres qualités habituellement perçues dans un jeu, ne sont pas toujours vécues comme telles lors d'une activité de « Serious Game ».

En somme, se contenter de ces seules situations de « jeux prescrits » accordées et légitimées par la société, ne permet pas de bénéficier de tous les avantages que déploie normalement le jeu et qui plus est, le « jeu libre ». Pourtant, ce dernier pourrait s'avérer bien utile dans une société tourmentée qui a de plus en plus besoin de jouer.

« Si nous voulons cesser de souffrir, il nous faut arrêter de travailler. Cela ne signifie nullement que nous devrions arrêter de nous activer. Cela implique surtout d'avoir à créer un nouveau mode de vie fondé sur le jeu ; en d'autres mots une révolution ludique. »³⁸

Dès lors, afin de profiter en toute quiétude des bienfaits du jeu et en particulier d'un jeu non « prescrit », il faudrait sans doute envisager de dépasser et résister à toute une conception rigide des idéologies sociétales, celle de la pression de la productivité.

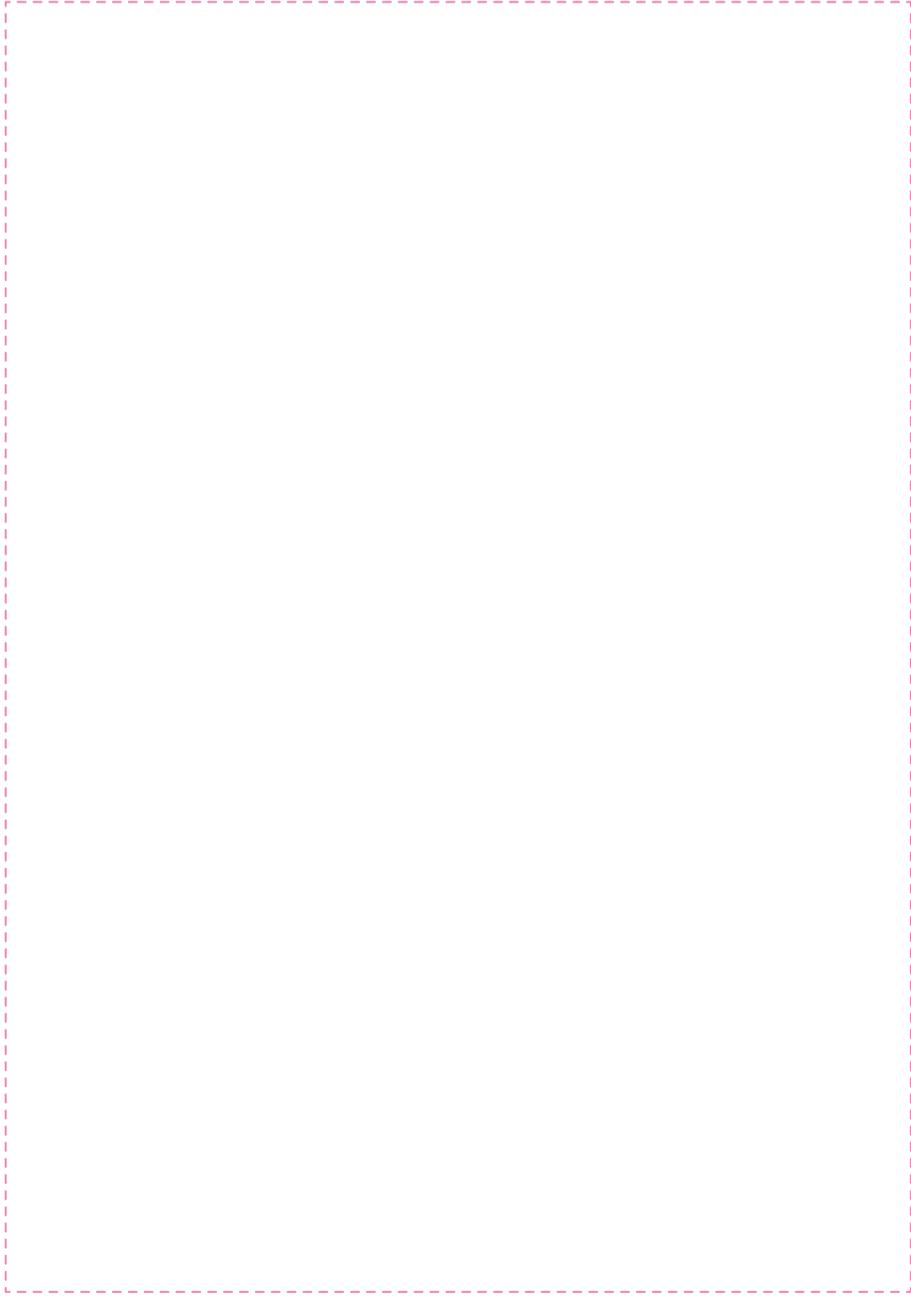
Ainsi, afin de convaincre le plus grand nombre de réticents que se laisser prendre à un jeu non « prescrit » n'est pas une activité inutile pour les adultes, et que sa pratique peut avoir toute sa place au même titre que le travail, il conviendra de démontrer tous les bénéfices qu'apporte le « jeu libre » (qui ne sont pas de nature économique ou technique).

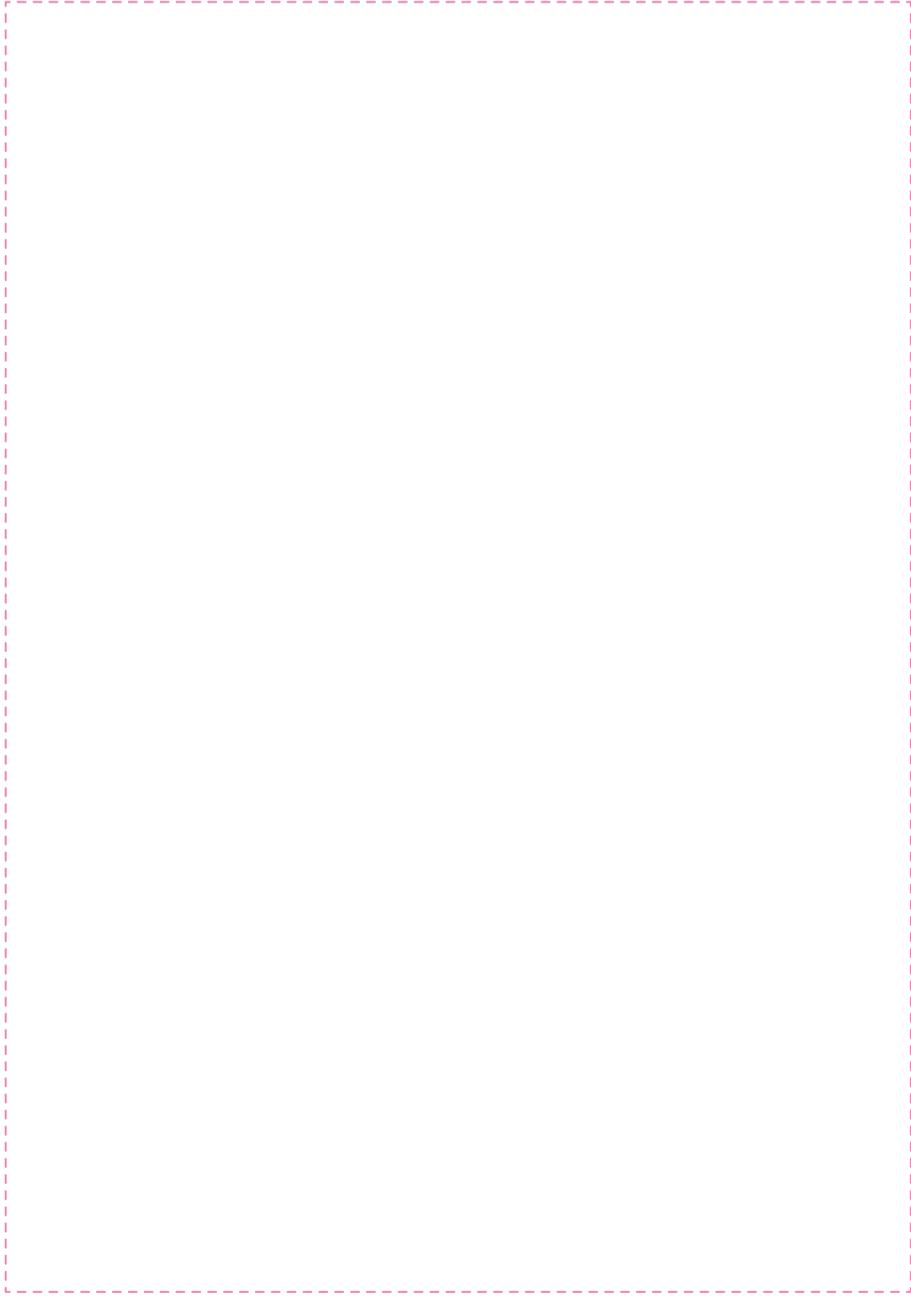
Pour ce faire, usons de notre dé et parcourons le plateau à la recherche de preuves. Celles-ci sont représentées par les cases jaunes où chaque arrêt sur l'une d'elles permet de piocher une carte qui nous dévoilera une vertu du « jeu libre ».

Essayons d'en découvrir un maximum avant nos adversaires.

QU'APPORTE LE « JEU LIBRE », QUELS SONT SES BIENFAITS ?







Ces différentes cartes nous amènent la preuve que le jeu « non prescrit », de lui-même, dispose de vertus et de bénéfices qui sont essentiels pour l'homme.

Naturellement, sans qu'on ait besoin de le travestir, ni de le modifier, le « jeu libre » déploie des qualités. Certes, elles sont sans doute plus implicites et inconscientes en comparaison des « Serious Games », mais elles ne sont pas pour autant inexistantes.

Dans ces conditions, est-il nécessaire pour penser et faire du jeu (ou des jeux) de s'en tenir exclusivement aux jeux « prescrits » ? Il semble que non, dans la mesure où, comme nous l'avons vu en lisant D. Winnicott, il existe une autre manière tout aussi légitime d'approcher le jeu qui met davantage l'accent sur la spontanéité de l'acte que sur les règles.

Si originellement, sans encadrement particulier, le « jeu libre » permet d'être heureux, de se développer, d'apprendre, d'être créatif et motivé, ne pouvons-nous pas le légitimer au même titre que « les jeux prescrits » et plus encore, que le travail ? Pourquoi vouloir faire du jeu une activité immédiatement mercenaire ? Ne peut-on pas accepter le jeu comme il est (à savoir gratuit, frivole, libre, incertain, fictif...), sans l'arranger ni le maquiller pour en faire un moment important ?

Ainsi, en nous appuyant maintenant sur l'argumentation qui précède, nous pouvons émettre une hypothèse finale : Le « jeu libre » a toute sa place dans la société puisqu'il invoque nativement des avantages primordiaux pour l'homme et a d'indéniables impacts sur la vie réelle.

Le « jeu libre » ne serait pas aussi futile qu'on puisse le penser, ou encore sa « futilité » n'est peut-être pas aussi dommageable qu'on peut le laisser croire à priori. Aussi est-ce grâce à ce type d'activité que le joueur accède à un nouvel état qui lui procure des sensations forts bienfaitantes.

Le « jeu libre » peut donc se voir légitimé puisque c'est une activité nécessaire à la vie de toute personne. Il serait alors sans doute bon de commencer à faire évoluer et minorer certaines valeurs bien enracinées dans les mentalités, pour envisager de mettre notre conception du jeu à disposition de l'homme et ainsi lui apporter des bienfaits.

D'ailleurs, pour Stuart Brown (psychiatre et pionnier dans la recherche sur le jeu), chacun devrait jouer tout au long de sa vie, cela aide à garder un esprit vif et flexible, à parvenir à maturité et permet à nos talents de s'épanouir.

De même, nous pouvons compléter ses propos en remarquant que les scientifiques les plus éminents, les lauréats de prix prestigieux,

les artistes innovants ont toujours beaucoup joué. « Dans chaque enfant il y a un artiste, le problème est de savoir comment rester artiste en grandissant » (Picasso).

En vieillissant, bridés par les conventions de la société, nous avons tendance à perdre notre spontanéité. Comme nous l'avons déjà constaté, jouer est considéré comme immature, improductif et pire, comme une perte de temps. Il faut d'abord avoir fini son travail pour avoir le droit de s'adonner au jeu. Mais comme nous en avons rarement terminé avec le travail, jouer va souvent de pair avec un sentiment de culpabilité qui voudrait que nous fassions quelque chose de plus utile.

Les adultes ruinent leurs propres jeux en y instaurant des conventions, des pénalités, du jugement, et des enjeux sérieux (économie, commerce par exemple). Même la plus haute forme du jeu, à savoir l'art, est utilisé comme décoration, architecture, ou enfermée dans les musées pour attirer les visiteurs. Une fois adulte, on est écarté de l'univers ludique qui reste enraciné au monde de l'enfance. Et pourtant nous en avons besoin.

Dès lors, eu égard de tous les bienfaits qu'apporte le jeu et de ce désir ludique éprouvé par l'homme aujourd'hui, il est temps de franchir cette frontière qui laisse le jeu au monde des enfants. Il ne s'agit pas de régresser ou de rentrer dans l'infantilisation, l'immaturité et la puériorité en jouant ; mais plutôt de se rajeunir, de se renouveler, de réinvestir des qualités perdues, de retrouver cet état si satisfaisant, créatif et libérateur que nous expérimentions quand nous jouions enfant.

Récupérons notre regard neuf sur le monde, notre imagination, notre créativité, pour réenchanter notre vie souvent soumise à trop de pressions et de problèmes. Abandonnons nous à la simplicité du jeu. Pas seulement parce qu'il nous rend plus ouvert, créatif, intelligent, amusant ou énergique, mais aussi parce que c'est essentiel de jouer comme des enfants.



Bien, il est venu le temps de rassembler les pièces de notre puzzle.

Pour récapituler les points essentiels, nous avons découvert que l'image plus ou moins défavorable attribuée au jeu pendant des années, et ce depuis la plus haute antiquité, a su évoluer et se modifier peu à peu jusqu'à acquérir une valeur sans précédent.

Aussi, depuis les années 80, avec l'émergence du numérique et des nouvelles technologies, tout s'accélère. Le monde est en train de vivre un véritable tournant et les habitudes de chacun sont alors bouleversées.

Pour survivre au malaise en ces temps de crise, on constate un regain d'appétit pour l'univers du divertissement. Afin de répondre à cette nouvelle attente, de plus en plus d'occasions ludiques sont autorisées voire provoquées par une société aux repères chancelants. Il faut cependant rester vigilant et bien mesurer ce que peut avoir d'illusoire cette réhabilitation du jeu. Tous les jeux ne sont pas légitimés, et ceux qui le sont (« jeux prescrits ») ne sont peut être pas réellement des jeux si l'on se tient à la définition donnée au début de notre investigation, et surtout si l'on veut bien admettre que, comme nous l'avons montré, l'activité ludique dépasse la sphère des jeux à règles.

