



**HAL**  
open science

## Game studies ou études du play ?

Mathieu Triclot

► **To cite this version:**

Mathieu Triclot. Game studies ou études du play ?. Sciences du jeu, 2015, 1, 10.4000/sdj.223 . halshs-02053988

**HAL Id: halshs-02053988**

**<https://shs.hal.science/halshs-02053988>**

Submitted on 1 Mar 2019

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

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



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

1 | 2013

30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à  
Jacques Henriot

---

### Game studies ou études du play ?

Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul

Mathieu Triclot

---



#### Édition électronique

URL : <http://sdj.revues.org/223>

DOI : 10.4000/sdj.223

ISSN : 2269-2657

#### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de  
Recherche Interuniversitaire Expérience  
Ressources Culturelles Education

#### Référence électronique

Mathieu Triclot, « *Game studies* ou études du play ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://sdj.revues.org/223> ; DOI : 10.4000/sdj.223

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 septembre 2016.

Tous droits réservés

---

# Game studies ou études du play ?

Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul

Mathieu Triclot

---

- 1 Dans « Zero-Player Games », Staffan Björk et Jesper Juul ont récemment proposé une analyse de « jeux sans joueurs » (Björk & Juul, 2012) : automates cellulaires, jeux de « mise en place », jeux avec intelligence artificielle... Les auteurs prennent ici le contre-pied de ce qu'ils perçoivent comme la montée en puissance des approches « *player-centric* » au sein des *game studies*. Ce partage entre approches centrées sur le play et approches centrées sur les games constitue un choix décisif en matière de paradigme. Étudier les jeux sous l'angle du play ou bien des games représente une ligne de partage au moins aussi importante que la division entre approches narratologique et ludologique, dont on sait le rôle structurant qu'elle a joué à la naissance des *game studies* contemporaines (Juul, 2001 ; Rueff, 2008 ; Zabban, 2012).
- 2 De fait, nombre de publications récentes (Berry, 2012 ; Boutet, 2012 ; Calleja, 2001 ; Crogan, 2011 ; Genvo, 2008 ; Kirkpatrick, 2011 ; Sicart, 2011 ; Taylor, 2009 ; Triclot, 2011) revendiquent une prise de distance vis-à-vis de l'approche centrée sur le game, qui a dominé jusqu'ici la perspective ludologique et dont Juul est le meilleur représentant. Pour autant, cette oscillation entre une analyse des jeux comme games, dispositifs d'objets ou systèmes de règles, et une analyse du jeu comme play, activité ou attitude ludique, n'est pas nouvelle. Le débat qui traverse aujourd'hui les *game studies* rejoue en réalité des discussions plus anciennes, sans avoir cependant toujours conscience qu'existent de tels précédents.
- 3 Dans cette perspective, l'œuvre de Jacques Henriot occupe une place remarquable. Elle représente en effet l'une des positions qui s'engage au plus loin dans le sens d'une analyse du play, en faveur d'un primat radical du play sur le game. Si le travail de Juul se singularise par une position game-centric, non seulement particulièrement développée et conséquente, mais aussi expressément revendiquée, alors l'œuvre d'Henriot constitue sans doute son exact contraire.<sup>1</sup> Les positions de Juul et d'Henriot apparaissent en effet, sur des questions fondamentales, systématiquement en opposition, occupant les deux

extrémités du spectre de l'analyse des jeux : primat des games sur le play chez Juul, primat du play sur les games chez Henriot.

- 4 L'objectif de cet article est de produire un travail philosophique d'élucidation. Il s'agit d'examiner où passent exactement les divergences entre les deux approches, ce qu'elles supposent comme antinomies, points de blocage ou décisions conceptuelles. A cette fin, la comparaison des travaux de Juul et d'Henriot possède l'intérêt d'écarter au maximum le spectre des positions et de produire des propositions qui sont manifestement en contradiction les unes par rapport aux autres.
- 5 Placer côte à côte des propositions issues des textes d'Henriot et de Juul n'est cependant pas une opération neutre. Celle-ci entraîne des torsions manifestes par rapport au contexte d'origine des œuvres. Il n'existe pas un espace de débat qui serait déjà construit, dans lequel ces propositions pourraient être confrontées d'égales à égales.
- 6 Ces torsions sont de trois ordres. Premièrement, d'Henriot à Juul il existe un glissement manifeste dans les objets de recherche. Les jeux vidéo constituent l'objet privilégié des *game studies*, alors qu'ils sont, pour des raisons évidentes, absents du texte d'Henriot. Il s'agit donc d'appliquer les notions issues de l'œuvre d'Henriot en dehors de leur domaine strict d'origine. Sans doute, certaines formes de jeux présentent-elles plus d'affinité avec des analyses par le play que les video games.<sup>2</sup>
- 7 La deuxième torsion tient à la structuration du discours. Henriot et Juul n'écrivent pas de la même manière, ils n'adoptent pas les mêmes normes de validité, ils mobilisent des systèmes théoriques d'arrière-plan qui ne sont pas immédiatement compatibles entre eux. Ainsi, par exemple, sur le problème de l'intentionnalité les références structurantes varient de Sartre, chez Henriot (1969, p. 104), à Dennett, chez Juul (2012). Autrement dit, il ne s'agit pas de faire dialoguer des auteurs, là où les conditions du dialogue ne sont pas réunies, mais d'examiner ce qui alimente les divergences.
- 8 Enfin, il faut ajouter que cette confrontation répond moins à une exigence herméneutique de connaissance et d'analyse précise des œuvres, qu'à une forme d'usage tactique des textes et des arguments. La thèse que nous soutenons est que l'œuvre d'Henriot permet aujourd'hui d'ouvrir tout un champ d'investigation en matière d'études des jeux vidéo, par le play, qui a été largement laissé en friche dans les *games studies* telles qu'elles se sont jusqu'ici constituées.
- 9 La question ontologique – le jeu est-il prioritairement de l'ordre du game ou play ? – se subordonne à la question épistémologique : quelles formes peuvent prendre les savoirs du jeu ? Envisager le jeu comme game ou comme play n'est pas une question qui pourrait recevoir une réponse empirique. Elle est bien plutôt ce qui conditionne l'espace des recherches empiriques. Par conséquent, l'objectif n'est pas de trancher entre les positions adverses pour conclure que telle position exprime mieux que l'autre ce que le jeu est en réalité, mais d'examiner les ressources et les directions qu'offrent pour le travail empirique les deux paradigmes. Différentes ontologies font différents programmes de recherches. C'est à ce niveau, celui d'une discussion entre paradigmes, que se situe l'alternative. Il s'agit d'une discussion irrémédiablement ouverte, au sens où elle ne peut être soumise à une décision fondée sur l'empirie, mais qui n'échappe pas pour autant à la discussion rationnelle et qui ouvre un espace pour un travail d'élucidation philosophique.
- 10 Nous nous proposons d'examiner ainsi deux propositions-clés extraites de l'œuvre d'Henriot, en les confrontant à la position *game-centric* défendue par Juul. La première proposition tient à ce qu'on peut appeler la « relativité radicale du game par rapport au

