

30 ans de sciences du jeu à Paris 13
Journée en hommage à Jacques Henriot
Vendredi 4 mai 2012
Université Paris 13 – Campus de Villetaneuse
Salle T204

A l'occasion du trentième anniversaire des sciences du jeu à l'Université Paris 13, une journée scientifique est organisée en hommage à son fondateur, le philosophe Jacques Henriot. Il s'agira à travers lui de retourner aux fondements épistémologiques d'une approche dont les inspirations multiples – philosophie, sociologie, ethnologie, histoire, etc. – nourrissent l'étude d'un même objet : les jeux de toutes sortes, de tous lieux et de tous temps. Une discipline qui, depuis la création en 1981 d'un DESS en sciences du jeu, a formé plusieurs générations d'étudiants à explorer cette diversité ludique sous l'angle de l'éducation et des loisirs.

Le renouveau de la recherche sur le jeu lié au développement du jeu vidéo, à celui des *games studies* dans le monde anglophone donne une nouvelle actualité au travail de Jacques Henriot, ce dont témoignent des publications récentes. Que peuvent apporter les sciences du jeu telles qu'elles ont été conçues à Paris 13 il y a 30 ans ?

8h30-9h00 : Café d'accueil

9h00-9h30 : Accueil et ouverture par Elisabeth BELMAS (Université Paris 13, CRESC)

9h30-10h00 : Introduction par Gilles BROUGERE (Université Paris 13, EXPERICE)

Les sciences du Jeu

10h00-10h30 : Patrick SCHMOLL (Université de Strasbourg, LCSE)

Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo

10h30-10h45 : Pause

10h45-11h15 : Mathieu TRICLOT (Université de Belfort-Montbéliard, RECITS)

Game studies ou étude du play ?

11h15-12h00 : Bernard PERRON (Université de Montréal, GRAFICS) (Sous réserve)

Des games studies sans l'attitude de Jacques Henriot

12h00-12h30 : Débat

12h30-14h : Déjeuner

Le temps des nouveaux joueurs

14h00-14h30 : Sébastien GENVO (Université Paul Verlaine - Metz, CREM)

Penser les phénomènes de transformation du jeu : l'apport de Jacques Henriot

14h30-15h00 : Haydée SILVA (Université Nationale Autonome du Mexique)

La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ?

15h00-15h30 : Débat

15h30-15h45 : Pause

Espace virtuel et métaphore ludique

15h45-16h15 : Etienne Armand AMATO (Université Paris 8, CITU-PARAGRAPHÉ)

Le jeu : un processus entre métaphore et autoréférentialité

16h15-17h00 : Maude BONENFANT (Université du Québec à Montréal, Homo Ludens)

Le concept de « distance » de Jacques Henriot vu comme un espace virtuel de jeu

17h00-17h30 : Aymeric BRODY (Université Paris 13, EXPERICE)

La métaphore ludique chez les joueurs de poker

17h30-18h00 : Débat

18h00 : Cocktail des 30 ans

La participation au séminaire est gratuite, mais du fait du nombre de places limitées l'inscription préalable est nécessaire et doit se faire à l'adresse e-mail suivante : aymericbrody@yahoo.fr

Résumés des communications

Patrick SCHMOLL (Université de Strasbourg, LCSE)

Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo

L'un des intérêts de l'approche philosophique de Jacques Henriot sur le jeu est de qualifier ce dernier à partir de trois niveaux d'étude : 1. celui des "jeux", ce à quoi joue celui qui joue, 2. celui du "jouer", ce que fait celui qui joue, et 3. celui du "jouant", le sujet de cette action et l'attitude mentale qui donne son sens aussi bien au dispositif de jeu qu'à l'action de jouer. Ce niveau du "jouant" se déduit de l'impossibilité de définir le jeu à partir des seules caractéristiques objectives qui seraient celles observables à partir des deux premiers niveaux, le "game" et le "play" habituellement distingués par les autres auteurs. L'attitude ludique est pour Henriot une disposition humaine liée à la disjonction qui s'opère dans l'humain entre le Je et le Moi et qui l'oblige à "exister" au sens de Sartre, c'est-à-dire à être en représentation, toujours à la fois agent de ce qu'il fait et observateur de lui-même en train de le faire.

