



HAL
open science

Game et Play

Mathieu Tricot

► **To cite this version:**

Mathieu Tricot. Game et Play. Dictionnaire des sciences du jeu, Eres, pp.164-169, 2024, 978-2-7492-8019-6. halshs-04625761

HAL Id: halshs-04625761

<https://shs.hal.science/halshs-04625761v1>

Submitted on 26 Jun 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

M. Triclot, « Game et Play », in G. Brougère, E. Savignac (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 164-169 (ISBN : 978-2-7492-8019-6)

Game et Play

Mathieu Tricot

Notions associées : Attitude ludique ; Cadres / modalisation ; Culture ludique + expérience ludique ; Emotions ; Espace potentiel ; Jeu vidéo ; Joueurs ; Règles [du jeu] ; Sciences du jeu ; Théorie des jeux

La distinction entre les termes *game* et *play* est un motif récurrent des théories du jeu. Cette distinction n'intervient pas simplement dans un contexte anglophone, mais elle est aussi régulièrement mobilisée en français. Jacques Henriot insiste ainsi pour « distinguer plus explicitement le jeu (*game*) à quoi jouent les joueurs, du jeu (*play*) qu'ils jouent lorsqu'il s'engagent dans l'aventure » (Henriot, 1969 : 27). Mais les termes anglais étaient déjà mobilisés, par exemple, chez Jean Chateau, en 1947, sous la forme du doublet « *game* » et « *for play* » (Chateau, 1973 : 2). Symétriquement, la distinction peut apparaître comme un problème de traduction, le terme « jeu » en français risquant de prêter à confusion. C'est le cas, par exemple, dans la préface de J.B. Pontalis à sa traduction du *Playing and Reality* de D.W. Winnicott, qui précise que « le mot « jeu » n'est assurément pas l'équivalent de *playing* » (Winnicott, 1975 : 8).

Schématiquement, *game* renvoie aux jeux comme objets, caractérisés par leur matériel spécifique et leurs règles, quand *play* renvoie à l'activité des joueurs ou à l'attitude qu'ils adoptent. Le *game* fait signe vers la dimension objective des jeux – matérialité et structure –, quand le *play* invite à considérer les sujets jouant – activité et attitude intentionnelle. Pour autant, ce grand partage du sujet et de l'objet, dont on perçoit aisément qu'il est chargé de toute l'histoire de la philosophie moderne, n'est pas négocié de manière uniforme par les différentes propositions théoriques. On ne peut pas dire qu'il existe autant de distinctions entre *game* et *play* qu'il existe d'auteurs, mais il est néanmoins possible de repérer des variations importantes.

Je propose d'examiner, à titre d'échantillons, quatre usages de la distinction entre *game* et *play* : chez Henriot et Winnicott, déjà mentionnés, ainsi que chez Erving Goffman et Bernard De Koven. Les variations portent sur la signification à accorder à chacun des membres du couple, mais aussi sur la fonction que remplit la distinction. Ces quatre auteurs présentent, de plus, l'intérêt de mobiliser un spectre de disciplines – philosophie, psychanalyse, sociologie, *game design* – caractéristiques du « banquet des sciences du jeu » (Henricks, 2008 : 171).

Le cas d'Henriot est particulièrement connu et important dans le contexte francophone, dans la mesure où il a été l'un des instigateurs de l'institutionnalisation des sciences du jeu à Villeteuse, à l'intersection entre philosophie, science de l'éducation, sociologie (Brougère, 2013). Son travail comporte une dimension paradigmatique : il définit un programme de recherche, qui fait tradition, à partir duquel d'autres travaux se positionnent. Or, la distinction entre *game* et *play* joue un rôle crucial dans la définition de ce programme. Elle intervient initialement de manière critique, pour reprocher la réduction du jeu « à un système de règles » chez Lévi-Strauss. Mais elle sert de manière plus générale à ouvrir un espace de recherche, ancré dans une forme de phénoménologie existentialiste et centré sur les propriétés de « l'attitude ludique ». Henriot propose ainsi une tripartition entre « ce à quoi joue celui qui joue » qui nous renvoie au *game*, « ce que fait celui qui joue » dans une première acception du *play* comme activité, encore soumise à la psychologie et à la sociologie, puis « ce qui fait que le joueur joue » dans le sens « le plus directement existentiel de l'idée de jeu » (Henriot, 1969 : 16).