play ». De ce premier principe découle une seconde proposition qui porte sur le statut du jeu comme objet de savoir. Le texte de 1969 met en œuvre un certain programme épistémologique, c'est-à-dire une certaine manière d'articuler différents savoirs sur le jeu. L'œuvre d'Henriot se singularise par son insistance sur les limites de la constitution du jeu en objet de science. C'est autour de ces limites que se négocie la place de la philosophie dans la théorie des jeux. Ainsi, en admettant que l'on prenne au sérieux le primat du play sur les games, quelle forme de savoir des jeux peut-on construire ?

## La relativité radicale du game par rapport au play

- 11 L'énoncé d'une relativité radicale du game par rapport au play domine le texte de 1969, engagé en particulier dans la critique des tentatives de constituer une psychologie ou une sociologie objective du jeu. Cette proposition théorique apparaît sous une dizaine de formulations différentes, plus ou moins abouties ou développées, que nous reproduisons ici :

Nous découvrirons la nécessité de remonter de la description des caractères externes de l'acte de jouer à la définition de l'attitude mentale propre à celui qui joue. Avant d'être structure, le jeu est idée. Cela revient à dire que le jouer, qui est ce par quoi le jeu prend sens, n'a lui-même de sens que par référence à l'attitude adoptée par l'être qui joue. [...] Au principe du jeu, il y a l'être qui joue (Henriot, 1969, p. 17).

A cette description [structuraliste] du jeu, on peut sans doute reprocher de ne pas distinguer plus explicitement le jeu (game) à quoi jouent les joueurs, du jeu (play) qu'ils jouent lorsqu'ils s'engagent dans l'aventure. Pris en tant que chose, le jeu peut être défini comme un système de règles, mais le joueur qui donne vie à cette abstraction relève d'une entreprise. C'est lui – et non le « jeu » au sens de game –, qui produit des événements à partir d'une structure (Henriot, 1969, p. 27).

Au jeu pris comme structure s'oppose le jouer défini comme acte du sujet jouant (Henriot, 1969, p. 28).

L'étude des choses nommées jeux renvoie à l'analyse du jouer qui est à leur principe (Henriot, 1969, p. 42).

Il faut donc si l'on veut appréhender le phénomène du « jeu » dans sa totalité, discerner la part de jouer (play) qui entre dans l'accomplissement d'un jeu (game) (Henriot, 1969, p. 45).

Il faut admettre tôt ou tard que le jeu n'existe que parce qu'il a sens de jeu – qu'il n'a de sens de jeu que pour celui qui joue ou se montre capable de jouer. [...] L'essentiel dans une telle étude n'est pas réellement le jeu auquel joue le sujet, mais le jeu qu'il joue quand il y joue. Car c'est seulement parce qu'il y joue que le jeu prend forme et sens de jeu : « la réalité des jeux est dans l'homme seul » (Valéry) (Henriot, 1969, pp. 46-47).

Jouer c'est faire quelque chose. La chose que l'on fait présente deux versants : l'un objectif ou externe, l'autre subjectif ou interne (Henriot, 1969, p. 47).

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. Ainsi, dans le jeu, se marque un primat du sens sur la structure (Henriot, 1969, p. 48).

Qu'il s'agisse de jeu ou de jouet, ces réalités n'ont de sens et de fonction que parce qu'elles sont l'objet d'un jouer (play) qui tient lui-même au jeu que le joueur par son attitude, introduit et maintient entre son jeu et lui. Jouant à (s'il s'agit d'un jeu), avec (s'il s'agit d'un jouet), il se tient à distance. Le jeu, le jouet peuvent être définis de façon générale comme étant ce qui se prête au jeu. S'il y a jeu, le jeu n'est que dans l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte (Henriot, 1969, p. 73).

- 12 Cet ensemble de formulations nous conduit à trois éléments de commentaires. Premièrement, il faut dire que la distinction entre play et game se trouve explicitement affirmée chez Henriot sous la forme d'une distinction réelle : nous avons affaire à deux ordres de phénomènes différents. Le game se distingue du play comme l'externe de l'interne, l'objectif du subjectif, la structure de l'idée, la conséquence du principe, la chose de l'acte, l'objet de l'attitude mentale... Le premier élément significatif tient donc ici à l'affirmation de l'existence d'un ordre de phénomènes, ceux du play, que la seule considération des games, comme dispositifs d'objets, pourrait occulter. Il existe du play. La considération du jeu ne saurait se réduire à la considération des jeux. La connaissance du play n'est pas contenue dans la connaissance des games.
- 13 Deuxièmement, le texte d'Henriot permet de concevoir, de manière très élégante, une première forme d'articulation entre le game et le play. Les jeux, au sens des games, sont des objets qui « se prêtent au jeu », explique Henriot. Les games sont ce qui se prête au play. Ainsi, on devra considérer que parmi l'ensemble des objets disponibles, certains se prêtent plus à l'attitude ludique que d'autres. On pourrait ainsi se demander s'il existe des genres d'objets qui ne se prêtent absolument pas au jeu, qui pourraient faire obstacle au déploiement de l'attitude ludique. En règle générale, le phénomène du jeu se définira donc 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 :
- Le jouet, par sa forme même et les images qu'il porte, met à disposition (*afford*) de l'enfant des actions possibles que la simple perception permettra d'activer. L'enfant décode les affordances de l'objet qui le conduisent à agir [...]. Le jouet produit, dans ce tissage complexe entre images et actions inscrites, un réseau de significations pour l'action (Brougère, 2003, p. 80).
- 14 Troisièmement, découle de ces différentes formulations une dernière proposition, plus radicale. La position de Henriot ne permet pas seulement de distinguer play et game, de mettre l'accent sur la liaison entre les propriétés ludiques du côté de l'objet et l'attitude ludique du côté du sujet, mais elle conduit aussi à concevoir qu'il puisse exister du play sans games définis. Autrement dit, que n'importe quels objets puissent devenir jeux à partir du moment où ils sont pris dans la synthèse ludique. Cette dernière 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 liaison avec un jouer potentiel »), mais aussi d'une relativité radicale : il existe des situations limites dans lesquelles on assiste à du play sans game ; ou pour le dire autrement, le play constitue intégralement son game.
- 15 Cette relativité radicale du game vis-à-vis du play apparaît à plusieurs reprises, lorsqu'Henriot affirme, par exemples, que « le jeu n'est que l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte » (1969, p. 73) ou encore que « cette forme de conduite [ludique] peut se manifester en dehors de toute structure ludique constituée » (p. 16). L'expérience de pensée qui illustre le mieux cette situation de relativité radicale est ce qu'on peut appeler « la scène des cailloux », qui intervient au début du troisième chapitre du livre de 1969. La situation est la suivante : des enfants jouent avec des cailloux sur un trottoir, un passant arrive ; les enfants se plaignent : « attention monsieur, vous marchez dans notre jeu » ; mais dès que le jeu est achevé, que les enfants sont passés à autre chose, les cailloux retournent à l'état de cailloux.