En effet, le jeu est d'abord une action ou une activité volontaire et libre, fictive (décalée de la réalité), incertaine, gratuite (au sens de frivole, à laquelle on s'adonne pour le simple plaisir de jouer), répondant à des règles (plus ou moins explicites) et amenant à un résultat à priori sans conséquences pour le joueur.

Or, les « jeux prescrits » mettent entre parenthèses ces caractères de liberté, d'incertitude, de gratuité et de frivolité, les plaçant alors comme des éléments secondaires.

A mesure que l'individu grandit jusqu'à l'âge adulte, les institutions (écoles), les normes et valeurs (sociabilisation), les préjugés, les idéologies normatives tendent à mettre de côté le « vrai » jeu, le jeu « non prescrit », pour le reléguer au second plan, en partant de l'idée qu'il n'est pas une activité raisonnable et qu'il faut le limiter. Mais alors, pourquoi cette activité de libre jeu du corps et de l'esprit tend-elle à disparaître avec l'âge adulte ?

Devenir adulte, cela implique-t-il obligatoirement un renoncement absolu à la meilleure part de l'enfance ? Devons-nous abandonner cette face exploratoire et aventureuse qui, avant toute règle, nous engage dans le monde pour en découvrir les charmes et les dangers ? Devons-nous cesser de s'adonner en toute frivolité à une activité « pure », une activité qui a sa fin en elle-même, sans autre intérêt que celui-ci même ?

Nous avons tenté jusqu'ici de dépasser les jugements négatifs à l'égard de la futilité associée au « jeu libre », et nous avons ainsi pu prouver qu'il est largement digne d'intérêt pour l'adulte.

Puisque pour répondre aux attentes d'une société à cheval sur des valeurs de productivité, nous avons arrêté de jouer au « jeu libre » ou, tout du moins, nous n'y jouons pas sans quelque pointe de culpabilité, mon dessein est de contrer cet état de fait en ne laissant plus les « jeux prescrits » être l'unique occasion justifiée de jouer. Finalement, j'invite à « déjouer » dans tous les sens du terme. Il s'agit alors de revenir en deçà du « Serious Game », d'abandonner les ambitions productives et impératives de la société qui sont ainsi exploitées dans les « jeux prescrits ».

Etant donné que le « jeu libre » comme nous l'avons compris n'est pas dénué de vertus et de bénéfices, il semble pertinent de le poursuivre à l'âge adulte. En introduisant le « jeu libre » dans le monde des adultes, cela permettrait de réveiller chez eux des qualités perdues, en sommeil, qui se sont effacées en même temps que la valeur de ce « jeu libre » fut minorée.

Prétendre retrouver un rapport ludique et plastique au monde en deçà des codes et de certaines valeurs culturelles est une idée généreuse. Cependant, la question demeure de savoir comment y parvenir ?

Notre hypothèse est que pour jouer (du point de vue du « jeu libre »), il faut au préalable déjouer aux deux sens du verbe « déjouer » : éviter, contrer, dévoiler les ressorts (notamment idéologiques du jeu « prescrit ») et désapprendre à y jouer pour retrouver cette aube du « jeu libre » telle que nous l'avons définie plus haut. Picasso disait d'ailleurs qu'il avait passé sa vie à essayer de dessiner comme à l'âge de cinq ans. Toute sa vie, l'artiste à chercher à désapprendre ses acquis pour renouveler continuellement son art en tentant de retrouver cette innocence, cette spontanéité et cette beauté du geste de l'enfant. D'une certaine manière, il s'agit pour nous aussi de rendre possible une innocence seconde ou « retrouvée », en revenant en amont de toutes les préoccupations économiques dont le jeu « prescrit » est la proie et dans lesquelles le « jeu libre » est, lui, purement et simplement oublié.

Lors de cette dernière manche, nous allons donc mettre à l'épreuve ce « jeu libre », ce jeu qui lorsque nous étions enfant nous ouvrait tous le champs des possibles et dont les règles ne sont qu'un aspect ou un devenir possible mais nullement une fin obligée.

Il s'agira, pour cette ultime enquête, de résoudre trois grandes énigmes énoncées par les cartes « mystère ».

Piochez-les et lisez-les à voix haute.

1ère : « Montrez que le "jeu libre" permet à l'individu de retrouver des qualités oubliées et de se transposer dans un nouvel état ouvert sur le monde. »

2ème : « Quels moyens peuvent être mis en place pour accéder à cette nouvelle conscience, et quel serait alors le rôle du designer ? »

3ème : « Élaborez une stratégie pour concevoir des situations de "jeu libre" à l'âge adulte. »

ACCÉDER À UNE NOUVELLE CONSCIENCE OU COMMENT RETROUVER SON ÂME ET SON REGARD D'ENFANT

Pour répondre à la première carte, commençons par exposer brièvement les faits.

En prenant de l'âge, l'homme perd peu à peu cette tendance au « jeu libre », notamment en raison du fait que son imagination s'appauvrit. Toutefois, il faut souligner que cela est surtout la conséquence d'un conditionnement social qui nous formate à penser que jouer est un moment de délasserment, futile, et que travailler est la seule valeur importante.

Petit à petit, on inhibe le côté joueur et créatif des enfants pour les conditionner à être des citoyens répondant aux normes et impératifs de la société ; c'est-à-dire travail, sérieux, production... C'est de là que chacun perd peu à peu cette aisance à jouer volontiers, sans culpabiliser, comme le font les enfants.

Qu'on me comprenne cependant bien : il ne s'agit pas pour moi de dénigrer toute forme d'éducation mais simplement d'attirer l'attention sur un potentiel perdu ou en tout cas non suffisamment exploité au bénéfice d'autres valeurs. Il s'agit, dans ces conditions, de retrouver un être humain complet, non mutilé, non amputé de sa part ludique qui ne se réduit pas à jouer aux jeux que nous avons appelés « prescrits ».

Dans la pensée et l'histoire occidentale, l'enfance a longtemps été considérée comme une expérience négative ou privative qu'il fallait au plus vite dépasser. A l'image de ces peintures du moyen âge où il est affublé de tous les traits de l'adulte, l'enfant est présenté sous l'angle qui lui fait défaut.

Même si au fil de la modernité nous sommes allés à la découverte de l'enfance et avons commencé à la considérer autrement — notamment à partir du XVIII^e siècle lorsque la question de l'éducation des enfants s'est posée avec toute sa rigueur et son ampleur —, l'idée selon laquelle elle est une étape de la vie à laisser au petit être est fortement ancrée dans les esprits. Il paraît inconcevable pour notre société occidentale de préserver cet état d'enfant toute une vie. C'est les raisons pour lesquelles il paraît normal de restreindre l'activité purement ludique de l'enfance afin de surmonter ce stade de la vie et devenir un adulte conforme aux attentes de la société.

Pourtant, on dit souvent qu'il vaut mieux ne pas nier le passé mais au contraire, qu'il faut apprendre de lui. Alors pourquoi s'être détourné du jeu pur en grandissant alors que celui-ci nous apportait tant lorsque nous étions enfants ? D'autant plus qu'il faut reconnaître qu'être adulte ne signifie pas avoir atteint le sommet de son évolution.

L'homme n'a jamais fini de se développer, ou, inversement, il ne cesse pas d'être un enfant. Or, en arrêtant de jouer aussi spontanément et librement qu'un enfant, ne rate-t-on pas des dispositions essentielles à notre existence ?

Dès lors, je fais l'hypothèse que si le « jeu libre » persistait tout au long de l'évolution de l'homme, alors celui-ci ne perdrait pas toutes les qualités dont il était muni étant enfant et qui faisaient la lumière sur toute la richesse, la poésie, l'étrangeté et la beauté du monde.

De plus, toute la question est de déterminer de quelle enfance il s'agit avec le jeu dit « pur ». Encore une fois, il ne s'agit pas pour nous de magnifier l'enfance pour elle-même mais de reconnaître et d'exploiter en design graphique ce que cette enfance peut receler de meilleur pour l'adulte quant à la question du jeu.

Pour justifier ma supposition, nous devons maintenant voir en quoi le « jeu libre » permet de retrouver des qualités perdues et quelles sont ces dernières ?

Comme disait J. Huizinga :

*« le jeu enfantin possède la qualité ludique comme telle sous son aspect le plus pur ».*⁶⁵

Le « jeu libre » admettrait donc un retour à l'enfance. Mais attention, retour à l'enfance ne signifie pas régression de l'adulte à l'enfant, à l'infantile, au puéril et à l'immaturité. Non, il s'agit plutôt d'une enfance seconde, une enfance enrichie de certains des avantages de l'âge adulte. Il s'agit de trouver un parfait équilibre en tentant d'associer la spontanéité et le naturel de l'enfance avec la maîtrise et la maturité de l'adulte ; sans pour autant imiter ou singer de manière puérile l'enfant, ni manifester de manière ostentatoire sa supériorité d'adulte. On ne retourne pas à l'enfance au sens biologique (développement) et désuet voire naïf du terme, mais on retrouve un état d'esprit, un regard neuf et ouvert, délaissé de tout jugement déterminant ou à priori. Il n'est pas ici question de refuser de grandir, mais plutôt l'idée d'entretenir son âme d'enfant pour retrouver cet enthousiasme qui fait vibrer le quotidien.

Mais quand on évoque ces qualités d'enfant, de quoi parlons nous ? C'est quoi le meilleur de l'enfance ?

C'est une certaine disponibilité au monde, accompagnée de cette « reine des facultés » : l'imagination (comme la nommait C. Baudelaire). Il est aussi question notamment d'insouciance, de liberté, de sensibilité, de créativité, d'ouverture, de spontanéité, de curiosité, de regard neuf et décomplexé. C'est aussi la capacité à s'émerveiller, à s'enthousiasmer de tout et à s'immerger pleinement dans l'instant présent.

Il s'agit donc bien d'un être-au-monde complet qui engage aussi bien le temps que l'espace, la sensibilité, la motricité et l'esprit. Le surréaliste André Breton déclarait d'ailleurs : « C'est peut-être l'enfance qui s'approche le plus de la "vraie vie" ».

Alors que les adultes se compliquent souvent inutilement la vie, l'enfant est un symbole de simplicité, d'insouciance.

Tout est découverte pour les enfants. C'est pour cela qu'ils ont une grande faculté à s'extasier et s'étonner devant des manifestations qui peuvent paraître anodines (un avion dans le ciel, un escargot sur le mur...). Les yeux des enfants sont comme des loupes qui peuvent mettre en relief l'éclat, l'élégance et la profondeur d'une chose la plus banale qui soit. Dans l'esprit enfantin, se loge une incomparable clarté de vue, une attitude intrépide et audacieuse qui contraste avec l'incertitude et la peur « d'oser », spécifique de beaucoup d'adultes. L'enfant est poussé par son enthousiasme, qui lui permet de ne pas hésiter. L'enfant ose, agit et saisit ce qui l'entoure. Pour l'enfant, rien n'est inatteignable, tout est étonnement, surprise, et émotion.

Leur innocence véhicule cette disponibilité au monde en les laissant être curieux, spontanés, confiants, enthousiastes et vierges de tout préjugés. L'enfant n'est pas imprégné par l'habitude, qui peut instaurer de la résignation, ni par les critères de l'impossible, de l'utile ou du futile. Cela en fait un être résolument libre.

La façon dont les enfants perçoivent la vie, l'environnement, les choses, n'est pas conduit par l'utilité mais plutôt par le mystère, la découverte, l'énigme, l'expérience. Les éléments les plus banals deviennent, à travers le prisme des yeux de l'enfant, étonnants, surprenants, fantastiques, mystérieux. Le jardin public devient forêt, la gare une grotte, la ville un labyrinthe, un monde fantastique.

L'enfant, n'entrevoit pas ce qui est de l'ordre de l'utile, de l'objectif, il n'a pas de but prédéfini, pas d'arrière-pensée lorsqu'il décide de s'intéresser à un sujet quelconque, et peut ainsi se positionner par delà la cohérence et la rationalité. Il porte son attention sur les choses pour elles-mêmes.

Pour les philosophes contemporains comme Maurice Merleau Ponty, Walter Benjamin, ou Gilles Deleuze, l'enfance nous met en relation avec quelque chose de très profond : c'est le roc de notre accès au monde et à la vérité. L'enfance est une intensité vivante, la joie d'un moment de candeur, le frisson d'une action ou d'une peur domptée, qui introduit de nouvelles expressions sur le monde.

Ainsi comprise, l'enfance est pour G. Deleuze le lieu de la vraie intensité :

« la vie intensive [...] qui se déplace avec le temps pour activer le désir » et qui est seule capable de « réanimer l'adulte comme on réanime une marionnette en lui réinventant des connexions vivantes »⁶⁶

Dans notre culture occidentale, nous avons encore la fâcheuse tendance à penser que les enfants sont justes bons à batifoler, à jouer et être insouciantes et que ces attitudes doivent être à plus ou moins long terme éliminées ; de l'autre côté, les adultes se doivent impérativement d'être matures et responsables, préoccupés par les aléas de la vie. En découle la pensée que se comporter comme un enfant serait un cruel manque de sérieux à réprimer.

Mais nous oublions que pour les enfants, jouer est extrêmement sérieux. Le jeu est pour les enfants un mode de connaissance du réel, une manière d'apprivoiser le monde et ses événements dans ce qu'ils ont d'incompréhensibles, voire inquiétants.

Dans « enfance », le philosophe W. Benjamin, s'attache à comprendre le monde de l'enfance à partir d'expériences concrètes. Il se questionne notamment sur ce qui peut bien attirer les enfants vers le manège. Sa réponse est que l'enfant chercherait à faire l'expérience concrète de :

« l'éternel retour des choses »⁶⁷

L'auteur évite les deux écueils qui guettent l'adulte dès qu'il s'agit de considérer l'enfant : celui de le voir comme un petit adulte en puissance, et celui de l'infantiliser en l'enfermant dans son monde à part. Car l'enfant ne se minimise pas plus à l'*infans*, démunie de parole et de raison, qui devrait être entraîné rapidement dans le monde de l'adulte, qu'à l'être tendre et fragile des contes de fées. C'est un être venu au monde qui est confronté à un univers inexplicable et étrange qu'il doit apprendre à façonner, alors même que les distinctions évidentes pour nous, entre l'esprit et le corps, entre le dedans et le dehors, entre le moi et l'autre ne sont pas cristallisées dans son expérience.