Il résulte de cette approche que le jeu ne s'oppose pas au sérieux, car les jeux peuvent être pratiqués avec une concentration et un suivi, parfois une intention de gain, qui qualifient les activités sérieuses. Il s'oppose en fait au sacré : le joueur est pris par son activité, mais il ménage également une distance d'avec elle que l'officiant d'un acte sacré, adhérant sans recul à son rôle, ne peut se permettre sans être d'emblée sacrilège. À la différence de Huizinga et Caillois, qui voient dans le jeu le creuset de la culture, et donc des rites religieux, Henriot démontre que le jeu n'apparaît que quand meurt le sacré.

En quoi la lecture de Jacques Henriot éclaire-t-elle le phénomène de la généralisation des dispositifs, des pratiques et des attitudes de jeu dans nos sociétés depuis quelques décennies ? La ludicisation de la société répond sans doute à un besoin de nos contemporains de ré-enchanter le monde. Mais à l'opposé des auteurs qui y verraient une résurgence du sacré dans les sociétés modernes, l'entrée dans le jeu exprime une tension plus subtile, entre recherche de l'illusion et conscience de cette illusion. Nous nous intéresserons donc avec Henriot à la société ludique en tant que phénomène annonciateur de transformations dans les formes du social, de l'intelligence et de la construction de soi. Nous accorderons à cet égard une attention particulière au rôle joué par les innovations techniques (technologies de réseau, imagerie, intelligence artificielle, etc.) dans l'accompagnement et l'accélération de ce processus.

Mathieu TRICLOT (Université de technologie Belfort-Montbéliard, RECITS)

Game studies ou étude du play ?

Dans son ouvrage consacré au jeu en 1969, Jacques Henriot récuse une approche des jeux qui ferait l'impasse sur l'activité du joueur. "Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue". Cette proposition critique n'a rien perdu de son actualité, rapportée en particulier au champ des video game studies, qui se sont constituées sur une définition restrictive du jeu comme système de règles. Cette communication se propose de confronter l'approche de Henriot et celle des représentants du courant ludologique au sein des game studies. Il s'agit de dégager les spécificités des deux approches, de préciser leurs points de divergence, afin de réfléchir aux voies disponibles pour une théorie du play.

Bernard PERRON (Université de Montréal, GRAFICS)

Des games studies sans l'attitude de Jacques Henriot

Si les *game studies* se sont et se développent largement en anglais, on peut affirmer sans chauvinisme qu'ils ont souffert de ne pas pouvoir lire Jacques Henriot (à notre connaissance, Sébastien Genvo de l'Université Paul Verlaine à Metz est d'ailleurs le seul à avoir tiré parti de la pensée d'Henriot et à avoir publié ses travaux en anglais dans le *Video Game Theory Reader 2* [2009]). Certes, parce qu'elles ont été traduites dans la langue de Shakespeare dès 1961, ce sont les réflexions de Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1958) qui ont été le plus considérées durant l'émergence des études du jeu vidéo. Mais par le fait même, et de

toute évidence à la suite des travaux de Huizinga, ce sont davantage la définition et les formes du jeu qui ont d'abord interpellé les chercheurs. Bien que Caillois se soit aussi intéressé à l'attitude psychologique du joueur face au jeu (et qu'inversement l'auteur de *Le Jeu* [1969] et *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* [1989] ait également proposé une définition), Henriot a quant à lui réellement réfléchi à la conduite nécessaire au jeu et exigée par le jouer. En proposant un survol des recherches en *games studies*, cette communication souhaite montrer comment, sans parler de jeu vidéo, Henriot avait déjà l'"attitude" pour en étudier les tenants et aboutissants.

Sébastien GENVO (Université Paul Verlaine - Metz, CREM)

Penser les phénomènes de transformation du jeu : l'apport de Jacques Henriot

Aujourd'hui, de nombreux néologismes sont formés pour penser la contagion du jeu à différentes sphères d'activité (gamification, ludification). De même, certains théoriciens contemporains insistent sur la nécessité de considérer le jeu comme un processus mouvant (notamment Malaby), remettant en cause les conceptions essentialistes des phénomènes ludiques. Les travaux de Jacques Henriot sont à la fois précurseurs de ces nouvelles approches mais permettent également de dépasser certains clivages qui se dessinent actuellement autour de ces multiples théories sur la façon dont une situation fait jeu. Ces différentes thématiques étant au cœur de nos propres préoccupations de recherche, nous montrerons en quoi l'apport de Jacques Henriot nous a permis d'élaborer une série de notions (jouabilité, éthos ludique, ludicisation) permettant de penser les mutations des idées du jeu.