- 16 Nous sommes ici dans une situation dans laquelle l'objet du jeu est sous condition totale de l'attitude ludique. Le play crée son game et ce game ne tient que par le play. Henriot conclut :
- Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue. Une fois qu'il a cessé de jouer, que reste-t-il de son jeu ? Les traces matérielles ne sont pas les éléments objectifs d'un jeu qui continuerait d'exister (Henriot, 1969, pp. 83-84).

## Les jeux sans les joueurs

- 17 Cette dernière proposition possède l'intérêt de prendre à contre-pied le mode dominant de conceptualisation des jeux dans les *game studies*. L'œuvre d'Henriot introduit un coin dans la manière de constituer les jeux vidéo en objet d'étude. Elle fait apparaître une alternative fondamentale entre deux approches du jeu. Ou bien, on soutient à la manière d'Henriot l'irréductibilité du play à l'étude des games, des jeux comme dispositifs d'objets ou systèmes de règles. Ou bien, on considère que l'étude des jeux comme games est suffisante par elle-même, soit que l'on fasse directement l'économie d'une analyse du play, soit qu'on prétende être capable de résorber l'analyse du play dans l'analyse des games.
- 18 Cette dernière position me semble être représentée au sein des *game studies* par le travail de Juul. Juul ne nie pas qu'il existe des joueurs et une activité nommée jeu, mais il entend en prendre connaissance à partir de l'étude des jeux comme dispositifs d'objets ou systèmes de règles. Autrement dit, Juul est conduit à nier le principe d'une autonomie du play et à développer par conséquent des analyses qui ramènent les propriétés de l'activité au fonctionnement des objets.
- 19 L'argument est particulièrement sensible dans l'article « Zero-Player Games ». Juul y décrit la position « player-centric » comme celle qui affirme qu'« il est impossible de discuter des jeux comme objets constitués (*designed objects*), dans la mesure où les jeux n'existent que lorsqu'ils sont joués, ou en tant qu'ils sont joués ». Les jeux sont dès lors considérés comme « les produits des actions du joueur, en allant éventuellement jusqu'à exclure qu'ils puissent être compris en tant qu'objets constitués ».
- 20 Face à cette position *player-centric*, Juul déploie une double stratégie de réponse. Il envisage d'abord la perspective que des jeux puissent se dérouler sans joueurs, ou, à minima, sans joueurs humains. Les « zero-player games » offrent une situation qui fonctionne comme le double en miroir des cailloux d'Henriot : des games sans play, pour du play sans games.
- 21 L'effet de symétrie est complet dans la mesure où cette question du jeu des machines a déjà été envisagée par Henriot lui-même. Évoquant dans le texte de 1969 « la relation étroite qui unit la théorie des jeux et les techniques cybernétiques de simulation », Henriot envisage la situation dans laquelle « toutes les stratégies possibles étant prévues, calculées à l'avance et préparées sous forme de programme, le joueur devient superflu », soit exactement la situation mobilisée par Juul sous l'étiquette des « jeux intégralement résolus par l'analyse » (Henriot, 1969, pp. 84-85). La conclusion qu'en tire Henriot est cependant exactement opposée : ces jeux de machines ne sauraient véritablement être considérés comme des jeux. En supprimant le temps, le possible et l'incertain, ces dispositifs ne laissent plus place à l'attitude ludique :
- La part essentielle du jeu ne se découvre pas au niveau d'une stratégie plus ou moins conforme à des règles théoriques. Elle se déploie dans une tactique par

laquelle les sujets, compte tenu de circonstances et de conjonctures imprévisibles, adaptent et réinventent leur action. [...] La tactique s'actualise sur le plan pratique. En elle, réapparaissent l'incertitude, l'improvisation, le risque et, avec le joueur, le jeu (Henriot, 1969, pp. 86-87).