C'est pourquoi, selon W. Benjamin, une partie de jeu (par exemple de cache-cache ou un tour en carrousel) revêt une importance existentielle, enchanteresse et métaphysique pour l'enfant. C'est sa propre condition que l'enfant explore.

« Ainsi, il apprivoise la différence entre la matière et le mouvant, entre le réel et le simulacre, entre la vie et la mort »⁶⁸

Par le jeu, l'enfant analyse, fait l'expérience, comprend et prend connaissance du monde qui l'entoure.

Par ailleurs, l'enfance a quelque chose de très sérieux en elle, une forme d'intellectualité en constante ébullition. Le philosophe allemand A.Schopenhauer disait dans son ouvrage « Le monde comme volonté et comme représentation » :

« Ce qui fait ce bonheur, c'est que pendant l'enfance notre existence entière réside bien plus dans le connaître que dans le vouloir [...] Les faibles désirs, les penchants indécis et les minces soucis de l'enfance sont un bien léger contrepoids à cette prédominance de l'activité intellectuelle. [...] C'est précisément parce que cet instinct gros de malheurs manque encore à l'enfant que sa volonté est si modérée, subordonnée à la connaissance, d'où naît ce caractère d'innocence, d'intelligence et de raison qui est le privilège de l'enfance. [...] En réalité tout enfant est dans une certaine mesure un génie, et tout génie est en quelque façon un enfant. Leur parenté se montre tout d'abord dans la naïveté et la sublime simplicité qui est un trait essentiel du vrai génie [...] Tout homme de génie est déjà un grand enfant par la même qu'il regarde le monde comme une chose étrange, comme un spectacle, c'est à dire avec un intérêt purement objectif. Aussi n'a-t-il pas plus que l'enfant cette gravité sèche des hommes du commun, qui, incapables de sentir d'autre intérêt que le leur propre, ne voient jamais dans les choses que des motifs pour leurs actions »⁶⁹

L'auteur fait de l'enfance le moment de la connaissance pure et désintéressée. Baudelaire aussi avait cerné la grande richesse de l'enfance :

« Mais le génie n'est que l'enfance retrouvée à volonté, l'enfance douée maintenant, pour s'exprimer, d'organes virils et de l'esprit analytique qui lui permet d'ordonner la somme de matériaux involontairement amassée »⁷⁰

En considérant ces discours, ne pouvons-nous pas dire que l'enfance n'est pas qu'une période superficielle à dépasser à tout prix, mais qu'elle peut aussi être porteuse de valeurs nobles ?

Par ailleurs, nous pouvons également assimiler l'enfant et le philosophe qui ont en commun ces questionnements interminables et insatiables ainsi que leur goût pour la découverte. D'ailleurs, pour

être un bon philosophe il est préférable d'aborder les problèmes dénué de tout préjugé, dans un état vierge, proche de l'enfance. « C'est peut être ce que recouvre le fameux « étonnement philosophique » dont parle Platon, et que reprend Aristote dans Métaphysiques, lorsqu'il dit que c'est :

« l'étonnement qui poussa les premiers penseurs aux spéculations philosophiques »⁷¹

L'enfance ne veut donc pas dire idiotie, stupidité, au contraire, elle est source d'apprentissage, de curiosité, de génie mais aussi de bonheur (favorisé par les qualités du regard et l'état d'esprit d'enfant).

Qu'en est il de l'adulte qui n'a pas su garder cette part d'enfance ?

Tout en reconnaissant qu'être adulte implique aussi des avantages, il est évident qu'il manque cruellement de ces qualités déployées pendant l'enfance. En grandissant, l'homme devient sérieux, raisonnable, imprégné par ses croyances, ses expériences passées qui créent une « couche de protection » et fait taire l'authenticité, la spontanéité, la légèreté et la fraîcheur de l'enfance.

Le poids des exigences et des responsabilités requises par les normes sociétales, l'éloigne peu à peu de cette propension à être guidé par le plaisir, la curiosité et la spontanéité.

Pour bon nombre d'adultes, absorbés par la frénésie de la vie, l'émerveillement et le regard enfantin ne sont qu'un lointain souvenir qui invite parfois à une nostalgie passagère.

Schopenhauer clamait d'ailleurs :

« Celui qui ne demeure pas, durant sa vie, en quelque mesure un grand enfant, mais devient un homme sérieux, froid, toujours posé et raisonnable, celui là peut être en ce monde un citoyen très utile et capable, mais jamais il ne sera un génie »⁷²

Dès lors, ne serait-il pas opportun de dépasser les a priori de la société en commençant à jouer comme des enfants ?

Et si nous tentions de voir la vie à travers des yeux d'enfant pour vivre intensément l'instant qui nous est offert, sans se soucier de tous les carcans qui entravent notre quotidien ; et sans doute par la même occasion qui font obstacle à notre bonheur ?

Et si en tant qu'adulte nous retrouvions cette aptitude à la légèreté, à l'enthousiasme ?

Et si nous laissions de côté nos préjugés, et si nous cessions de nous fier au regard des autres ?

Et si on changeait notre regard lassé et indifférent à tout, en adoptant un état d'esprit positif ?

Embrasser cette âme et ce regard d'enfant donne lieu à retrouver la jouvence de la découverte, la grandeur d'une vision ouverte sur le monde, l'émerveillement de tout instant. C'est dépasser les barrières mentales pour faire croître sa créativité, son imagination, notre confiance en nous et en la vie.

Grâce à notre regard, nous avons le pouvoir de sublimer ou de dépriser toute chose. En fait, le regard est créateur ou destructeur, la façon de voir les choses et l'état d'esprit qui va avec pour les analyser sont donc primordiaux pour apprécier le quotidien. Ainsi, il conviendrait de retrouver ce regard d'enfant avec lequel tout est surprenant et intéressant.

La sagesse et la maturité acquises au fil des années sont des qualités essentielles pour un individu, il n'est pas ici question de les négliger et de se transformer en éternel être puéril ; il s'agit plutôt d'ajouter une touche de candeur et d'enfance à notre esprit pour faire évoluer notre regard, appréhender l'existence différemment et envisager la vie plus positivement. En renouant avec cette âme du passé, l'adulte redécouvrirait ce qui est réellement important, saurait discerner ce qui est essentiel, en cessant de se polluer l'esprit avec les soucis parfois futiles d'un quotidien.

Finalement, la solution à l'une des plus ésotériques quêtes de l'humanité, celle du bonheur, ne se trouverait-elle pas dans ce potentiel à maintenir cet esprit d'enfant ?

D'ailleurs, dans la culture asiatique, le taoïsme (un des trois fondements de la philosophie chinoise avec le bouddhisme et le confucianisme), aspire à retrouver cette manière d'être préreflexive propre à l'enfance. Elle n'est plus un défaut mais une aptitude et une promesse : celle d'avoir de nouveau un rapport spontané à ce qui nous entoure. Le taoïsme se caractérise par la recherche du retour vers la voie absolue : le Tao ou Dao qui désigne l'origine de toute chose. C'est en retournant à l'authenticité et au naturel des choses que l'homme peut se libérer des contraintes.

Pour les taoïstes, l'inutilité est la préservation d'une sérénité, d'une sagesse. Ils privilégient l'être au paraître, ils cherchent la simplicité en tout. Pour s'accomplir, il ne faut pas capitaliser des savoirs ou entrer dans le jeu des interactions sociales mais revenir à une innocence première, à une essence sincère. Le Taoïsme, presque devenue religion, est un idéal de spontanéité, d'insouciance, et de liberté. Cette philosophie s'incarne naturellement dans l'enfant : ne suivant que ses instincts, celui-ci se livre entièrement au réel, avec insouciance, sans jugements. Dès lors, pour parvenir à retrouver cet état d'esprit d'enfant, il semble préférable de se débarrasser des fioritures de l'habitude qui banalisent tout un rien. Il faut se déconditionner, faire l'impasse sur

les préjugés, sortir de l'urgence et des automatismes dans lesquels nous sommes emprisonnés, pour ranimer ce regard neuf, frais, attentif et sans jugement. Mais comment y parvenir ? C'est l'objectif même de notre projet qui tâchera de répondre à cet enjeu.

Partout autour de nous, il nous est offert de multiples occasions de se laisser aborder par la beauté du monde, son caractère non familier, et par l'instant présent. Pour vivre ces moments intensément, cela demande de la disponibilité : prendre le temps de se laisser éblouir, de se laisser émerveiller. C'est ainsi qu'il nous sera permis de retrouver goût au quotidien en appréciant ce qui nous entoure. C'est tout le challenge que nous sommes prêt à mener en trouvant les moyens d'y parvenir.

C'est essentiellement par et dans le « jeu libre » que l'enfant révèle le plus cet état d'esprit emprunt de qualité. En effet, comme nous avons pu le voir précédemment, le jeu donne lieu à vivre des expériences, des découvertes, et permet d'épanouir la créativité ainsi que l'imagination. Nietzsche disait au travers du personnage de Zarathoustra :

« En l'homme vraiment homme est un enfant caché, qui veut jouer »⁷³

On peut donc supposer qu'en accordant du « jeu libre » aux adultes, ces derniers réveilleraient cette âme d'enfant ensevelie sous l'oppression du conditionnement social, certes nécessaire dans une certaine mesure.

D'ailleurs, le fait que certains artistes jouent ou utilisent des mécanismes ludiques pour leur art accrédite que cette activité est propice à retrouver un état d'esprit juvénile bénéfique.

Prenons en exemple le cas des poètes qui s'amuse avec les mots, à la manière de Jacques Prévert qui se réconcilie avec une puissance créatrice venue de l'enfance.

De même, dans la sphère artistique, Picasso avouait avoir passé sa vie à essayer de dessiner comme à l'âge de cinq ans.

Nous pouvons également mentionner les artistes surréalistes (Max Ernst, René Magritte, Joan Miro...) qui, pour libérer leur inconscient et exprimer leur façon de penser, ont inventé une série de techniques artistiques inspirées des enfants. C'est notamment le cas pour le cadavre exquis. Ce jeu graphique collaboratif a pour intention de combiner des morceaux de dessins ou de phrases produits par plusieurs personnes sans que chacune d'entre elles n'aient vu l'apport de l'autre. Ce système de cadavre exquis permet d'activer l'imagination et de se libérer des conventions. Le résultat souvent très surprenant donne à voir tout le potentiel que suggère le pouvoir de l'imagination et de l'inconscient. On découvre de nouvelles choses, de nouvelles dimensions, de nouvelles formes ; le sens et les significations se transforment jusqu'à laisser apparaître une toute autre réalité qui nous transporte.

Christian Bobin (écrivain et poète contemporain français) met à disposition la vision d'un état d'enfance qu'il faudrait, selon lui, préserver pour faire grandir notre existence (et c'est par le jeu qu'on pourrait y parvenir) :

« Par l'enfance vous retrouvez le jeu. Par le jeu vous réveillez l'éternel dans le berceau de l'air. Le temps est comme une plume dans la paume des enfants : légère et blanche, recroquevillée sur elle-même. Les enfants soufflent dans le creux de leurs mains, et vous regardez avec eux s'envoler le duvet de lumière. »⁷⁴

Aussi ces intuitions de poète sont-elles confirmées par les sciences humaines et notamment la psychanalyse ; ainsi pour Bruno Bettelheim :

« la plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre »⁷⁵

Cultiver l'enfance, c'est non pas revenir à ce qui serait préservé comme moment initial non perverti avant le langage, avant la raison, avant l'histoire, mais c'est entretenir cette capacité de jeu avec le langage, avec la raison, avec l'histoire, ce qui double toute expérience. En ce sens, cette enfance-là n'est pas derrière nous, logée dans on ne sait quel temps mythique du passé impossible à retrouver, mais elle est là, à côté ou en nous, attendant le moment d'être ravivée.

Pour conclure provisoirement, par le jeu « non prescrit » ou « jeu pur », « jeu libre », il serait donc possible de retrouver cet état d'esprit d'enfant, de réinvestir toutes les qualités qui lui sont propres, et ainsi parvenir à redécouvrir la vie sous un nouvel angle, délaissé de tous préjugés et soucis du quotidien d'adulte.

Ainsi commence toute la complexité de l'enjeu que nous poursuivons et qui correspond à la question de notre seconde carte :

« Quels moyens peuvent être mis en place pour accéder à cette nouvelle conscience du jeu, et quel serait alors le rôle du designer ? »
Comment retrouver ce rapport d'innocence avec le monde ?
Comment, selon la citation célèbre de Nietzsche, « retrouver le sérieux que nous mettions à nos jeux d'enfants » ? Sérieux d'un genre très particulier, à ne pas confondre avec l'esprit de sérieux des donneurs de leçons à l'âme compassée, au cœur plein de ressentiment, et à l'allure lourde.

LE RÔLE DU DESIGNER POUR PROVOQUER CE CHANGEMENT D'ÉTAT

Nous l'avons bien compris, « le jeu libre » semble être la grande réponse à notre ambition puisque ce dernier implique l'éveil des qualités d'enfant. Mais toute la difficulté réside dans la mise en place subtile de ce moment ludique. Comment voir du jeu là où, à priori, il n'y en a pas ? Ou aussi, comment montrer le jeu, le suggérer sans l'imposer en faisant passer pour du naturel ce qui reste en partie artificiel ? Comment provoquer une envie de jouer sans la forcer explicitement puisque c'est toute la particularité du « jeu libre » ?

Pour le dire avec les concepts requis ici : comment articuler hétéronomie (du dispositif) et autonomie du joueur ? Comment attirer l'adulte vers le jeu alors que cela semble aussi enfantin que dérisoire ?

Pour que l'adulte joue, il faut qu'il y ait un déclencheur, une impulsion qui suscite cet engagement. Il faut l'amener à se rendre ouvert et disponible, à se (re)mettre dans cet état de « playing » étudié précédemment. En tant que future professionnelle du design, voilà où se situe ma tâche. Je dois provoquer cet état, cette mise en condition en créant des occasions de jeu, qui réveilleront le « moteur » ludique de l'adulte ainsi que son âme d'enfant.

Mais toute la subtilité du travail du designer repose alors sur un double enjeu circulaire. A la fois, il est question de chercher à déclencher cet état d'esprit d'enfant, à faire évoluer le regard de l'adulte, pour qu'il puisse voir du jeu là où il n'y en a pas à priori ; et, à la fois, il faut suggérer qu'il joue pour justement engager ce changement d'état. Autrement dit, ne faut-il pas déjà être disposé à jouer pour jouer effectivement ?

C'est pourquoi, en tant que designer, si j'envisage d'éveiller ou de réveiller les bienfaits du « playing », je dois le faire en étant « seulement » la « cause occasionnelle », pour reprendre une formule du philosophe Nicolas Melebranche, et non la cause véritable du jeu. C'est-à-dire que je ne suis pas la cause première du jeu (celle-ci étant le joueur), mais je suis la cause qui donne occasion au joueur de mettre en branle sa sensibilité, son imagination et son jugement. Je mets donc en place des dispositifs non prescrits ou non « prescriptifs », et c'est en cela que je suis la cause occasionnelle de l'activité ludique libre ou pure.