Haydée SILVA (Université Nationale Autonome du Mexique)

La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ?

« Gamification » serait pour certains « le *buzz word* de l'année 2010 » (Atelier français, 2010). Né à la croisée des jeux vidéo et du marketing, ce néologisme désigne aujourd'hui l'élargissement du paradigme ludique à des domaines dont il est censé être habituellement exclu : travail, santé, éducation... En tant que tel, il ouvre d'intéressantes perspectives de réflexion sur la place et la fonction de la notion de jeu dans la société actuelle.

Grâce aux outils d'analyse proposés par Jacques Henriot, notamment dans *Sous couleur de jouer* (1989), nous tâcherons ici de déterminer dans quelle mesure la notion de gamification (et d'autres qui gravitent autour d'elle, aussi bien le verbe « gamifier » et l'adjectif « gamifié[e-s] » que des notions proches telles « ludification » et « pointification ») offrent ou non la possibilité de mieux appréhender certains des phénomènes auxquels elle est associée aujourd'hui. Que gagne-t-on par exemple à « gamifier l'éducation » ? Quel sens et quelles visées faut-il attribuer à un tel projet ?

Nous explorerons notamment, à la lumière du réseau sémantique de la métaphore de jeu, le décalage entre les notions de *game* et *play* : en effet, choisir de construire « gamification » à partir du premier de ces deux termes, ne revient-il pas à mettre implicitement l'accent sur les artefacts et les systèmes de dispositions sans y associer nécessairement la notion de jouant, c'est-à-dire de sujet qui joue mais surtout qui choisit de jouer ?

Etienne Armand AMATO (Université Paris 8, CITU-PARAGRAPH)

Le jeu : un processus entre métaphore et autoréférentialité. D'une définition informationnelle du jeu à la mise à l'épreuve technologique des conceptions classiques.

La position philosophique de Jacques Henriot vis-à-vis du jeu a reconduit et poursuivi avec brio la tradition des études ludiques précédemment incarnée par les deux pères fondateurs, Roger Caillois et Johan Huizinga. Ses apports fondamentaux ont nourri nombre de démarches de recherche contemporaines concernant les jeux vidéo, notamment celles de Genvo et d'Amato, toutes deux ancrées en Sciences de l'Information et de la Communication.

Toutefois, en raison de la singularité des objets logiciels analysés, certaines de ses conceptions méritent d'être revisitées, notamment l'insistance de l'auteur sur le caractère métaphorique du jeu. En effet, si l'analogie par rapport à des situations préexistantes permet

d'établir une thématique ou une problématique de jeu, ce que vérifient aisément les propositions de jeux sérieux, la puissance du phénomène ludique réside aussi dans sa capacité à instituer un micromonde jouable uniquement sur la base de quelques axiomes et règles qui se suffisent à eux-mêmes. Se trouve ainsi déjoué le présupposé tenace qui revient au fil de l'œuvre d'Henriot, celui de la métaphore comme ressort ludique principal, qui oblitère une bonne prise en compte de la consistance intrinsèque du processus ludique.

Cet aspect sera débattu à partir d'une définition info-communicationnelle du jeu, qu'il soit ou non technologique. Il s'agira simultanément de reconnaître que l'expansion généralisée du phénomène ludique, bien identifiée par Jacques Henriot, s'est réalisée aussi contre la vision de Caillois. Celui-ci avait emprisonné le jeu dans une opposition stérile avec le travail, que les héritiers intellectuels d'Henriot, tels Gilles Brougère, ont parfaitement invalidée et dépassée.

Nous concluons l'intervention sur le fait que le devenir technologique du jeu rend manifeste et visible des propriétés précédemment difficiles à cerner, tant de façon pragmatique que spéculative. En l'occurrence, le rapport aux machines à jouer, qui furent successivement mécaniques, électriques, puis électroniques et maintenant informatiques, pourrait bien dévoiler que la jouabilité d'un dispositif formalisé dépend certes de l'intentionnalité de celui qui s'y livre, mais aussi des structures logiques qu'elle déploie, ce que vérifie le domaine de l'intelligence artificielle et des automates et agents ludiques.