- 22 Pour autant, cette situation d'un jeu sans joueurs demeure exceptionnelle. Juul lui-même convient que l'éclipse du joueur ne saurait être complète, les intelligences artificielles notamment devant être comptées comme de véritables joueurs. Le désaccord est sur ce point complet avec Henriot, qui refuse la possibilité d'un jeu des machines, mais le concept de jeux sans joueurs s'en trouve affaibli.
- 23 Le deuxième niveau d'argumentation contre la position *player-centric* ne porte plus seulement sur la question de l'autonomie des games vis-à-vis du play, à travers la figure du jeu sans joueur, mais sur les rapports du play et des games. Juul défend une position de relativité du play vis-à-vis des games. Ainsi, selon Juul, le principal défaut de la position *player-centric* est qu'elle échoue, ironiquement, à rendre compte du comportement réel des joueurs et qu'elle leur prête une forme d'indépendance vis-à-vis des dispositifs d'objets ou des systèmes de règles que l'activité en réalité ne possède pas. Les joueurs expriment selon l'expression de Juul des « préférences esthétiques » indéniables pour telles ou telles formes de jeux. Ces préférences doivent être interprétées comme le signe du fait que les expériences de jeu (play) sont manifestement constituées par le dispositif du jeu lui-même (game).
- Ironiquement les joueurs ne se comportent pas comme ils devraient le faire : ils ne croient pas qu'ils sont en train de créer les jeux par eux-mêmes. [...] Si les joueurs pouvaient fabriquer par eux-mêmes leurs propres expériences sans se préoccuper des règles ou des caractères du jeu, ils ne passeraient pas autant de temps à débattre des mérites et des inconvénients des jeux singuliers. [...] Les approches *player-centric* dessinent un portrait incomplet du joueur (Björk & Juul, 2012).
- 24 La polémique contre le concept de corruption des jeux issu de l'œuvre de Roger Caillois fournit, dans *Half-Real*, une autre variante parmi les objections adressées à la centralité du play. Juul s'élève contre l'idée qu'un même dispositif d'objet puisse changer de statut en fonction de l'attitude selon laquelle il est actionné. Ainsi, explique Juul, « toutes les copies d'un titre donné ne cessent pas subitement d'être des jeux parce que quelqu'un se met à gagner de l'argent en jouant avec » (Juul, 2005, p. 36). Le même argument apparaît pour ce qui est de la dimension non-contrainte de l'activité. On ne peut prêter, selon Juul, à l'attitude du joueur la capacité de faire ou de défaire le jeu.
- 25 Parvenu à ce point, l'effet de symétrie entre approche par le play et approche par le game est remarquable. A l'argument d'autonomie du play – « l'attitude ludique ne se déduit pas du dispositif » – répond un argument d'autonomie des games – « il existe des jeux sans joueurs ». A l'argument d'une relativité des games vis-à-vis du play – « l'attitude ludique constitue ses jeux, comme dans la situation des cailloux » – répond l'argument de la relativité du play vis-à-vis des games – « il existe des préférences esthétiques qui montrent que l'expérience des joueurs dépend du design du jeu ».
- 26 Cependant, en dépit de ces contradictions manifestes quant à la place respective à accorder aux phénomènes du play et du game, il est tout aussi frappant de constater que les deux approches se rejoignent sur une « zone centrale ». Les situations de game sans play, de play sans games constituent sans doute l'exception et les phénomènes du jeu se caractérisent la plupart du temps par le fait de « jouer à des jeux ». L'objet d'étude se ramène donc dans la plupart des cas et quelle que soit la perspective à des alliages singuliers de game et de play. Juul écrit ainsi :

En considérant à la fois des joueurs sans le besoin des jeux et des jeux sans le besoin des joueurs, nous avons découvert des problèmes dans chacune des idées et montré que les joueurs et les jeux se relient entre eux de manière subtile (Björk & Juul, 2012).

- 27 Ce genre de formules pourrait donner l'impression que les grandes divergences affichées quant à la primauté de l'attitude ou des objets ludiques ne constituent que des oppositions de façade, voire de faux-problèmes, alors que les théories se rejoignent en définitive sur cette zone centrale d'analyse. Il n'en est rien. S'il s'agit bien dans un cas comme dans l'autre d'analyser en dernière instance des manières de « jouer les jeux », le primat accordé au game ou au play modifie de manière considérable le type d'analyse produite. Trois zones de divergence apparaissent ainsi particulièrement notables : la question des règles, l'extension accordée au domaine ludique, la sensibilité aux contextes.

## Zones de divergences

- 28 Le point qui génère sans doute le plus de débats entre approche par le play et par les games tient au statut qu'il convient d'accorder à la notion de règles. L'un des grands mérites de l'approche par le play est de conduire à relativiser l'importance des règles dans la théorie des jeux. Henriot ne reprend pas directement l'expression de « jeux sans règles », que l'on trouverait par exemple dans les travaux antérieurs de Jean Château (1946). Il indique cependant que si tous les jeux sont réglés, le niveau de codification est susceptible de varier de manière considérable.
- 29 Ce point a été particulièrement bien repéré par Colas Duflo qui, définissant le jeu comme une forme de liberté par les règles, fait précisément reproche à Henriot de négliger celles-ci. Duflo conteste la distinction avancée par Henriot entre « le thème du jeu », son but, et les règles, assortie de l'idée que la régulation dériverait du thème. Selon Duflo la distinction n'est pas valide : aux échecs, par exemple, le thème du jeu, c'est-à-dire le mat, apparaît en effet comme une règle parmi d'autres (Duflo, 1997, p. 49). Mais on peut se demander si la force de l'objection ne tient pas à un biais de sélection, dans la mesure où les échecs constituent précisément une forme de jeu particulièrement réglée. A rebours, la distinction entre le thème et les règles semble parfaitement opératoire pour décrire des jeux de « faire semblant », dans lesquels il existe bien un thème cadrant l'activité – jouer aux pirates, à la marchande, ou à tenir un restaurant – mais d'où ne découle aucune règle impérative, aucune règle qui échapperait à une forme de délibération continue, qui est précisément de l'ordre du play et qui consiste à maintenir ouvert l'espace du jeu, l'espace d'une interaction satisfaisante. Henriot nous invite ainsi à « donner un sens assez large au mot règle », en distinguant entre la régulation stricte qui relève d'un « code » et « des régulations partiellement définies à l'avance, partiellement laissées à l'initiative des joueurs improvisant sur un thème » (Henriot, 1969, p. 25).<sup>3</sup>
- 30 Cette question de la place des règles est cruciale dans la relation au modèle de Juul, où la notion soutient tout le processus d'objectivation et d'analyse des jeux. Juul définit ainsi les jeux comme une certaine classe de « systèmes formels, fondés sur des règles ». Le modèle de Juul comporte six critères : (1) un jeu est un système formel basé sur des règles, (2) qui produit des résultats variables et quantifiables, (3) auxquels sont attachés des valorisations différentes, (4) dans lequel le joueur fait effort pour influencer le résultat, (5) auquel il est émotionnellement attaché, (6) et dont les conséquences dans la vraie vie sont négociables (Juul, 2005, p. 36).