Je dispose des éléments et je fais le pari que ces éléments sont suffisamment riches et intrigants pour provoquer et réveiller chez le sujet cette imagination créatrice qui est la plupart du temps totalement en jachère, mise de côté, en sommeil chez le sujet devenu adulte.

C'est très certainement à partir de *stimulis* sensoriels que la machine créatrice des sujets pourra se mettre en marche.

Pour parvenir à cette transformation, il y a sans doute quelques ressources à investir, en particulier dans la quête de se décaler de la réalité, de se détacher, de se libérer.

Finalement, ce sont ces mêmes principes que l'on retrouve dans le jeu et d'autant plus dans le « jeu libre ». Par ailleurs, tout cela s'apparente beaucoup à l'idée de récréation. Ce petit temps intermédiaire, cet interlude, ce moment de pause, cet instant de liberté entre deux contraintes ; en somme, il s'agit en ce sens de l'espace transitionnel de D. Winnicott qui permet de vivre de nouvelles expériences et qui nous ouvre le champ des possibles.

Derrière la légèreté du jeu, j'alimente le projet de contribuer à lutter contre l'anesthésie générale de l'homme qui ne sait plus regarder, qui ne sait plus jouer, qui ne sait plus vivre à la hauteur ou en phase avec la richesse inouïe du sensible.

Force est de constater que les espaces ludiques et d'expression libre ne sont pas si nombreux dans la vie. Il ne tient qu'à nous de les multiplier pour offrir de nouvelles expériences.

Le designer devient donc cet organisateur au service des autres : il crée ou favorise la création d'espaces de jeu, de cadres, de situations ou de scénarios d'expérience.

En somme, dans le contexte de mon sujet, il offre la création de contextes ou d'aires de libre expression où l'attitude ludique est centrale. Il s'agit donc de créer des dispositifs pour aller du jeu à l'expérience, afin de retrouver les vertus du « playing » (ouverture, créativité, imagination, frivolité, insouciance, etc).

Considérer le jeu comme une expérience, c'est établir une relation entre expérience ordinaire et expérience ludique. C'est l'idée d'articuler le jeu et la vie pour proposer de redonner une importance à la créativité quotidienne, celle qui peut animer chacun d'entre nous. Cette connexion a pour conséquence que nous n'avons plus nécessairement besoin d'objets dont la fonction spécifique est d'être des jeux, et dont la finalité est naturellement le divertissement ou une forme d'apprentissage déguisé.

Le jeu, en tant que « game », crée un cadre pour l'attitude ludique mais celle-ci n'en a pas fondamentalement besoin. En réalité, l'attitude ludique est capable de recréer ce cadre n'importe où, à la condition que nous soyons prêts à l'accepter et que nous n'insistions pas pour qu'elle soit réservée à des espaces-temps particuliers.

À partir du moment où on n'a pas appris à l'enfant à distinguer ce qui est digne d'attention de ce qui ne l'est pas, son jeu n'est pas défini par des objets. Il peut jouer avec tout et n'importe quoi, un peu de la même manière que l'artiste est capable d'exprimer son

art avec n'importe quel objet. Il en va de même pour l'attitude ludique, qu'on a nommée précédemment « playing » au sens de D. Winnicott et de J. Henriot. Ce jeu, ce « playing » peut se déployer à n'importe quel objet ou dans n'importe quelle situation lorsque l'individu décide d'y voir une expérience ludique au sens d'un libre déploiement de ses facultés. Une personne peut ainsi vivre des expériences ludiques en dehors des cadres institutionnels ou traditionnels liés à celles-ci (et où ces expériences sont alors bien souvent encadrées). C'est d'ailleurs l'idée qu'évoque Patrice Huerre (pédopsychiatre) dans son livre « Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre » :

« L'être humain compose avec son milieu. De la même façon qu'il joue aussi bien avec des bouts de ficelles et des bâtons qu'avec des jouets très sophistiqués, il peut tout autant jouer sur un morceau de trottoir que dans un parc d'attractions. »⁷⁶

Pour l'auteur, il est donc question de s'attarder sur une action, sur une découverte, sur une situation, pour la réaliser consciemment afin qu'elle accède au statut d'expérience.

Ce dessein d'expérience ludique et de transposition du regard en alerte avec le monde, est la base de la construction de situations qui visent à faire de certains moments de notre vie quotidienne une activité consciente par le jeu.

Nous n'accordons sans doute pas suffisamment d'attention esthétique et ludique au monde qui nous entoure. Sans doute à cause d'un conditionnement qui nous a appris à réserver celle-ci à des situations et des objets particuliers. Il s'agit alors de créer nos propres cadres, pour que nos expériences ne se limitent pas à celles du temps de loisir. Le « jeu libre » peut s'immiscer à certains instants de la vie pour privilégier le partage d'expériences et la rencontre, lorsqu'on supprime les barrières mentales des individus.

Convertir une activité en expérience nécessite ainsi un déclenchement ou une préparation mentale. De ce fait, il faut sans doute orienter une situation pour transformer la vie quotidienne en expérience, et permettre de réaliser consciemment des actions auxquelles nous ne prêtons pas pleinement attention habituellement.

A partir de cette hypothèse, le « jeu libre » comme expérience sensible peut avoir pour corollaire l'abandon des lieux habituellement dévolus au jeu (ludothèque, maison...). Dans la ville par exemple, il peut y avoir du temps et de l'espace pour nos récits et nos fictions, comme nous l'a appris la théorie de la dérive des situationnistes. C'est à nous d'en

décider, de savoir les repérer, de créer et d'investir ces espaces de jeu, mais ce peut être aussi au designer d'en définir les conditions de possibilité.

Le ludique et la vie connectés ensemble signifient que l'action symbolique ne doit pas avoir de lieux spécifiques séparés de la vie quotidienne, et que la vie quotidienne elle-même peut-être chargée d'une dimension symbolique.

De la même manière que nous n'avons pas besoin du musée pour avoir une approche des expériences esthétiques, nous n'avons pas besoin de lieu particulier pour jouer. Le quotidien, la ville, la rue est une « occasion de jeu », nous pouvons y saisir tout ce qui se présente à nous. Il s'agit de porter un intérêt à des choses qui en seraient apparemment dépourvues : des gouttes de pluie qui font la course le long de la vitre d'une voiture sur l'autoroute, une ombre en forme d'oiseau, des reflets aux couleurs étranges au travers d'une fenêtre...

Le jeu possède ses terrains, ses espaces spécialisés, autonomes, mais étant donné qu'il est avant tout une attitude, il peut alors se manifester dans n'importe quels lieux tels que dans la nature, dans les transports, dans la rue... Il s'agit alors d'investir la vie quotidienne comme lieu d'expérience ludique, lieu d'expérimentation créative.

Le quotidien est peuplé d'événements et de situations ludiques potentiels. Ils peuvent apparaître en tant qu'expérience à celui qui est prêt à les recevoir, les apprécier, les saisir. Il est alors question de mettre le regard de l'individu à l'épreuve de ses propres limites, de sa propre anesthésie, pour permettre une ouverture du champ de la perception. Cela peut être prêter une attention au détail, au ténu, à ce qui ne se remarque pas toujours au premier coup d'œil. Il ne s'agit pas de s'attarder sur chaque détail qui nous entoure, ce type d'attention serait sans doute trop fatiguant, mais d'avoir une attention distraite, qui nous permette de capter ce qui dépasse, ce qui n'est pas lisse, le petit écart. Le joueur devient alors comme un artiste qui se définit avant tout par une intention ou une attention qu'il peut appliquer à tout objet et à tout moment.

Le « jeu libre » est ainsi une manière d'établir une relation privilégiée avec notre environnement par une attention particulière qui peut s'apparenter à une attention esthétique. L'attitude ludique permet par le simple regard de créer un « espace potentiel », une aire de jeu où nous imaginons et expérimentons de nouvelles relations, un usage inédit de notre environnement. En nous appropriant l'espace par le « jeu libre », nous redéfinissons notre environnement.

Finalement, les « jeux libres » proposent de créer les conditions d'une nouvelle expérience sensible et attentive sur ce qui nous entoure.

C'est parce que c'est le jeu en tant qu'expérience, le « jeu libre », le « playing » qui nous intéresse que mon travail de designer consiste alors non pas juste à produire des objets qui seraient le support d'un cadre — et qui échappent à la maîtrise de l'individu par le fait d'imposer des règles (au sens de notice, instruction) — mais bien de créer les conditions pour que le jeu advienne.

Nous l'avons dit, il s'agit moins de créer un jeu au sens de « game » puisque celui-ci comprend des instructions, des règles élaborées à l'avance, en vue d'une finalité donnée (on gagne ou perd selon les conditions posées au préalable). Ce que nous voulons ici, c'est investir le « play ». Dans le « play », rien n'est prévu d'avance car le jeu se déploie dans l'expérience, il y a un caractère libre et les règles sont celles que le sujet s'invente à mesure de son jeu, règles qui d'ailleurs peuvent ne pas être tout à fait conscientes voire même inexistantes.

Le travail du designer doit donc davantage se tourner vers la création de situations, de contextes, d'éléments, qui permettront aux usagers de jouer librement. Le ou les dispositifs mis en place par le designer devront néanmoins satisfaire quelques pré-requis afin de bien donner cette impulsion ludique et cette dynamique de « jeu libre », cette mise en mouvement des facultés et des corps.

De quelles facultés s'agit-il ? Il s'agit essentiellement de l'imagination et de la perception particulièrement active dans l'expérience esthétique du beau. L'imagination suscitée chez les individus par les dispositifs du designer est un élément crucial et déterminant dans le succès de notre projet, puisque c'est bien grâce à cette imagination que le joueur accèdera à ce nouvel état de conscience provoqué ou plutôt suggéré.

Dès lors, le designer doit tout faire pour mettre en branle l'imagination et la liberté ludique d'autrui.

Nous l'avons dit, le designer ou le concepteur ne doit pas divulguer de règles. Néanmoins, on pourrait reprocher que les signes graphiques, les formes, les couleurs, etc. qu'il utilisera pour son dispositif pourraient être considérées comme telles. Oui, mais non. Ici, il s'agit d'une toute autre règle. C'est d'abord une caractéristique physique qui fait office de cadre ; ce n'est pas une instruction avec un énoncé, des contraintes et des objectifs à atteindre. Il s'agit d'une règle que l'on pourrait grandement rapprocher à la notion exposée par Colas Duflo : la règle au sens *légaliberté*. Ainsi, pour concevoir ces dispositifs, le designer pourrait s'inspirer de ce concept de *légaliberté* développé par le philosophe. L'auteur parle pour les jeux au sens du « game », mais il est toutefois possible de retrancher ses idées en les employant sur des situations de « jeux libres », de « playing ». Pour C. Duflo :

« le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité »⁷⁷

C'est à dire que les jeux, instaurent un cadre qui permet la dépense de notre liberté.

« La spécificité des règles du jeu, ce n'est pas tant d'être arbitraires, ce qui est le cas de bien d'autres règles, c'est d'être créatrices et, plus précisément, créatrices de liberté »⁷⁸

« Les règles du jeu créent des possibles et donc des options entre lesquelles il faut choisir. Ce choix réglé entre des décisions rendues possibles par la légalité ludique, c'est cela que nous appelons "liberté ludique" »⁷⁹

C'est alors que, dans notre situation, on peut donc considérer la règle non plus comme une sorte de notice qui donne des instructions explicites, mais plutôt comme une structure, une *légalité*, un espace qui nourrit l'imagination et la liberté des joueurs. Le designer ne doit absolument pas établir une règle explicite au sens de notice. Il doit laisser la liberté au joueur de choisir s'il veut s'en créer une grâce à son imagination, ou s'il préfère improviser au gré du dispositif, se laisser prendre au jeu sans but particulier.

Pour conclure, c'est donc bien en terme de dispositif et d'espace ludique que doit reposer l'investissement du designer pour permettre aux joueurs de disposer de toutes les conditions propices au déploiement de leur créativité, de leur imagination, de leur liberté et de leur éveil ludique.

COMMENT LE DESIGNER PEUT CRÉER DES SITUATIONS DE « JEU LIBRE » ?

Désormais nous pouvons donc passer à notre dernière carte « mystère » :
« **Elaborez une stratégie pour concevoir des situations de "jeux libres" à l'âge adulte.** »

Généralement, le phénomène du jeu se définit comme une certaine rencontre du « play » et du « game », une certaine manière de jouer le jeu avec ses jeux, ce qui suppose sans doute des propriétés singulières du côté des objets. Autrement dit, l'approche par le « play » n'interdit pas de s'intéresser aux objets du jeu. Cependant, je laisse volontairement le « jeu cadré » de côté car, comme nous l'avons signalé dans sa définition, ses règles et son scénario sont à l'initiative du concepteur et non du joueur ; cela n'est donc pas très intéressant pour notre objectif de réveiller l'attitude ludique et l'âme d'enfant chez nos sujets.

Nous souhaitons mettre davantage l'accent sur les qualités du jeu « non prescrit », et qui plus est, le « jeu libre ». Ainsi, avec cette dernière forme de jeu, n'importe quel objet peut devenir jeu à partir du moment où il est pris dans la synthèse ludique. Cette proposition justifie que l'on puisse parler non seulement de relativité du « game » par rapport au « play » (il n'y a pas de jeu sans relation avec un jouer potentiel), mais aussi d'une relativité radicale : il existe des situations dans lesquelles on assiste à du « play » sans « game » ; ou pour le dire autrement, le « play » constitue intégralement son « game ». Pour prendre un exemple, le jeu de mime n'a pas besoin de matériel pour exister.

Nous avons donc le choix en tant que designer de proposer des jeux au sens de « game » mais sans imposer nos règles ; et / ou, nous pouvons aussi proposer un cadre ludique afin que le joueur lui-même y crée son « game ».

Pour récapituler, afin qu'il y ait un « play », il faut un minimum de « game ». Mais ce « game » peut être le plus discret et le plus implicite possible. C'est à dire que pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait au moins une mise à disposition, une structure : y compris une structure mentale minimum, une règle *légalité* et/ou une règle (but, instruction) implicite imaginée par le joueur et pour le joueur ; et c'est l'imagination du joueur qui crée la règle s'il décide d'en vouloir une. Au fond, la règle ne doit pas découler des envies du concepteur (designer). Le designer doit donc créer un dispositif ludique où la seule règle est justement : qu'il n'y a pas de règle imposée.