Maude BONENFANT (Université du Québec à Montréal, *Homo Ludens*)

Le concept de « distance » de Jacques Henriot vu comme un espace virtuel de jeu

Si le « jeu » n'est pas partout le même, Jacques Henriot affirme que les chercheurs emploient quand même toujours le même mot et font référence à une seule et même idée. Henriot croit en un noyau sémantique, un élément commun, une « unité du jeu » parmi la diversité des jeux. Ce « dénominateur commun », selon l'expression de Caillois, est ce qui fait qu'on joue dans tous les types de jeux. Ce noyau sémantique est, selon notre lecture de Henriot, la « distance » qui définit la fonction de jeu, car l'idée de jeu doit d'abord se comprendre d'une façon mécanique. Le jeu est avant tout ce vide qui permet de dire qu'il y a *du* jeu : dans les pièces d'un engrenage, dans les jointures, dans une peinture, etc. « Ce n'est plus le jeu des hommes ou des animaux qui sert de modèle pour nommer le mouvement des choses, mais, à l'inverse, ce dernier qui fournit l'image adéquate pour expliquer l'autre » (Henriot, 1989 : 90). Jouer est alors considéré comme une opération dialectique qui met à distance le joueur. La forme du jeu est cette distance, cet intervalle qui permet au jeu d'exister pour un joueur.

La « distance » est donc un concept-clé pour comprendre la conception du jeu chez Henriot. Dans cette conférence, nous contextualiserons ce concept par rapport à la pensée générale de Henriot sur le jeu. Or, au lieu d'aborder la « distance » d'un point de vue psychanalytique, nous proposerons de définir ce concept à partir du concept de « virtualité » pour bien saisir la richesse de la réflexion de Henriot. Cette démarche nous permettra de démontrer à quel point la « distance » est au cœur de l'éthique du joueur et de son rapport à lui-même, aux autres et au monde.

Aymeric BRODY (Université Paris 13, EXPERICE)

La métaphore ludique chez les joueurs de poker

Les définitions de Johan Huizinga (1938) et Roger Caillois (1958) ont consacré le jeu comme une activité gratuite ou improductive et séparée de la vie courante. Comment dès lors expliquer l'extension actuelle du jeu d'argent, et en particulier celle du poker ?

Contre une conception « an-économique » du jeu incompatible avec l'étude du jeu d'argent comme fait social ludique, Jacques Ehrmann (1969) part du postulat que le jeu et la réalité dite « courante » doivent être analysés dans le même mouvement, qu'ils participent à la « même économie ». La même année, Jacques Henriot publie *Le Jeu* (1969) et s'en prend également aux définitions de ces prédécesseurs. Selon lui, le jeu n'est ni séparé de la vie courante ni improductif, au contraire il « se joue du non-jeu : c'est en cela qu'il est jeu » (p. 72). Vingt ans plus tard paraît *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* (1989). Le jeu est

désormais défini comme un « procès métaphorique », « un acte de transposition ». L'auteur propose de définir le jeu tel qu'il se donne à voir, à savoir comme un fait social de langage : « La métaphore transpose, transfigure, mais n'abolit pas la réalité sur laquelle opère son charme » (p. 266).

Entre temps, Alain Cotta (1980) défendait la thèse d'un envahissement de la vie par le jeu, celle d'un monde où l'on jouerait davantage. Si Henriot reprend en partie cette thèse en évoquant notamment une plus grande tolérance de la société à l'égard du jeu d'argent, il affirme cependant que toute estimation quantitative du phénomène semble déplacée. Toujours est-il qu'Henriot fait le constat d'« un monde où il est de plus en plus question de jeu » (p. 31), c'est-à-dire où l'idée même de jeu s'applique à des réalités nouvelles. Selon lui, « l'idée que la vie sociale dans son ensemble peut être considérée comme un jeu » marque « le temps des nouveaux joueurs » (p. 46).

Ces nouveaux joueurs, nous les avons interrogés tout au long d'une enquête ethnographique menée depuis 2007 dans les mondes du poker. Réalisés dans le cadre d'une pratique domestique ou d'un tournoi à grande échelle, nos entretiens ont révélé une certaine propension des joueurs de poker à comparer le jeu et la vie courante : le travail, la vie privée, la vie intime... C'est de cette « métaphore de la vie quotidienne » (Lakoff & Johnson 1980) dont il sera question lors de cette communication, l'objectif étant de découvrir derrière les usages de cette métaphore du poker les indices d'une extension du jeu d'argent.