- 31 Du point de vue de la lecture de Henriot, le modèle de Juul apparaît comme un raffinement de l'approche structuraliste - « tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles », selon la formule de Lévi-Strauss - critiquée dans le texte de 1969 pour son incapacité à rendre compte de l'activité effective du sujet (Henriot, 1969, p. 25). On notera que chez Juul deux critères font mention du joueur : l'effort en vue d'influencer le résultat et l'attachement émotionnel. Mais ces critères sont si larges que l'on est en droit de se demander quelle forme d'activité humaine exclurait l'effort en vue d'une fin, comme l'attachement au résultat obtenu. De plus, ces traits liés à l'activité ludique apparaissent sous condition d'une approche des jeux en termes de systèmes formels et de règles, ce qui est une manière de subordonner les propriétés de l'activité à l'examen du fonctionnement des jeux comme systèmes.
- 32 Cette première divergence sur la question de la place qu'il convient d'accorder aux règles dans la conceptualisation du phénomène ludique nous conduit naturellement à la deuxième zone de divergence, qui tient à l'extension du domaine du jeu. Juul est ainsi conduit à écarter du champ de son analyse des conduites qui relèvent du « faire comme si » (*free-form play*), du jeu de hasard (où l'activité ludique ne se définit plus par l'effort du joueur) ou encore du « vertige », si l'on reprend quelques pôles de la classification proposée par Caillois.<sup>4</sup> Autrement dit, une part considérable du champ ludique disparaît de la zone d'examen, ainsi définie par le primat accordé aux systèmes de règles.
- 33 Cette mise en retrait pose problème non seulement pour une théorie des jeux en général, mais aussi pour des théories plus spécialisées comme celles portant sur les jeux vidéo, dont personne ne doute cependant qu'ils appartiennent bien au champ strictement défini des games. Conserver l'immense continent des jeux dans lesquels la question des règles est secondaire, ou éventuellement absente, offre l'avantage de pouvoir remettre en situation les jeux vidéo au sens de l'ensemble des jeux, et non pas simplement de les considérer par rapport au domaine plus restreint des jeux réglés.
- 34 Cette mise en situation doit permettre de mieux comprendre ce que les jeux vidéo font au jeu, les inventions ludiques qu'ils proposent, mais aussi d'interroger la continuité et la discontinuité des pratiques ludiques, entre les pratiques du jeu vidéo et les autres pratiques de l'enfance en particulier. « Loin d'être un pur objet "technologique", le jeu vidéo s'inscrit dans une histoire du jeu, des objets, du matériel et de la culture ludique et enfantine, bien plus ancienne que l'informatique ou l'électronique » (Berry, 2011, p. 79). Restreindre le monde des jeux à des systèmes formels basés sur des règles, lesquelles se définissent par leur capacité à être déclarées en machine, revient, par un effet d'inversion qui passe inaperçu, à définir le phénomène du jeu en général par celui du jeu vidéo en particulier. Par conséquent, cette approche nous conduit à oublier ce qu'on pourrait appeler « le plafond de verre des jeux vidéo », le fait qu'en eux tout est code, que les règles doivent être explicitement déclarées en machine, ce qui introduit précisément une distance considérable vis-à-vis de certaines formes de jeux dérégées et de certaines pratiques de l'enfance notamment.<sup>5</sup>
- 35 Le jeu vidéo *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) offre, de ce point de vue, une illustration remarquable de la relation complexe que le jeu vidéo peut entretenir aux autres formes ludiques. Ce jeu, dont la trame narrative consiste à rechercher un enfant perdu, met en scène sous condition de jeu de vidéo des formes de jeux libres de l'enfance, de l'ordre du vertige ou de la chamaillerie. Or, ces formes ludiques une fois projetées en jeu vidéo se trouvent réduite à des séries d'appuis binaires sur les touches du pad. L'impossibilité

manifeste de rejoindre le jeu de l'enfance dans les formes du jeu vidéo devient ici un thème du jeu lui-même.

- 36 Considérer les jeux sans exclure d'emblée le « peu réglé », le « mal réglé » ou le « hors-règles » nous offre non seulement une meilleure cartographie des pratiques ludiques et par conséquent un point de vue plus riche sur la situation des jeux vidéo au sein des jeux, mais permet aussi d'attirer notre attention sur d'autres phénomènes qui relèvent du play au sein des *video games*. Les jeux vidéo ne sauraient exister sans un travail particulièrement important du joueur pour maintenir une zone de bonnes interactions avec le jeu. En jeu vidéo, comme ailleurs, c'est au joueur de produire du jouer, un travail pour faire exister le jeu, qui ne saurait se ramener aux seules propriétés de l'objet.
- 37 Dans le cas des jeux vidéo, la notion d'immersion, qui est une manière de caractériser l'engagement du joueur dans le jeu, joue le rôle d'un véritable obstacle épistémologique (Triclot, 2012). L'immersion est une manière d'expliquer l'engagement par l'intensité de la mobilisation perceptive. L'idée selon laquelle les jeux vidéo seraient naturellement immersifs, c'est-à-dire naturellement engageants et fascinants, nous masque cependant les efforts drastiques, du côté du joueur, non simplement pour influencer le résultat selon la terminologie de Juul, mais aussi et surtout pour que cet effet d'immersion se produise. Il ne faudrait pas oublier la grande fragilité du dispositif des jeux vidéo, les négociations constantes que le joueur doit opérer avec les limites de la machine ou du programme, qui relèvent typiquement du play, d'un play qui ne se réduit à la description étriquée que peut en proposer Juul.
- 38 A titre d'exemple, on peut penser ici au travail d'adaptation considérable qu'exigent les jeux de rôle sur ordinateur de la part du joueur. L'observation montre que les premières heures de la partie sont consacrées à un travail qui vise à délimiter l'espace de jeu : quelles portes s'ouvrent sur l'intérieur ? Quels personnages répètent en boucle les mêmes lignes de dialogues ou bien font avancer l'intrigue ? Rien n'est plus aisé que de produire des interactions catastrophiques. Le joueur a en charge de circonscrire un terrain de jeu, qui pourra constituer une zone d'interactions positives avec le dispositif.
- 39 L'approche par le play invite donc à réintroduire dans l'analyse tous ces ajustements qui font qu'il y a jeu. Apparaît ici une dernière zone de divergence qui tient à l'attention portée aux contextes de jeu. Le jeu ne se réduit pas à son dispositif, mais l'analyse du play suppose de porter attention aux lieux concrets du jeu, aux positions des corps, aux sociabilités, aux rythmes, à tout ce qui participe à produire les agencements ludiques. Cette attention aux milieux dans lesquels le jeu se produit déborde à l'évidence la seule analyse des systèmes de règles.
- 40 Les études ethnographiques qui ont pu être conduites en matière de jeu vidéo ont souvent insisté sur ce qu'on pourrait appeler « la sensibilité du jeu à ses conditions environnementales ». Fatima Jonsson et Harko Verhagen ont, par exemple, montré ce que les situations de Lan party pouvaient avoir de spécifique : alors que les jeux pratiqués ne changent pas, c'est pourtant toute la relation au jeu qui est affectée par l'atmosphère du lieu (Johnson & Verhagen, 2011). La notion de « styles de jeu » chez Manuel Boutet vise ainsi à expliciter la liaison entre « les pratiques » et « les milieux, matériels et sociaux, qui les nourrissent et qu'elles enrichissent à leur tour », partant de « l'hypothèse que "jouer" ne se réduit pas aux règles ni au dispositif » (Boutet, 2012, p. 209). Dans un autre registre d'analyse, plus historique, le concept de « régime d'expérience » permet de faire le lien entre les situations concrètes dans lesquelles se déploient les jeux et les formes d'expérience privilégiées qui s'y développent (Triclot, 2011, p. 97). L'alternative passe ici

entre l'analyse du jeu comme un système clos, à l'image d'un système formel, et l'analyse du jeu comme une activité en situation, laquelle suppose le déploiement d'un « milieu favorable ».