Chacun peut en toute liberté s'emparer du « jeu libre » pour en faire ce qu'il y souhaite. Deux options peuvent s'ouvrir au joueur : soit il s'approprie le « jeu libre », ou le dispositif ludique en se créant

ses propres règles ; soit il décide de se laisser aller au jeu en toute spontanéité, improvisation, gratuité et sans finalité. Dans les deux cas, le « jeu libre » est un dispositif, un cadre d'expérience, un moyen qui permet de prendre conscience de l'événement.

On peut alors supposer pour notre macro-projet, que notre rôle de designer graphique sera le tremplin pour créer des univers totalement immersifs et des formes plurielles d'interactions récréatives.

Comme nous l'avons vu, le jeu est non seulement capable de faire de toute chose une occasion d'amusement, mais aussi de se déployer sur la base d'un presque rien, lui-même toujours sur le point d'être assimilé à un rien. Le jeu est capable de se satisfaire des éléments les plus inadaptés et les plus dérisoires. Dès lors, j'envisage de mettre en place des dispositifs ludiques dans le milieu urbain.

Il est vrai que la rue, la ville, semblent être des environnements idéaux pour accueillir au mieux mon dessein d'éveiller l'attitude ludique et l'âme d'enfant. En effet, au quotidien nous avons affaire à ces rues où nous nous empressons pour aller au travail, où nous courrons après le temps, et où nous ne prenons même plus la peine de regarder ce qui nous entoure.

En installant en ces lieux des dispositifs ludiques, j'invite les usagers à s'arrêter un moment, prendre une pause et apprendre à regarder autrement, en somme à vivre différemment.

Ces éléments ludiques ainsi disposés, sont d'abord à l'intention des adultes, puisque je l'ai établi tout au long de mon argumentation, c'est bien à eux que le « jeu libre » est en partie refusé. Ce sont les adultes qui ont besoin de réapprendre à regarder et à jouer comme des enfants pour réinvestir des qualités en sommeil. Toutefois, je cible ceux qui ont envie de vivre une nouvelle expérience et de se livrer à ce changement d'état. En aucun cas je n'impose à quiconque de s'abandonner à mes dispositifs. Cela serait contraire à ma notion de « jeu libre ».

J'ai bien conscience que tout le monde n'est pas sujet à être sensible aux activités ludiques — ce qui est vrai pour n'importe quel autre genre d'activité d'ailleurs. Par exemple un comptable peut prendre du plaisir à remplir des tableaux Excel et pourquoi pas le vivre comme un jeu, une personne lambda ne le percevra pas comme tel mais sans doute plus comme une corvée. —

Il serait donc idéaliste et même naïf de croire que mes dispositifs vont susciter l'attention et l'envie de tout le monde. Aussi, je cible essentiellement des individus réceptifs, curieux, à même d'accepter de retrouver leur âme d'enfant ; et pourquoi pas espérer attirer même les plus réfractaires.

Pour provoquer ce changement d'état auprès de cette cible mature, j'envisage d'employer des stratégies particulières au sein de mon dispositif ludique que je présenterai lors du macro-projet.

Pour le moment, ce ne sont que des hypothèses que mes recherches s'attacheront à approuver ou non, mais il est probable que je travaille sur les notions de mouvement, d'espace, de temps, de signe graphique, d'incertitude, de risque, de liberté, de métaphore, d'*hyper-réalité* et pourquoi pas d'humour.

La mise en mouvement est une caractéristique essentielle puisqu'elle supposera l'action du joueur, l'épanouissement de ses gestes et l'effervescence de ses facultés.

Le cadre spatio-temporel peut également être un concept à investir, notamment en étant le support des dispositifs ludiques. Où, quand, combien de temps, à quel moment ?

Nous l'avons spécifié au tout début de notre développement lorsque nous abordions la question de la définition, le jeu est une activité close avec des limites de début, de fin et d'espace. Comme un mini-monde à part entière, à la fois ancré et détaché de la réalité, le jeu nécessite un minimum de cadre (*légaliberté*). Dès lors, il faut sans doute répondre à cette attente et réfléchir sur la façon dont ce cadre apparaît, dans son aspect visuel comme contextuel.

L'aspect graphique, le visuel et la plasticité de mes créations vont certainement être les éléments déclencheurs de cette envie de s'adonner au divertissement. Il est donc nécessaire d'y accorder une grande importance.

D'ailleurs, tout comme il a fallu inventer de nouveaux systèmes graphiques pour le support numérique lors de son émergence (typographie spécialisée, images pixelisées...), je pense qu'il en va de même pour nos dispositifs ludiques. Je dois concevoir un espace qui emprunterait des codes graphiques appropriés au milieu urbain (puisque c'est cet environnement que je souhaite investir) afin de permettre son adaptabilité.

Les notions d'incertitude, de risque et de liberté sont des concepts naturellement issus du monde des jeux. Dans le « jeu libre », les choses ne sont pas fixées à l'avance, on a envie d'imprévu.

D'ailleurs, ce qui peut être intéressant de questionner et plébisciter, c'est l'esprit d'aventure, d'exploration, de risque que sous-entend le jeu. Ce sont notamment ces paramètres qui donnent tout le plaisir de jouer.

Dans notre société, on observe une tendance générale à désirer vivre des aventures. On peut le remarquer notamment à travers la pratique de sports extrêmes, au regard des nombreux voyages que l'on envisage, en passant également par l'engouement pour les films

d'horreur ou d'action... De ce fait, nous pouvons donc nous inspirer de ces concepts d'incertitude, de risque et d'aventure pour susciter l'intérêt du plus grand nombre et encourager des expériences de découverte.

De plus, le jeu, rappelons-le, est une métaphore de la réalité, au sens où il s'agit d'interpréter des situations, mais aussi au sens où la situation ludique est, elle-même, le résultat d'un processus métaphorique, d'un déplacement des significations. Le jeu est second degré. Ainsi, il pourrait s'avérer intéressant d'interroger ces aspects de métaphore et de symbolisme pour concevoir des situations de « jeu libre ».

Est-ce que les signes et visuels graphiques convoqués seraient les représentations décalées de l'environnement avoisinant ?

Est-ce que les dispositifs seraient des interprétations de la réalité ?

Par ailleurs, nous pouvons réfléchir à convoquer la notion d'*hyper-réalité*. Il s'agit d'une forme de conscience qui est stimulée par la réalité. Généralement on parle d'*hyper-réalité* lorsque la conscience parvient difficilement à faire la distinction entre réalité / imaginaire et commence à s'impliquer dans cette imaginaire.

Pour engendrer l'*hyper-réalité*, les concepteurs d'univers disposent d'une technique qui consiste à exploiter les illusions. Afin d'éditer un site *hyper-réel*, les concepteurs peuvent intervenir par exemple sur l'architecture des lieux. Ainsi, ils peuvent adopter ou combiner l'une des deux stratégies suivantes :

- Jouer sur le réalisme des reconstructions simulant une reproduction existante pour qu'elles soient d'une fidélité absolue.
- concevoir des constructions donnant l'impression au visiteur d'appartenir à un monde fantastique auquel il peut accéder.

C'est sur cette dernière option que nous pouvons nous arrêter afin de concevoir un dispositif entraînant un phénomène de stupéfaction qui mettra en marche la capacité d'imagination et de créativité de nos futurs joueurs.

Pour finir, l'humour peut être judicieux à convoquer puisque ce trait d'esprit ludique peut permettre d'établir une relation entre le passant et notre dispositif.

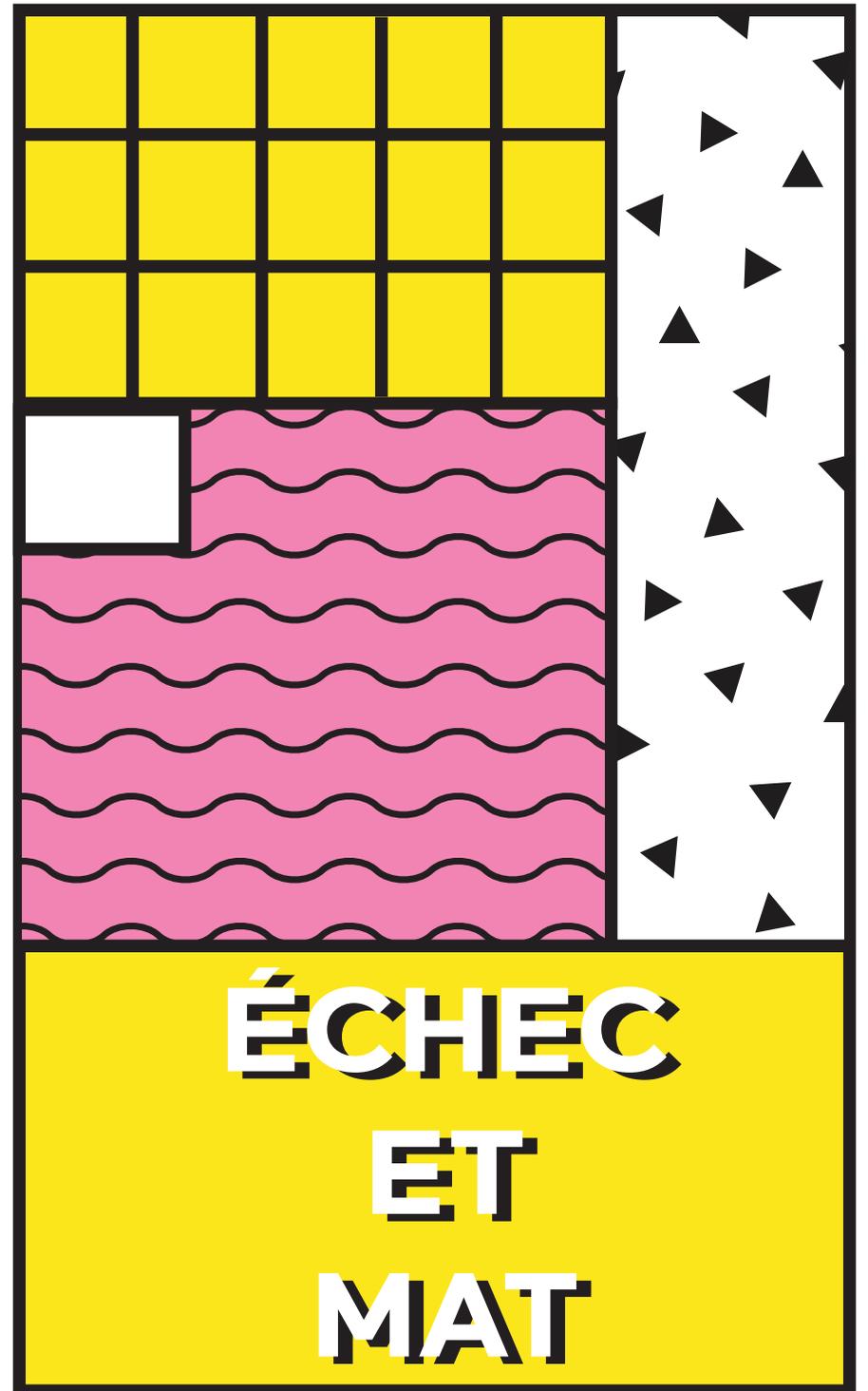
L'humour attire, l'humour fait rire, l'humour reste en mémoire. Par ailleurs, les rires autorisent à relativiser une situation et à l'appréhender autrement afin d'affronter le réel et de dépasser les imprévus, les conflits, les obstacles... Le rire et l'humour déjouent l'angoisse et la méfiance afin de dédramatiser une situation et de l'aborder autrement. Les subtilités de l'humour et le rire permettent de se détacher d'une activité, d'un événement, d'une situation, pour « jouer avec » et en dépasser les conflits pour « prendre la main » dessus et vivre autrement le moment présent.

La force de l'humour donne lieu à une nouvelle perception de la réalité, on la regarde sous un autre angle, dans une dimension décalée, métaphorique.

Le jeu et le rire ont en commun le plaisir ainsi que le moyen de défense qu'ils procurent. Un moyen de défense contre les angoisses, la peur, la colère, la pression, l'insécurité, la tristesse et autres émotions et sentiments. L'humour présente donc une homothétie avec le jeu en ce qu'il repose sur une compréhension alternative et symbolique de ce qui est vécu dans la réalité. C'est pour cette raison qu'il peut sembler intéressant d'aborder le rire, l'humour, le fun au sein de nos dispositifs ludiques.

Pour conclure, ce que je recherche avant tout c'est créer un cadre qui s'introduirait dans la réalité mais en étant tout à la fois en léger décalage avec celle-ci (second degré) afin que le joueur puisse y livrer sa créativité, sa liberté et son imagination en toute quiétude et sans craindre le jugement extérieur.

Toutes mes recherches à suivre au cours de cette année me permettront d'élaborer ce macro projet et il ne sera qu'à vous de juger si mon plan a fonctionné et si j'ai gagné la partie !



ÉCHEC

ET

MAT

Maintenant que notre partie est terminée, nous pouvons prendre quelques minutes pour proposer un petit feed-back sur ce qui a pu se dérouler.

Au cours de notre enquête, nous avons pu être les témoins d'une vaste présence du jeu dans la vie de l'homme, et ce depuis les temps les plus reculés. Jouer pour apprendre, jouer pour comprendre, jouer pour gagner, jouer pour se divertir... Qu'il soit une pratique sociale ou solitaire, sur un plateau ou à l'écran, avec ou sans hasard, le jeu se décline sous de multiples formes et dans des domaines bien différents.

De même, nous l'avons vu, il a été complexe d'établir une définition digne de ce nom tant le terme de jeu est polysémique. Nous avons néanmoins réussi à discerner différents aspects qui nous ont aidés à la concevoir. En effet, lorsque nous avons pu mettre en évidence les notions « game » et « play », développées notamment par D. Winnicott et suivi par J. Henriot, il a été plus simple d'appréhender les différents phénomènes du jeu. Puis, avec ces éléments en main et en tête, nous avons commencé à rechercher quelle était la place du jeu dans notre société moderne.

Après avoir dressé un court historique, nous avons rapidement découvert que le jeu, au sens fort du terme, était essentiellement cantonné à l'enfance et devait largement être restreint à mesure que l'individu grandit, voire même jusqu'à disparaître à l'âge adulte.

Le jeu comporte une connotation de futilité qui lui colle à la peau ; la futilité n'étant pas une chose acceptable dans notre société qui recherche avant tout la productivité, le jeu non rentable ou non indexé à des valeurs économiques doit donc être évité.

Néanmoins, depuis quelques années, on assiste à un regain d'appétit pour les activités ludiques. Effectivement, les membres de la société recherchent à soulager les troubles et les maux subis en conséquence de la pression et du poids du quotidien. Dès lors, pour répondre à cette attente, de plus en plus de jeux pointent à notre horizon.

Après avoir énuméré les principaux types de jeu que l'on est susceptible de cotoyer, nous avons fait le constat que l'on pouvait tous les répartir dans trois branches différentes et que certaines étaient plus prédominantes. Je veux parler du « jeu libre », du « jeu prescrit » et du « jeu cadré ».

A partir de cet instant, nous avons donc aussi fait l'observation que certaines activités ludiques étaient moins des jeux que d'autres (notamment les « jeux prescrits ») au regard de la définition que nous avons pu énoncer précédemment, à savoir : une action ou une activité volontaire et libre, fictive (décalée de la réalité), incertaine,

gratuite (au sens de frivole, à laquelle on s'adonne pour le simple plaisir de jouer), répondant à des règles (plus ou moins explicites) et amenant à un résultat à priori sans conséquences pour le joueur.

L'existence de ces trois catégories nous a permis de mettre en relief que, finalement, le seul jeu qui était légitimé à l'âge adulte est le « jeu prescrit ». Ce jeu est ainsi détourné de sa pureté initiale, manipulé, transformé afin de satisfaire des ambitions productives correspondant aux attentes de la société.

Le « jeu libre », considéré comme futile, est, pour cette raison même, totalement négligé à l'âge adulte, puisque contrairement au « jeu prescrit », son but premier n'est pas purement productif, porteur de connaissances ou de messages sérieux, mais il est avant tout divertissant, plaisant par et pour lui-même. C'est ainsi que seul le « jeu prescrit » est autorisé, légitimé et trouve sa place dans la société.

Pourtant, le « jeu libre » est loin d'être aussi inutile qu'on nous le laisse penser. Nous l'avons vu, il apporte énormément de bienfaits à l'individu qui s'y investit tel que de la créativité, des apprentissages informels, du plaisir, du fun/flow, du développement à priori non intéressé bien qu'intéressant.

Grâce au jeu non « prescrit », l'enfant vit des expériences qui l'enrichissent et qui lui apportent moult bénéfices. Alors pourquoi restreindre et délaisser ce type de jeu en grandissant ?

Être adulte ne signifie pas en avoir fini avec soi-même en tant qu'être susceptible de développements inouïs et insoupçonnés. Être adulte n'implique pas nécessairement d'obéir aux injonctions émanant de l'esprit de sérieux.

Il ne s'agit certes pas de fuir les responsabilités liées à l'âge en versant dans l'inactivité ou la procrastination. Mais, ne peut-on pas être adulte sans crispation et sans toute la lourdeur attachée à l'esprit grave et solennel exigé par la société ? Autrement dit, ne pouvons-nous pas goûter à la légèreté, la simple allégresse d'être en vie ?

Cette attitude, nous l'avons connue dans le meilleur de l'enfance, quand l'important était de jouer et que nous savions encore être captivés par un rien, quand notre relation au monde était plus spontanée, immédiate, intuitive et sensorielle.

L'activité ludique telle que nous l'avons définie à la fin de notre parcours peut offrir les moyens de donner sa chance à un rapport au monde plus léger et moins pathogène.

Dès lors, après avoir montré que le « jeu libre » n'était pas si futile, ou que justement son apparente futilité et frivolité pouvait s'avérer bien utile pour l'homme, nous avons fait le pari de le réintroduire

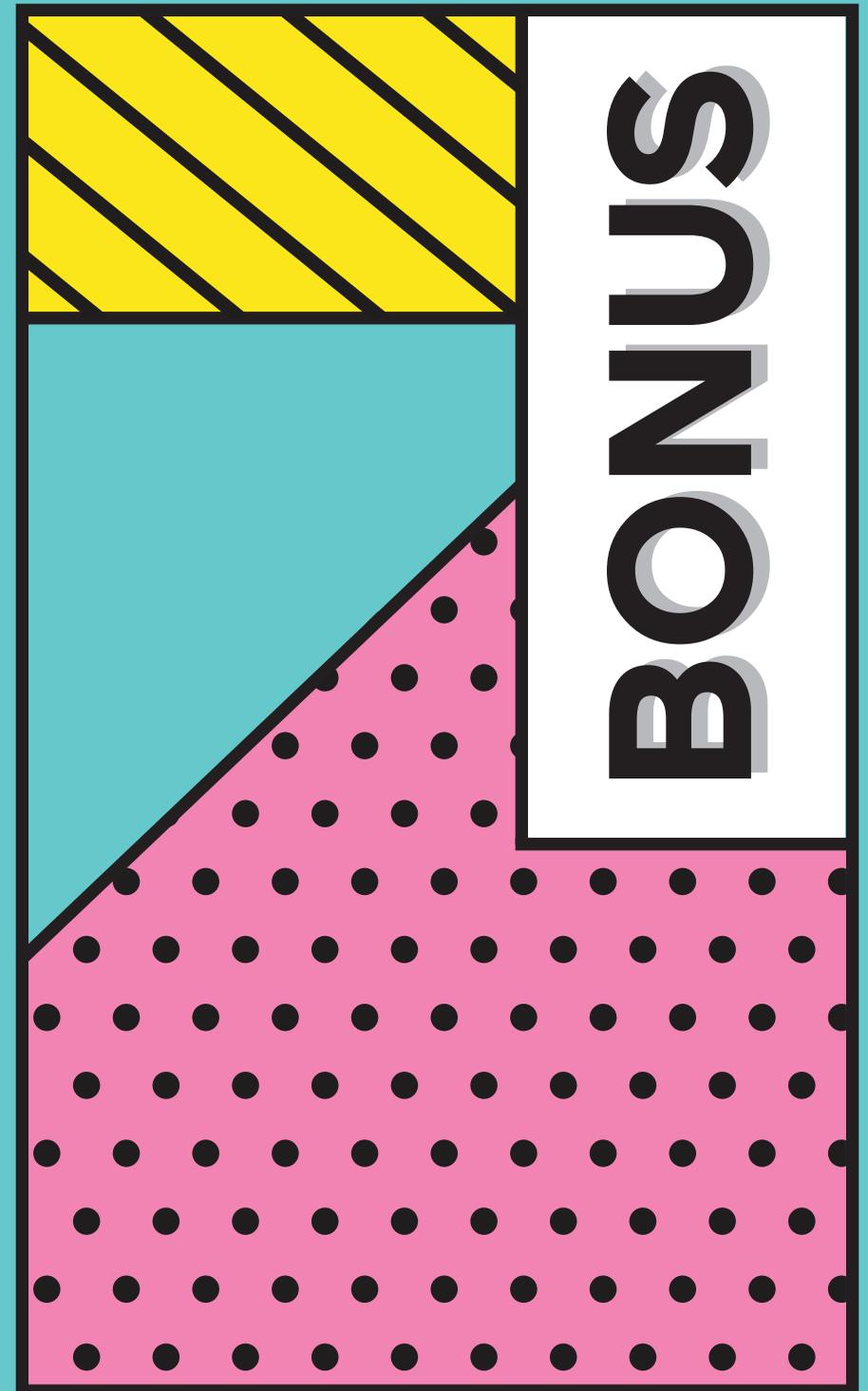
dans le quotidien de l'adulte.

En entraînant les individus à jouer à des jeux non « prescrits », nous cherchons à réveiller leur âme d'enfant afin qu'ils recouvrent des qualités oubliées (spontanéité, créativité, imagination, regard neuf et délaissé de tout préjugé...).

Aujourd'hui je vous ai fait jouer à un jeu éducatif que l'on pourrait qualifier de « Serious Game ».

Désormais, dans le cadre de mon macro-projet, j'envisage de vous faire jouer à des « jeux libres ».

Faire jouer les adultes à des jeux « non prescrits » pour leur faire bénéficier de toutes les vertus du jeu, et leur faire redécouvrir le quotidien sous un nouvel angle afin de l'apprécier pleinement, c'est tout l'objectif et l'enjeu que mon travail de future designer s'attachera à poursuivre.



*Je suis comme le roi d'un pays pluvieux,
 Riche, mais impuissant, jeune et pourtant très vieux,
 Qui, de ses précepteurs méprisant les courbettes,
 S'ennuie avec ses chiens comme avec d'autres bêtes.
 Rien ne peut l'égayer, ni gibier, ni faucon,
 Ni son peuple mourant en face du balcon.
 Du bouffon favori la grotesque ballade
 Ne distrait plus le front de ce cruel malade ;
 Son lit fleurdalisé se transforme en tombeau,
 Et les dames d'atour, pour qui tout prince est beau,
 Ne savent plus trouver d'impudique toilette
 Pour tirer un souris de ce jeune squelette.
 Le savant qui lui fait de l'or n'a jamais pu
 De son être extirper l'élément corrompu,
 Et dans ces bains de sang qui des Romains nous
 viennent,
 Et dont sur leurs vieux jours les puissants se
 souviennent,
 Il n'a su réchauffer ce cadavre hébété
 Où coule au lieu de sang l'eau verte du Léthé.*

Charles Baudelaire
 Les Fleurs du mal, section Spleen et idéal

Charles Baudelaire, poète de la modernité, est très attaché à produire une vision à la fois poétique et philosophique du concept et de l'expérience de l'ennui au travers ses œuvres. Nous avons ici d'ailleurs un très bel exemple avec ce poème intitulé Spleen : *Je suis comme le roi d'un pays pluvieux.*

Ce texte du recueil *Fleurs du Mal* publié en 1857 par C. Baudelaire, fait partie d'une déclinaison de quatre autres poèmes autour de la notion du Spleen (qui symbolise une importante mélancolie, une écrasante tristesse, provoquée par le mal de vivre).

C. Baudelaire évoque la triste vie d'un roi qui n'a plus rien à désirer et où tout est d'un ennui mortel. Rien ni personne ne peut contrer son mal et son ennui.

Le champ lexical de la maladie et de la mort, ici employé, renvoie l'idée que le roi souffre d'un mal qui le ronge, l'affaiblit et l'anéantit : le spleen, l'ennui.

De plus, en peignant le portrait d'un roi cruel, l'auteur nous montre toute la terrible signification de l'ennui. Cette émotion s'apparente alors moins comme un « état d'âme » mais plutôt comme un crime, un péché qui rend ses victimes froides et sans humanité.

Pour tirer une leçon, à travers ce poème, Baudelaire témoigne du tragique sentiment qu'est l'ennui. On y découvre la tristesse, la férocité que procure une telle émotion, et qui peut, à bien des égards, causer des dommages, mais qui paradoxalement, sont à la source des plus belles et profondes poésies de C. Baudelaire.

Finalement, l'ennui chez Baudelaire n'est pas qu'un sentiment subjectif attaché à une idiosyncrasie (ici celle d' « un roi sans divertissement ») mais une atmosphère générale caractéristique du monde moderne, c'est-à-dire d'un monde « désenchanté » (cf. M. Weber) dans lequel l'idéal, le sens de l'absolu et le goût pour les valeurs élevées ont déserté ce monde.

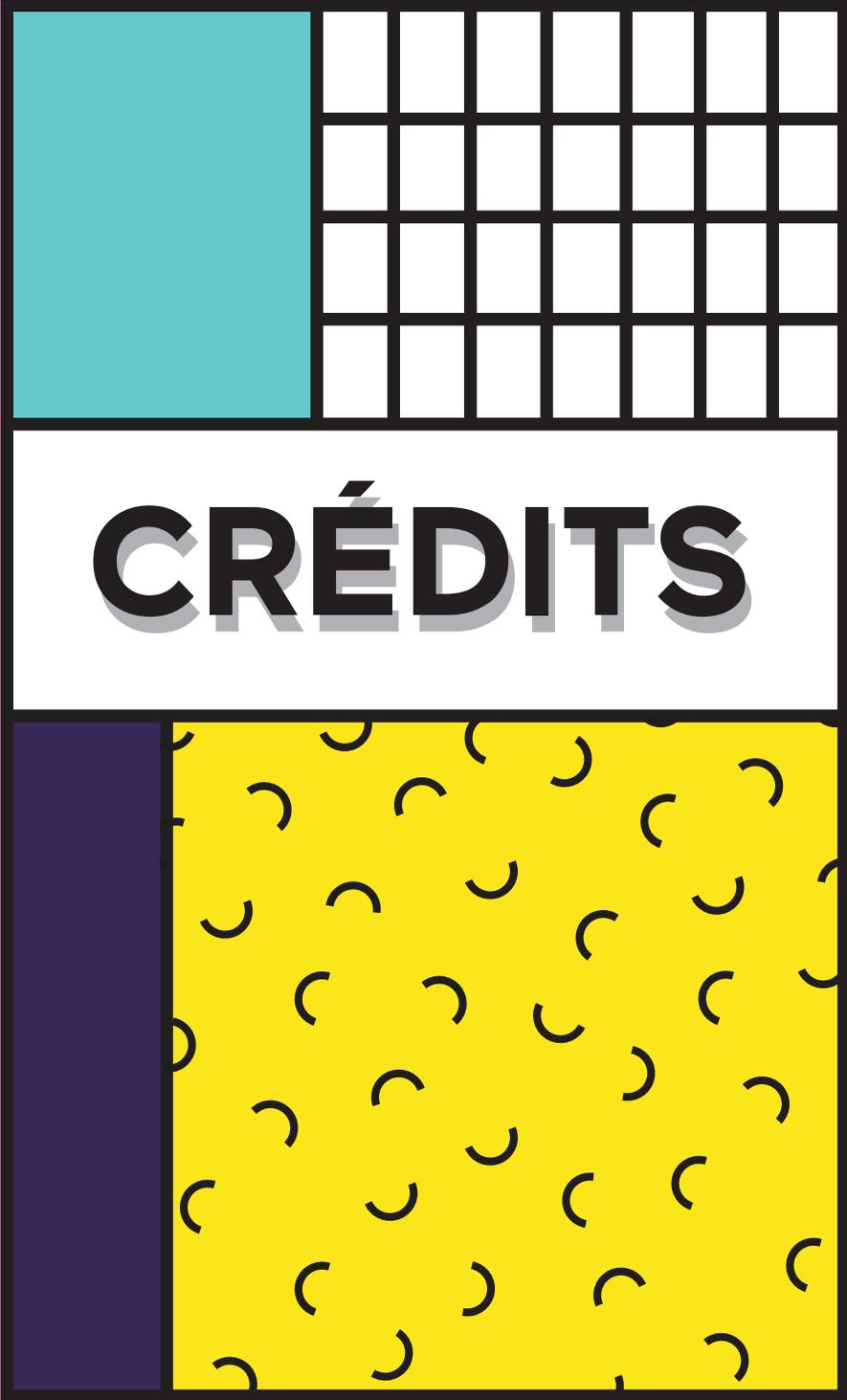
C'est le (non)monde des grandes villes avec l'uniformisation, le mirage des publicités, la frénésie de la consommation, les effets déshumanisants de la cruauté propre à la logique (néo)capitaliste, le broyage des existences que dénonce à la même époque K. Marx quand il analyse les rouages de « la grande industrie ».