## Une science du play est-elle possible ?

- 41 Nous nous sommes jusqu'ici attachés à montrer que les approches par le play et par les games constituent deux voies distinctes pour l'analyse du phénomène ludique. Ces approches s'alimentent à des divergences de fond quant à l'analyse des activités et la place du sujet. Elles conduisent à des programmes théoriques qui mettent l'accent sur des aspects différents des phénomènes ludiques.
- 42 En admettant ainsi que l'approche par les games n'épuise pas, à elle seule, l'analyse du jeu, qu'elle manque une classe considérable de phénomènes, la question demeure de savoir quelle forme de connaissance du play nous pouvons construire. Or, sur ce point, l'œuvre d'Henriot possède l'intérêt d'attirer notre attention sur les difficultés radicales qu'emporte avec elle l'ambition d'un savoir du play.
- 43 Il faut reconnaître ici que l'effet de symétrie entre les deux paradigmes cesse : autant les games, précisément parce qu'ils se donnent comme des objets, détachés du travail de l'observateur, se prêtent aisément à l'entreprise d'objectivation, autant le play qui se donne comme un acte de la subjectivité, comme un processus de subjectivation, résiste à l'objectivation et pose problème.
- 44 Cette difficulté est signalée et discutée à plusieurs reprises dans le texte de 1969. La connaissance du jeu ne saurait provenir que d'un sujet qui sait ce que c'est que jouer :
- On ne peut définir le jouer comme on définit un objet. Pour le définir, il faudrait pouvoir dire : « jouer, c'est... ». Or le jouer ne se définit que par lui-même. Seul un être posé au départ comme capable de jouer peut savoir ce que c'est que jouer (Henriot, 1969, p. 81).
- 45 Cet enracinement de la connaissance dans l'expérience du sujet conduit Henriot à récuser toute forme de naïveté épistémologique :
- Une phénoménologie appliquée à l'élucidation du sens du phénomène jeu doit donc s'appuyer sur une référence au vécu subjectif qui forme le « sol » de l'expérience humaine. [...] Il serait cependant naïf de croire que le recours à une telle méthode suffit à résoudre tous les problèmes. L'interprétation du phénomène ludique se fonde sur l'idée d'une compréhension immédiate du sens de la conduite de l'autre par un être capable de se conduire de manière identique. [...] Mais cette complicité n'est pas toujours possible et la portée scientifique d'une telle méthode demeure douteuse. [...] La reconnaissance d'un a priori ludique, en quoi culmine l'analyse du phénomène du jeu, coïncide avec l'aveu d'impuissance d'une phénoménologie du jeu (Henriot, 1969, pp. 81-82).
- 46 De fait, si le play se définit comme le jeu que le sujet joue avec lui-même à l'occasion de ses jeux, quelle forme de connaissance peut-on en prendre ? Le risque ici est de se retrouver cantonné à une forme de subjectivisme ou à l'introspection comme seule méthode. De ce point de vue, la supériorité de l'approche ludologique classique est indéniable. Non seulement, elle produit un objet de savoir, mais cet objet est lui-même construit sur le modèle le plus élevé de science, puisqu'il s'agit d'un objet qui ressemble à un objet mathématique, les jeux s'identifiant à des systèmes formels. Ainsi les systèmes de Juul ne demandent aucun engagement subjectif pour être étudiés, aucun joueur sachant ce qu'est le jeu pour mener l'analyse. L'approche ludologique maintient la bonne

distance vis-à-vis de son objet. Mais cette opération épistémologique possède par ailleurs un coût considérable en ce qu'elle repousse hors de l'analyse la question des affects et des modes d'engagement dans le dispositif. L'objectivation opère ici en sacrifiant une part considérable de son objet.

- 47 Cette décision épistémologique, caractéristique de l'approche ludologique en *game studies*, peut être rapportée à plusieurs facteurs. Elle conduit d'abord à situer les savoirs du jeu dans la continuité du game design, savoir-faire professionnel, auquel la ludologie ajoute un surcroît de formalisme, tout en conservant son objet. Mais cette prise de distance doit aussi être envisagée comme une forme de réaction à l'indignité sociale des jeux vidéo : les constituer comme des objets ayant quasiment statut d'objets mathématiques est une manière de préserver le sérieux de la théorie et de ne pas la compromettre avec les plaisirs de la consommation.
- 48 L'analyse de la littérature des *game studies* des années 2000 fait ainsi apparaître la nécessité quasi-systématique de justifier les jeux vidéo comme objet d'étude et le biais épistémologique qui en découle, qui consiste à défendre l'idée que les jeux vidéo sont « bien plus que de simples jeux » (Buckingham, 2006 ; Newman, 2004 ; Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith & Pajares Tosca, 2008.). La difficulté à traiter du jeu pour lui-même apparaît ici de manière significative. La configuration épistémologique de la ludologie offre une manière de résoudre la difficulté, en traitant prioritairement du jeu, mais en maintenant l'activité à distance.
- 49 A l'inverse, quelle figure peut prendre un savoir du jeu comme play ? La solution développée par Henriot dans le texte de 1969 relève d'une forme de phénoménologie du sujet jouant, qui emprunte à l'existentialisme sartrien. Le jeu y apparaît comme une conduite qui peut être étudiée par elle-même, dans sa dimension dialectique. Il y a jeu dans la mesure où existe un jeu primordial à l'intérieur du sujet lui-même, une distance entre le moi et le je par où se constitue la conscience humaine. « Toutes les activités humaines [...] supposent un jeu existentiel sans lequel nul mouvement dialectique ne saurait opérer au sein de l'Être » (Henriot, 1969, p. 101).
- 50 L'attitude ludique se caractérise ainsi selon Henriot comme une série de balancements entre des positions mentales opposées : croire à la réalité du jeu, se prendre au jeu et s'en déprendre dans un acte de lucidité. Le jeu apparaît alors comme une forme de « sérieux passionné » qui maintient toujours vive la conscience de l'illusion. Le jeu s'arrête s'il se confond avec le réel. Il ne peut pas même commencer si le joueur ne s'y laisse prendre. De cette position mobile et contradictoire au sein de la conscience, Henriot remonte à ce qui en est la condition de possibilité. Le jeu comme pratique ludique apparaît sous condition d'une forme de jeu plus fondamentale, d'un « jeu existentiel » qui est distance du sujet vis-à-vis de soi et distance du sujet vis-à-vis du monde. Les conduites ludiques doivent dès lors être considérées comme l'instanciation de ce jeu primordial qui signe la spécificité des existences humaines face à l'ordre des choses.
- 51 L'analyse de l'attitude ludique s'opère donc dans le texte de 1969 à travers une montée en généralité, vers ses conditions de possibilité métaphysiques. Cette forme d'analyse n'est pas dénuée de productivité théorique en ce qui concerne le play des jeux vidéo, en ce qu'elle incite à porter un regard original sur la dimension de la simulation. Les jeux vidéo placent le joueur face à des univers simulés, qui se donnent précisément comme un monde, comme le monde du non-moi en dehors du sujet, alors qu'ils relèvent en réalité d'une production subjective. Autrement dit, les jeux vidéo fabriquent une position