Voilà pourquoi nous aurions besoin de jouer, de nous divertir afin d'oublier la pression et l'angoisse qui naissent de l'absence de sens, de transcendance ou tout simplement d'humanité.

Le jeu fait alors office de narcotique, de « paradis artificiel » comme confie Baudelaire. Le jeu peut alors représenter cette ivresse permettant illusoirement d'échapper au Spleen :

« Il faut être toujours ivre. Tout est là : c'est l'unique question. Pour ne pas sentir l'horrible fardeau du Temps qui brise vos épaules et vous penche vers la terre, il faut vous enivrer sans trêve. Mais de quoi ? De vin, de poésie ou de vertu, à votre guise. Mais enivrez-vous. Et si quelquefois, sur les marches d'un palais, sur l'herbe verte d'un fossé, dans la solitude morne de votre chambre, vous vous réveillez, l'ivresse déjà diminuée ou disparue, demandez au vent, à la vague, à l'étoile, à l'oiseau, à l'horloge, à tout ce qui fuit, à tout ce qui gémit, à tout ce qui roule, à tout ce qui chante, à tout ce qui parle, demandez quelle heure il est ; et le vent, la vague, l'étoile, l'oiseau, l'horloge, vous répondront : « Il est l'heure de s'enivrer ! Pour n'être pas les esclaves martyrisés du Temps, enivrez-vous ; enivrez-vous sans cesse ! De vin, de poésie ou de vertu, à votre guise. »

Baudelaire, *Le Spleen de Paris*, XXXIII



CRÉDITS

CONFÉRENCES

Aberkane Idriss, Alsac Laurent & Riot Antoine : « Les Jeux changent le Monde », (2013)

https://www.youtube.com/watch?v=mD6nnvLVqM&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=45&t=1649s

Association des Ludothèques de France (ALF) : « Conférence ludique : « tout ce que nous fait le jeu » », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=XX70gH_IWM&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=6&t=3760s

Bertholet Guilhem : « La Gamification : Conférence « Dessine moi la formation de demain » », (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=oPso13Hj0M&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=9&t=33s

Bessombes Nicolas, Dupont Alexandre & Lavenir Gabrielle : « Le jeu comme spectacle », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=n70M9EhGaS4&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=58&t=1492s

Bouzou Nicolas : « 2020 : société du travail, du loisir ou de l'oisiveté », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=Dglim-WoDKw&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=63&t=0s

Brown Stuart : « Play is more than just fun », TED, (2008)

https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital/transcript

Brown Tim : « Tales of creativity and play », TED, (2008)

https://www.ted.com/talks/tim_brown_on_creativity_and_play/transcript

Centre National du Jeu, Munoz Alexia, Guillet Marie & Boucher Cédric : « Le jeu : outils professionnel de médiation », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=m1mKQ7cbtWI&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=49&t=0s

Chou Yu-Kai : « Gamification to improve our world », TED, (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=v5Qjuegtiyc&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=71&t=0s

Comte-Sponville André : « Sens du Travail, bonheur et motivation », Partie 1, (2013)

https://www.youtube.com/watch?v=d7u9DbLAa0k&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=40&t=1s

Partie 2, (2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=FY6WfTywYdY&list=PLyzb9DL11tdZILXFzh3-jWu8k1jXSQu>

Ebsary Adrien : « La ludification comme moyen de faciliter le changement », (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=S9atwPnpPo0&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=34&t=535s

Ferry Luc : « Pourquoi la France est dépressive », (2015)

https://www.youtube.com/watch?v=WCFZvoi80g4&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=42&t=3462s

Gamelearn : « Débat sur la gamification, les jeux vidéos et la formation d'entreprise », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=myCvIhQ4zVo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=16&t=0s

Hackso Guil & Hackso Viciss du blog Hacking social : « Head Bang - La gamification », (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=-76K7_xi8Es&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=30&t=0s

Hebert Scott : « The Power of Gamification in Education », TED, (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=28&t=172s

Hughes Andrew : « Serious Games and Gamification Development Secrets », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=g2CXB-Chsk0&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=38&t=2s

Hyrul3 : « Le plaisir dans les jeux vidéo », (2015)

https://www.youtube.com/watch?v=FI53xBmCdAo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=52&t=0s

Kumar Janaki : « Gamification at work », TED, (2015)

https://www.youtube.com/watch?v=6wk4dkY-rV0&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=77&t=0s

Lalo Vanessa : « Généralisation des jeux vidéo », (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=DU3YiBxYA74&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=51&t=2349s

Lalu Julien, Weisser Mathieu, Berry Vincent, Congy Antonin & Blanchet Alexis : « La recherche universitaire sur les jeux vidéo », (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=S5zLszFerAo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=48&t=0s

Lavoué Elise : « Vers une ludification adaptative pour augmenter la motivation des apprenants », Colloque Evolutions Pédagogiques, (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=YcophWZQ5s&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSUnHVwfHmwLx0P&index=24

Lefrançois David : « Pas de Réussite sans travail ! », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=c3SIDgczQ0o&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=59&t=135s

Le Maire Nathalie : « Gamification d'activités d'apprentissage », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=OYH2quUlCco&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=32&t=0s

Ludovox : « Conférence sur le jeu de rôle », (2015)

https://www.youtube.com/watch?v=V1EsGLNEldc&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=4&t=0s

Ludovox : « Conférence sur les passerelles entre jeux de société et autres univers culturels », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=192EXTBWSB8&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=5&t=0s

Ludovox : « Conférence Dessin moi un jeu », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=wPBu_di415U&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=7&t=0s

Ludovox : « Conférence : La création d'un jeu de société », (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=JY3JwZN2_5k&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=8&t=0s

Ludovox : « Conférence : Le jeu comme outil de médiation avec Vincent Bidault », (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=IT_n_naGOoY&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=54&t=0s

Ludovox : « Conférence Game In Lab - Stimuler le cerveau et les apprentissages par le jeu de société », (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=_IW2G4fmRfo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=55&t=0s

Magnac Marie-Anne : « Workshop sur la gamification : le jeu vidéo au service de l'entreprise », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=YRofDCuudw&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=14&t=0s

Martinez Sébastien : « La Mémoire est un Jeu », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=C7kFI0hULVg&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=47&t=9s

McGonigal Jane : « Gaming can make a better world », TED, (2010)

https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world

Michel Hélène : « Serious Games, Faites vos jeux », TED, (2013)

https://www.youtube.com/watch?v=uBLH5aw1Ves&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=3&t=434s

Michel Hélène : « (Remettons) le monde au jeu », TED, (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=2sYbTLO5fwg&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=2&t=0s

Millanvoye Julien, Keller Arthur & Planques Thomas : « Jeux vidéo et effondrement », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=kQ9ORJWcvo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=44&t=1s

Mobile Marketing Association France & Guillemot Cyril : « Comment la gamification améliore l'engagement », (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=b3uSCBJ9e-c&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=15&t=133s

Monterrat Baptiste : « La ludification de l'apprentissage », Projet Voltaire, Journée de l'orthographe, (2015)

https://www.youtube.com/watch?v=clmUNWWTySU&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=24&t=0s

Pousse Pascal, Charrier Rachel, Decroix Olivier, Chancerel Romuald, Guillet Marie, Massardier Yves & De Pailioncy Grégory : « Le Jeu et les Séniors », (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=Lfd3VBRlrhY&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=57&t=5s

Rorai Frédéric, Lemaire Noémie, Baridon Nicolas & Syren Schoepfer Camille : « La gamification peut aider l'entreprise à construire une nouvelle relation avec ses clients », EdD, (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=DeEaCEnl_lw&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=21&t=0s

See Christopher : « Gamification in Higher Education », TED, (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=d8s3kZz1yQ4&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=72&t=0s

Tourret Louise, Berry Vincent & Alvarez Julien : « Se divertir au point d'apprendre : gamification et serious game », (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=4jIQ8uNw6jk&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=37&t=1431s

UNIL | Culture Videoludique, Triclot Mathieu : « Comprendre le jeu par le geste », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=Jm_EVAbDAPk&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=53&t=1330s

Zarbo Arnaud & Dupont Bruno : « Les jeux vidéo, un loisir comme les autres ? », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=RVbSgwVtflM&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=64&t=2353s

VIDÉOS / PODCASTS / INTERVIEWS

Alvarez Julien : « Serious Game - Qu'est-ce que c'est ? », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=Ho3q-xCV7pw&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=36&t=0s

L'antisèche : « Le travail, philosophie », (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=JxMdT18dtFM&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=39&t=1s

L'antisèche : « Le désir et le bonheur », Philosophie, (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=WMO0bQ8czUw&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=41&t=1s

L'Aparté Digital : « Qu'est ce que la gamification ? », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=6mY_HnifBkA&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=10&t=3s

EduKey : « Gamifier l'éducation = Changer le monde ?! », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=ax0nlcCMwOo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=35&t=0s

Grine Esteban : « Game Studies - Gamification, ludification et ludicisation », (2015)

https://www.youtube.com/watch?v=gFgmm5sBAIs&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=13&t=0s

Le Dandy Marketeur : « Comment Facebook nous rend accros avec la Gamification ? », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=8lrhJ3JHN7w&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=20&t=0s

Night Sébastien : « La gamification: Comment gamifier vos produits pour fidéliser vos clients », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=Or1BcMvahlU&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=19&t=0s

Pibourret Julien & Roux Damien : « Les jeux marketing B2B et B2C et la gamification », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=C5llHZqgoQM&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=31&t=0s

Zyad Gamification : « La Gamification expliquée à tout le monde », (2018)

https://www.youtube.com/watch?v=79tPAeCwZVY&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=17&t=34s

Le Lays Stéphane : « Penser Le Travail », (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=aj3phfg7wcs&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=29&t=6s

REPORTAGES

Arte : « Ludification, quels usages pratiques tirer de l'instinct de jeu », (2017)

https://www.youtube.com/watch?v=RRheamSQby8&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=23&t=0s

Complément d'enquête : « La machine à perdre du temps / Les pirates de l'attention », France 2, L'intégrale du 23 novembre 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=WUjmQUW4KOE>

Cotta Jacques : « Le burn out », Reportage diffusé lors de la conférence de l'Université Populaire d'Évreux, (2016)

https://www.youtube.com/watch?v=IzIY5hOmKXQ&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=68&t=0s

Mordillat Gérard & Rothé Bertrand : Serie d'épisode : « Travail », « Salaire », « Profit », « Capital », Arte, (2019)

Square : « Gamification : du pain et des jeux ? », Arte, (2014)

https://www.youtube.com/watch?v=WxMSlrKYk0&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=12&t=0s

Tout compte fait : « Escape game : le nouveau jeu phénomène », France 2, (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=7wdUaX-0Txo&list=PL7_Z1VaeyL6b-2h7JRkSunHVwfHmwLx0P&index=11&t=1096s

LIVRES

Alvarez, Julien & Djaouti, Damien : *Introduction au serious game*, 2ème édition, Editions Questions théoriques, Collection lecture > play, (2011)

Alvarez Julien, Libessart Aurélien & Haudegond Sylvain : *Le « jeu non sérieux », une activité improductive ?*, Livre en Ligne, (2014)

Aries Philippe & Margolin Jean-Claude : *Les jeux à la Renaissance*, Librairie Philosophique J.Vrin, (1982)

Brougère Gilles : *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, (1995)

Caillois Roger : *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Folio Essais, (1958)

Duflo Colas : *Le Jeu : De Pascal à Schiller*, Presses Universitaires de France, Philosophies, (1997)

Duflo Colas : *Jouer et philosopher*, Presses Universitaires de France, Pratique théorique, (1997)

Henriot Jacques. : « Le jeu », extrait de texte, *L'attitude ludique*, (1969)

Huizinga, Johan : « *Homo Ludens* » : *Essai sur la fonction sociale du jeu* », Editions Gallimard, (1988)

McGonigal Jane : *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin books, NY, (2011)

Muchielli Alex : « Les motivations », *Que sais-je ? n°1949*, Presses Universitaires de France, (1981)

Schopenhauer Arthur : « Le monde comme volonté et comme représentation », *Livre 3 chap 31 « Du génie »*, pp 1266 à 1294 traduction de Burdeau A., (1912)

Winnicott, Donald W. : *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Folio Essais, (1971)

THÈSES / MÉMOIRES

Bétin Karine : Mémoire professionnel : « Le jeu dans les apprentissages », Master 2 mention Education et formation, Université catholique de l'ouest - CFP de Rennes, (2010)

Bugmann Julien : Thèse de doctorat : « Apprendre en jouant : du jeu sérieux au socle commun de connaissances et de compétence », Education, Université de Cergy Pontoise, (2016)

Fouillet Aurélien : « L'esprit du jeu dans les sociétés postmodernes : Anomies et socialités : Bovarysme, mémoire et aventure », Philosophie, Université René Descartes, (2012)

Lavigne Michel : « Le jeu à l'état gazeux ? Les variabilités contemporaines de la perception ludique », Les supports du jeu vidéo, (2015)

Martin Lydia : thèse de doctorat : « De l'activité virtuelle à l'activité réelle : ressources et empêchements à la créativité de cadres formés au management d'équipe avec un serious gaming », Gestion et management, Conservatoire national des arts et métiers, (2015)

Schmitt Florent : Thèse de doctorat : « L'art comme jeu : pratiques et utopies », Art et histoire de l'art, Université de Strasbourg, (2015)

Siegel Claire : Thèse de doctorat « L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ? », Art et histoire de l'art, Université de Paul Valéry-Montpellier III, (2015)

Solinski Boris : Thèse de doctorat : « Ludologie : jeu, discours, complexité », Sociologie, Université de Lorraine, (2015)

ARTICLES

Abt, Clark C. : « Serious Games », University Press of America, (1987)

Alvarez Julien : « La ludopédagogie », *Lectures_Cultures N°10*, p29-31, (2018)

Aubourg Frédéric : « Winnicott et la créativité », *Filigrane, Volume 14, n°1*, (2005)

Bailly Rémi : « Le jeu dans l'œuvre de D. W. Winnicott », *Enfances & Psy n°15*, pp 41 à 45, (2001)

Balle Francis : « Dictionnaire des médias », *Larousse*, (1998)

Boenisch Gilles : « Vincent BERRY, L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo », *Questions de communication*, (2014)

Bogost Ian : « Persuasive Games: Exploitationware », *Gamasutra*, (2011)

Bonenfant Maude : « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu », *30 ans de Sciences du jeu à Villetanneuse : hommage à Jacques Henriot, Sciences du jeu*, (2013)

Bonenfant Maude & Genvo Sébastien : « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu n°2*, (2014)

Bonenfant Maude & Philippette Thibault : « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification », *Sciences du jeu*, (2018)

Bonvarlet Soizic : « Walter Benjamin, ou la possibilité de ne pas trahir l'enfance », *Variations, Revue internationale de théorie critique, Subjectivités libres et critique de la répression*, (2012)

Brogère Gilles : « Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire », *Revue française de pédagogie*, (1997)

Brogère Gilles : « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », *Education et sociétés* N° 10, pages 5 à 20, (2002).