originale pour le sujet, qui développe une relation avec un monde qui n'est plus strictement de l'ordre du non-moi. Il n'est pas interdit d'imaginer que l'originalité de cette position subjective puisse donner lieu à une analyse de la conscience ludique rapportée à la situation spécifique des jeux vidéo.

- 52 Un autre trajet théorique est cependant possible, qui ne soit plus régression de l'attitude ludique vers le « jeu existentiel » qui en constitue la condition métaphysique, mais, par un mouvement inverse, redescende vers les singularités, vers les concrétions singulières que peut former l'attitude ludique quand elle se lie à des objets.
- 53 Ainsi, il est possible de conserver les deux propositions clés du texte de 1969, sur la relativité des games vis-à-vis du play, sur la difficulté à former un savoir objectif des jeux, tout en proposant un autre programme théorique pour un savoir du play. Nous avons tenté de mettre en œuvre un tel programme à travers le concept de « régimes d'expérience » qui structure l'ouvrage *Philosophie des jeux vidéo* (Triclot, 2011). Il s'agit d'ouvrir le champ de la description des attitudes ludiques, de montrer combien elles peuvent varier en fonction des différents milieux dans lesquelles elles s'exercent. Le but n'est plus de caractériser les conditions métaphysiques qui font qu'il peut y avoir jeu, mais d'examiner les conditions les plus concrètes qui font que certaines expériences de jeu prennent – que certains se prennent au jeu, que certaines formes de jeu se stabilisent – dans des situations particulières. En matière de jeu vidéo, jouer dans un laboratoire universitaire à la fin des années 1960, dans une salle d'arcade des années 1970, dans l'espace domestique, au salon, dans les années 1980 offrent des variations significatives dans les modalités de l'attitude ludique, dans l'engagement avec le dispositif, les plaisirs qui y sont cultivés. Il s'agit bien ici de décrire le travail du play sous condition des situations dans lesquelles il s'exerce.
- 54 On notera évidemment qu'une telle bifurcation dans le programme épistémologique d'un savoir du play peut se déduire aisément des transformations qui affectent ce que Henriot nommait les « idées-carrefour » de la philosophie moderne. Les mutations de la théorie de la subjectivité, le passage d'un sens commun existentialisme à un paradigme qui relève d'une certaine alliance entre études foucaaldiennes et théorie du genre, justifient assez ce changement dans les niveaux d'analyse.
- 55 Si l'étude des « régimes d'expérience » requiert un travail empirique, sous une forme essentiellement historique dans les analyses de *Philosophie des jeux vidéo*, elle ne résout cependant pas les difficultés radicales d'objectivation que soulève une analyse du play. Le risque du subjectivisme s'éloigne certes en ce que l'analyse des formes d'expérience ne saurait être séparée de l'analyse des situations dans leur matérialité, corporelle, technique, sociale, mais la perspective d'une analyse centrée sur les processus de subjectivation demeure. L'étude ne saurait être menée en dehors de la question de savoir ce que les jeux nous font et le genre d'affects privilégiés qu'ils produisent.
- 56 La solution adoptée consiste ici à admettre que l'objectivation ne saurait être que partielle et qu'elle est sous condition des langages de description employés. Face à une situation particulière, il est nécessaire de faire varier ces langages de descriptions qui permettent des objectivations partielles, sans jamais clore le travail. Les théories des jeux traditionnelles, mais aussi les théories qui se sont attachées à la production de formes d'expérience dans des contextes techniques, comme les théories de la position du spectateur en cinéma ou les théories de la lecture, offrent ainsi des ressources pour produire de telles objectivations partielles des processus de subjectivation à l'œuvre dans le play. Cette variation dans les langages de description permet une autre forme de travail

de la philosophie avec les sciences humaines, sociologie et anthropologie en particulier, au plus près des matériaux empiriques.

## Conclusion

- 57 En conclusion, ce parcours comparé à travers les œuvres de Henriot et de Juul permet de spécifier ce qui distingue approche par le game et par le play, aussi bien au niveau ontologique – comment concevoir l'objet « jeu » ? – qu'épistémologique – quels savoirs des jeux peut-on construire ? Ce parcours permet de donner corps à l'idée qu'une autre forme de savoir des jeux vidéo est possible, qui ne se définirait plus tant comme *game studies* qu'étude du play. Cette étude du play se structure autour des deux propositions que nous avons examinées dans le travail d'Henriot : la relativité radicale du jeu comme objet par rapport au jeu comme activité, le caractère inévitablement inachevé de l'analyse des processus de subjectivation et le recours que cette analyse engage à un certain usage de la philosophie. Cet usage peut se concevoir aussi bien comme une montée en généralité vers l'analyse des cadres métaphysiques de l'attitude ludique que comme une redescende vers l'analyse des singularités concrètes et des opérations de la subjectivité en situation, en lien avec le travail des sciences humaines.
- 58 En cherchant à donner figure à un savoir du play en jeux vidéo, cet article rejoue des débats qui ont déjà eu lieu à propos des autres formes culturelles. La question des limites de l'approche structurale du texte, la nécessité de repenser le rôle de la lecture comme une opération active constitue un trope des études littéraires. Lorsque Guglielmo Cavallo et Roger Chartier énoncent les « deux idées essentielles » de leur *Histoire de la lecture* – « la lecture n'est pas déjà inscrite dans le texte, sans écart pensable entre le sens assigné à celui-ci [...] et l'usage ou l'interprétation qui ne peut en être fait par ses lecteurs » ; « un texte n'existe que parce qu'il est un lecteur pour lui donner signification » (Cavallo et Chartier, 1997, p. 7) – comment ne pas s'apercevoir que ces propositions pourraient se traduire sans défaut dans l'alternative du game et du play ? Le paradigme du jeu s'offre d'ailleurs naturellement comme une manière de penser le processus de la lecture : « la lecture est une activité, pas une chose », écrit ainsi Michel Picard (1986, p. 10), dans une formule que l'on pourrait prêter à Henriot, lorsqu'il propose de revenir sur ce « refoulé des études littéraires » qu'est le jeu de la lecture. De la même manière, la riche tradition d'étude des positions spectatorielles en théorie du cinéma nous offre des outils extrêmement utiles pour penser la fabrication des affects dans un environnement technique, qui peuvent se transposer à l'analyse du play des *video games* (Metz, 1977 ; Bellour, 2009).
- 59 De ce point de vue, c'est toute la voie selon laquelle se sont développées les études de jeux vidéo qui devrait nous apparaître comme une exception, par la mise entre parenthèses qui s'y opère des contextes, des milieux, des usages et des pratiques dans leur dimension concrète. Le retour à l'œuvre d'Henriot nous permet ainsi de penser à rebours du mouvement des *game studies* la place du play dans les jeux vidéo, de refermer l'exception et d'examiner les jeux vidéo à l'égal des autres formes culturelles.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- BELLOUR R. (2009), *Le corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L.
- BERRY V. (2011), « Du jouet au jeu vidéo et réciproquement », in Charles D. et Girveau B. (dir.), *Des jouets et des hommes*, Paris, éditions de la RMN-Grand Palais, pp. 78-85.
- BERRY V. (2012), *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR.
- BJÖRK S. & JUUL J. (2012), « Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players », *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid, <http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/> (consulté 02/10/2012).
- BOUTET M. (2012), « Jouer aux jeux vidéo avec style : pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux*, 30-173/4, pp. 207-234.
- BROUGERE G. (2003), *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- BUCKINGHAM D. (2006), *Computer Games, Text, Narrative and Play*, Cambridge, Polity Press.
- CALLEJA G. (2011), *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press.
- CAVALLO G. et CHARTIER R. (1997), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Seuil.
- CHATEAU J. (1946), *Le jeu de l'enfant*, Paris, Vrin.
- CROGAN P. (2011), *Gameplay Mode: War, Simulation and Technoculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- DUFLO C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.
- EGENFELDT-NIELSON S., HEIDE SMITH J., & PAJARES TOSCA S. (2008), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, London, Routledge
- GENVO S. (2008), « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », Journée d'études *Les jeux vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, 6 et 7 mai, <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=105>
- HENRIOT J. (1969), *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, Corti.
- JONSSON F. & VERHAGEN H. (2011), « Senses Working Overtime — On Sensuous Experiences and Public Computer Game Play », *Proceedings of the Eight ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, Lisbonne.
- JUUL J. (2001), « Games Telling stories? A brief note on games and narratives », *Game Studies*, vol. 1-1.
- JUUL J. (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- KIRKPATRICK G. (2011), *Aesthetic Theory and The Video Game*, Manchester, Manchester University Press.
- METZ C. (1977), *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois.

NEWMAN J. (2004), *Videogames*, London, Routledge.

PICARD M. (1986), *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit.

RUEFF J. (2008), « Où en sont les game studies », *Réseaux*, vol. 26-151, pp. 139-166.

SICART M. (2011), « Against Procedurality », *Game Studies*, vol. 11-3.

TAYLOR T.L. (2009), « The Assemblage of Play », *Games and Culture*, vol. 4-4, pp. 331-339.

TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

ZABBAN V. (2012), « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 20, 173-174, p. 139-176.

## NOTES

1. Nous nous appuyerons essentiellement pour établir cette comparaison sur l'ouvrage *Le jeu de 1969* (Henriot, 1969).

2. L'affinité entre jeux vidéo et analyse des games est en revanche énoncée à de multiples reprises chez Juul (2005, pp. 52-53 / 201).

3. On notera qu'en matière d'explicitation des règles, Juul retient un critère strict : les règles doivent être suffisamment claires pour pouvoir être programmées en machine, ou, à minima, échapper au débat.

4. Duflo développe un argument similaire qui le conduit à éliminer les jeux de vertige (Duflo, 1997, p. 24).

5. On peut penser ici aux discussions sur le caractère « logistique » de l'espace des jeux vidéo chez Crogan (2011) ou à la description du devenir-programme du joueur chez Triclot (2011).

---

## RÉSUMÉS

Le but de cet article est d'analyser les différences entre approches des jeux par le play et par les games. Il s'appuie sur une lecture croisée de l'œuvre de Jacques Henriot et des textes de Jesper Juul, caractéristiques de l'approche ludologique au sein des *game studies* anglo-saxonnes. Ce travail fait ressortir plusieurs zones de divergences majeures entre les approches : la place des règles, l'extension du domaine du jeu, la prise en compte de l'environnement dans l'expérience ludique. La distinction entre play et games fonctionne ainsi comme un authentique choix de paradigme, ouvrant à une pluralité de manières de construire les savoirs du jeu.

This paper aims at analyzing the differences between play-centric and game-centric approaches of the ludic situation. It draws on a comparative study of Jacques Henriot's and Jesper Juul's works, the later representing the ludological position inside game studies. This study illuminates three main areas of divergence between the approaches: the importance of rules, the extension of the ludic field, the role of environment in games activity. The distinction between play and game functions as an authentic paradigm choice, opening to an essential diversity in the ways of constructing knowledge about gaming situations.

## INDEX

**Keywords** : play, game, epistemology, knowledge of play

**Mots-clés** : Henriot, Juul, game studies, épistémologie, savoirs du jeu

## AUTEUR

**MATHIEU TRICLOT**

Université de Technologie de Belfort-Montbéliard, RECITS