Brogère, G. & Bézille H. : « De l'usage de la notion d'informel dans le champ de l'éducation », *Revue française de pédagogie* n°158, pages 117 à 160, (2007)

Brogère Gilles : « Les jeux du formel et de l'informel », *Recherches en éducation, Revue française de pédagogie*, (2007).

Brogère Gilles : « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetanneuse », *30 ans de Sciences du jeu à Villetanneuse : hommage à Jacques Henriot, Sciences du jeu*, (2013)

Brogère Gilles : « Jeux vidéo et mise en scène du jeu », *Médiations et information* n°18, (2003)

Brogère Gilles : « Le jeu entre éducation et divertissement », *MédiaMorphoses* n°22, pp 85 à 90, (2008)

Buzy-Christmann Delphine, Di Filippo Laurent, Gorla Stéphane & Thévenot Pauline : « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Jeux traditionnels et jeux numériques : filiations, croisements, recompositions, Sciences du jeu*, (2016)

Caïra Olivier : « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *A quoi nous engage le jeu ?*, *Sciences du jeu*, (2018)

Caïra Olivier : « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *L'art en jeu ou le jeu de l'art, Sciences du jeu*, (2016)

Campion Baptiste, Kapp Stéphane & Philippette Thibault : « A quoi nous engage le jeu : Présentation », *Sciences du jeu*, (2018)

Chen J. : « Le flow dans les jeux », MFA Thesis, (2006)

Delchambre Jean-Pierre : « Le « jouer », ou l'instauration d'un rapport à la réalité à la fois décalé et producteur d'effets concrets », *Grands résumés, Jouer. Étude anthropologique à partir d'exemples sibériens, SociologieS*, (2017)

Delory-Momberger Christine : « G. Brogère. Jouer/Apprendre », *L'orientation scolaire et professionnelle*

Deru Pascal : « Les jeux « sans » les vidéos », *Lectures_Cultures* N°10, p 36-38, (2018)

Deterding Sébastien, Dixon Dan, Khaled Rilla & Nacke Lennart : « Du game design au gamefulness : définir la gamification », *Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation, Sciences du jeu*, (2014)

Détienne Marcel & Vernant Jean-Pierre : « Les ruses de l'intelligence, la métis chez les Grecs L'Antiquité Classique », (1975)

Dorzée Hugues : « Jouer, la belle affaire : enquête », *Lectures_Cultures*. N°10, p 45-51, (2018)

Duflo Colas : « Approche philosophique du jeu », *La performance humaine : art de jouer, art de vivre*, éditions du CREPS Aquitaine, 2006, p. 61-76.

Duflo Colas (interrogé par Monteil Pierre-Olivier) : « Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité », dans *Autres Temps, Cahiers d'éthique sociale et politique* N°58, pp. 98-105, (1998)

Dupeyron Jean-François : « La grande enfance », *Éducation et socialisation, Les Cahiers du CERFEE*, (2012)

Esposito Nicolas : « A short and simple definition of what a videogame is », in *Proceedings of DiGRA 2005 Conference : Changing Views – Worlds in Play*, (2005)

Ferland Francine : « Le modèle ludique : Le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie », *Presses de l'Université de Montréal*, (2003)

Fouillet Aurélien : « Comment le monde devient (enfin) un jeu », *Lectures_Cultures*. N°10, p 32-35, (2018)

Freud Sigmund : « La création littéraire et le rêve éveillé », *Les classiques des sciences sociales*, (1908)

Genvo Sébastien : « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Journée d'étude. Hommage à Jacques Henriot*, (2012)

Hackso Viciiss : « Donner des sens à la vie : la piste du Flow », (2018)

Hackso Viciiss : « Changer le(s) système(s) : la gamification exploitationware et crowdsourcing », Article en ligne, (2015)

<http://www.hacking-social.com/2015/05/19/changer-les-systemes-la-gamification-fin-exploitationware-et-crowdsourcing/>

Huerre Patrice : « Le besoin de jouer », *Enfance & psy* n°43, p 93- 97, (2009)

Jacobi Daniel : « Savoirs non formels ou apprentissages implicites », *Recherches en communication* n°15, (2001)

Kühn Simone, Gleich Tobias & Lorenz Robert : « Playing Super Mario induces structural brain plasticity : gray matter changes resulting from training with a commercial video game », *Mol Psychiatry* n° 19, p 265-271, (2014)

Larabi Hakim : « Deux types de jeux vidéos : le serious game et le RPG », *Lectures_Cultures* N°10, p 39, (2018)

Lavigne Michel : « Jeu et non jeu dans les serious games », *Jeux traditionnels et jeux numériques : filiations, croisements, recompositions*, *Sciences du jeu*, (2016)

Lavigne Michel : « Jeux de marges », *Les marges du jeu*, *Sciences du jeu*, (2017)

Leconte Gauvain : « Théorie de la définition et jeux vidéo : règles et lois dans l'expérience vidéoludique », *Que dit la philosophie des jeux vidéo ?*, *Sciences du jeu*, (2019)

Le Lay Stéphane : « Des pratiques ouvrières ludiques aux dispositifs managériaux ludistes : vers une instrumentalisation du jeu dans le travail », *La nouvelle revue du travail*, (2013)

Lejeune Françoise : « Jane MCGONIGAL, Reality is Broken. Why Games make us Better and How They can change the World », *Questions de communication*, (2013)

Makosza Caroline : « Jouer pour jouer », *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'enssib, (2015)

Minet Serge J. : « Jeux de hasard ou virtuels : maladies de la modernité ? » *Lectures_Cultures* N°10, p 40-42, (2018)

Nancy Jean-Luc : « Quand surgit l'étonnement ? », *Philosophie magazine* n°38, juin 2010, p46

Richter Florence : « Jouer pour vivre », *Lectures_Cultures*. N°10, p 19, (2018)

Rioux Marcel : « La société contemporaine et la culture », *La culture comme refus de l'économisme*, p 246-259, Presses de l'université de Montréal, (2000)

Roucoux Nathalie : « Les loisirs de l'enfant ou le défi de l'éducation informelle », *Recherches en éducation*, *Revue française de pédagogie*, (2007)

Roy Brice : « Pour un dépassement des théories du game et du play », *Que dit la philosophie des jeux vidéo ?*, *Sciences du jeu*, (2019)

Sanchez Eric : « Jouer sérieusement pour apprendre ? », *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'enssib, (2015)

Sauvé Louise, Renaud Lise, & Gauvin Mathieu : « Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage », *Revue des sciences de l'éducation*, (2007)

Schmoll Patrick : « Jeux sérieux : exploration d'un oxymore », *Jeux et enjeux* pp 115-167, *Revue des Sciences Sociales* n°45, Presses Universitaires de Strasbourg, (2011)

Schmoll Patrick : « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu*, (2013)

Schmoll Patrick : « Jeux sans fin et société ludique », *Les jeux vidéos au croisement du social, de l'art et de la culture*, *Questions de Communication*, Serie Actes 8, pp27 à 42

Schugurensky Daniel : « Vingt mille lieues sous les mers », *les quatre défis de l'apprentissage informel*, *Revue française de pédagogie*, (2007)

Silva Haydée : « La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ? », *30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot*, *Sciences du jeu*, (2013)

Tavinor Grant : « Definition of videogames », *Contemporary Aesthetics* Vol 6, article en ligne, (2008)

https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/.

Triclot Mathieu : « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse : hommage à Jacques Henriot*, *Sciences du jeu*, (2013)

Turcan Robert : « M. Détienne et J. P. Vernant. Les ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs (compte-rendu) », *Revue de l'histoire des religions*, vol. 189, n° 2, p 223-225, (1976)

Van Rillaer Jacques : « Prévenir et gérer des addictions : à propos de trois ouvrages récents », *Lectures_Cultures N°10*, p 43-44, (2018)

Vial Stéphane : « Pour introduire le " plaisir "», pourquoi les appareils numériques sont « ludogènes », *Interfaces numériquen Volume 3 - n°1*, (2014)

Ward John : « Jeu Pédagogique et apprentissage coopératif », *Etude Franco-Anglophone des pratiques de formation de travailleurs sociaux*

REVUES

Les Grands Dossiers des Sciences Humaines n° 54 : « Les grands psychologues de l'enfant », p 6 à 75

Philosophie Magazine n°110, Juin 2017 : « Quelle part d'enfance gardons nous », p45 à 57

Philosophie Magazine n°38, Avril 2010 : « Comment pensent les enfants », p36 à 50

TDC (Texte et documents pour la classe) : « Jouer », Canopé Editions, (2018)

SITES INTERNET

« Eloge du lâcher-prise », consulté le 23 octobre 2019

<https://www.idstress.com/fr/eloge-du-lacher-prise/>

« Pourquoi est-ce important de lâcher prise ? », consulté le 23 octobre 2019

<https://www.marieclair.fr/,pourquoi-est-il-important-de-lacher-prise,795781.asp>

« Le bien-être pour tous », consulté le 07 novembre 2019

<http://lebienetrepourtous.com/2016/02/15/7-bienfaits-du-lacher-prise/>

« Ludovox », consulté régulièrement

<https://ludovox.fr>

« Le jeu dans tous ses états », consulté le 3 Août 2019

<https://hal.inria.fr/ETUDES-JEU/page/accueil>

« Petit guide de la gamification », consulté le 3 Août 2019

<https://siecledigital.fr/2015/06/23/petit-guide-de-gamification/>

« Quest to learn : l'école ou on joue à apprendre », consulté le 9 septembre 2019

<http://www.internetactu.net/2011/06/10/quest-to-learn-lecole-ou-lon-joue-a-apprendre/>

« Exemples d'utilisation de la ludification », consulté le 3 Août 2019

<https://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/1514>

« A quoi ça sert de jouer pour les adultes ? », consulté le 7 Août 2019

<http://www.ludopalaiseau.net/ca-sert-jouer/>

« Pourquoi jouer est indispensable ? », consulté le 7 Août 2019

<https://www.cerveauetpsycho.fr/sd/psychologie/pourquoi-jouer-est-indispensable-8485.php>

« Le jeu à l'âge adulte », consulté le 7 Août 2019

https://jouonsmalin.com/article/le_jeu_a_l_age_adulte

« Les bienfaits du jeu », consulté le 7 Août 2019

https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=ik-naître-grandir-enfant-bienfait-jeu-jouer

« Mais pourquoi donc joue-t-on ? », consulté le 7 Août 2019

<https://www.irrationnel.com/mais-pourquoi-donc-joue-t-on.html>

« Pourquoi jouer ? Quels sont les bienfaits ? », consulté le 7 Août 2019

<http://www.quebecjeux.org/faqs/pourquoi-jouer-quels-sont-les-bienfaits/>

« Les meilleurs TEDx sur le jeu », consulté le 28 Août 2019

<https://www.bejoue.fr/les-meilleurs-tedx-sur-le-jeu/>

« Le jeu est une grande manière d'être et de devenir humain », consulté le 7 Août 2019

<https://www.telerama.fr/monde/le-jeu-est-une-grande-maniere-d-etre-et-de-devenir-humain-mathieu-tricot-philosophe,106472.php>

« La théorie des jeux », consulté le 16 juin 2019

<https://www.andlil.com/la-theorie-des-jeux-155562.html>

« Pourquoi les adultes ont besoin de jouer », consulté le 7 Août 2019

<https://www.psychologies.com/Moi/Se-connaître/Personnalité/Articles-et-Dossiers/Avons-nous-peur-d-etre-adulte/Pourquoi-les-adultes-ont-besoin-de-jouer>

« Pourquoi on aime tant les jeux », consulté le 7 Août 2019

<http://www.leparisien.fr/archives/pourquoi-on-aime-tant-les-jeux-23-12-2012-2429395.php>

« Le Jeu comme symbole du monde », consulté le 30 septembre 2019

https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Jeu_comme_symbole_du_monde

« Qu'est-ce qu'un jeu et pourquoi ça nous plait tant ? », consulté le 16 juin 2019

<http://www.lagamification.com/quest-ce-quun-jeu-et-pourquoi-ca-nous-plait/>

« Pourquoi joue-t-on ? », consulté le 16 juin 2019

<http://philovive.fr/?2007/04/30/69-pourquoi-joue-t-on>

« Comment rendre le travail épanouissant ? », consulté le 3 Août 2019

<http://www.elgamificator.com/comment-rendre-le-travail-epanouissant>

« El Gamificator », consulté régulièrement

<http://www.elgamificator.com>

« Connaitre les différents types de jeux de société », consulté le 3 Août 2019

http://ludolia.over-blog.com/pages/Connaitre_les_differeents_types_de_jeux_de_societe-96187.html

« Quelques différences entre le jeu et le jeu vidéo », consulté le 3 Août 2019

<https://www.educavox.fr/formation/analyse/quelques-differences-entre-le-jeu-et-le-jeu-vidéo>

« La pédagogie du jeu », consulté le 9 septembre 2019

<http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>

« Qu'est-ce que le jeu libre et actif ? », consulté le 3 Août 2019

https://www.agcpe.com/content/uploads/2018/02/fiche_2_jeuxactifs_17-11_02.pdf

REMERCIEMENTS

Merci à Olivier Koettlitz pour son grand soutien, sa confiance, son implication et son suivi permanent.

A Serge Denneulin, Anne-Lise Baider, Bernard Gabillon et Fabienne Gizendanner pour leurs remarques, leurs précieux conseils et leurs aides respectives.

A Chimène Berthe pour son intervention sur le travail de mise en page.

Merci à ma super maman qui a pris le temps de relire et corriger mon travail, mais également de me soutenir et me remonter le moral lors des moments difficiles.

Merci aux copines du DSAA DG, pour m'avoir apporté de la bonne humeur au quotidien, des rires, et de la motivation supplémentaire.

Merci à mon chat pour ses ronrons qui ont su m'apaiser et merci à lui d'avoir voulu m'aider en écrivant à ma place sur mon ordinateur.

Un grand merci à toute personne qui a pu contribuer de près ou de loin à l'élaboration de ce mémoire

Solène Duhem //
DSAA Design Graphique
E.S.AA.T
2018-2020

Imprimé en 5 exemplaires

Typographies :
Maax, Maison d'édition Deux-cent-cing
Inconsolata, Raph Levien

Papier :
Cyclus 90g