La position d'Henriot se caractérise par un primat radical accordé au *play* : le *play* est la condition du *game*. Ce primat s'illustre dans la situation des enfants qui jouent avec des cailloux sur un bout de trottoir : un passant ne reconnaît pas les cailloux en tant que « jeu », « attention, Monsieur, vous

marchez dans notre jeu ! » s'écrient les enfants. Mais les cailloux ne sont « notre jeu » (*game*) qu'à la condition de la présence des joueurs. « Les joueurs envolés, les cailloux retournent à l'état de cailloux » (Henriot, 1969 ; 83-84). Le *game* est ici intégralement sous condition de l'attitude ludique.

L'usage de la distinction entre *game* et *play* chez Henriot peut être synthétisé de la manière suivante : il s'agit d'un usage initialement critique, qui remplit une fonction paradigmatique. Il repose sur un primat radical du *play* comme condition du *game*. Il conduit à des analyses centrées sur la « métastabilité » de l'attitude ludique, marquée une oscillation inaliénable entre adhésion et déprise. Il s'appuie sur une situation de jeu d'enfants en âge scolaire, avec « l'expérience de pensée » des cailloux.

La comparaison avec l'usage du doublet *game* et *play* chez Goffman fait ressortir l'étendue des variations possibles. La distinction intervient dans le chapitre « Fun in Games » de l'ouvrage *Encounters* : « In the literature on *games*, a distinction is made between a *game*, defined as a body of rules associated with a lore regarding good strategies, and a *play*, defined as any particular instance of a given game being played from beginning to end. *Playing* could then be defined as the process of move-taking through which a given play is initiated and eventually completed ; action is involved, but only the strictly game-relevant aspects of action » (Goffman, 1972 : 33). La distinction apparaît ici particulièrement déroutante si on l'envisage à partir du cadrage d'Henriot, puisqu'elle place le *play* – qu'il s'agisse de l'activité (*playing*) ou de la partie (*a play*) – intégralement sous la dépendance du *game*. Le *play* est ce qui résulte des règles du jeu : « each move must be selected from a small number of possibilities, these being largely determined by the previous move of the opposing team » (Goffman, 1972 : 32).

Goffman s'appuie sur deux références : le *Theory of Games and Economic Behavior* de Von Neumann et Morgenstern, et l'article de Gregory Bateson, « A theory of Play and Fantasy », à qui il emprunte l'idée que tout jeu repose sur l'instauration d'un cadre (*frame*), fondé sur des « règles de transformation », spécifiques qui favorisent et inhibent l'attention à certains éléments de l'environnement. Dans cette perspective, le jeu (*game*) construit un monde à part (*frame*) qui conditionne de manière sélective l'attention et l'activité (*playing*). Connaître le jeu serait expliciter intégralement ces « transformation rules, in the geometrical sense of that term, these being rules, both inhibitory and facilitating, that tell us what modification in shape will occur when an external pattern of properties is given expression inside the encounter » (Goffman, 1972 : 31).

Si nous en restions là, nous aurions à faire à une forme extrême de réduction du *play*, entendu au sens d'Henriot, au *game*. Mais Goffman introduit un dernier renversement : l'implication spontanée et joyeuse des participants ne peut se réduire à une « formalistic game-theoretical view of interaction » (Goffman, 1972 : 35). Au lieu de nommer *play* cette implication spontanée et subjective des participants, Goffman choisit l'expression de « *gaming encounter* ». Le contraire du *game* n'est donc plus cette fois-ci le *play*, mais la rencontre et l'interaction ludique : « a game move is one thing ; self-mobilisation through which this move is executed during a gaming encounter is quite another. Game rules govern the one, the structure of gaming encounters governs the others » (Goffman, 1972 : 35).

L'attention théorique de Goffman se déplace alors vers ce qui devient le centre de l'analyse : les tensions qui résultent de l'imposition du cadre ludique et les efforts ou l'aisance des participants à réguler ces tensions. Goffman introduit la métaphore biologique de la membrane entre le monde du jeu et son environnement. « If we think of an encounter as having a metaphorical membrane around it, we can bring our concerns into focus. We can see that the dynamics of an encounter will be tied to the functioning of the boundary-maintaining mechanisms that cut the encounter off selectively from wider worlds » (Goffman, 1972 : 59). Le jeu est inéluctablement perturbé par un ensemble

d'évènements externes qui doivent être réintégrés dans le cadre, de manière plus ou moins habile, afin de maintenir l'activité. Le cœur du chapitre est dédié aux différentes formes de réintégration de ces incidents de frontière, à la membrane entre le monde du jeu et le grand monde.

Ainsi, partant d'un vocabulaire qui fonctionne littéralement à l'inverse de celui d'Henriot, le texte de Goffman présente néanmoins des analogies avec ce dernier. Tout d'abord, le *play* (au sens d'Henriot), conceptualisé comme dynamique des *gaming encounters* (Goffman), se découvre comme une dimension secondaire, initialement masquée par l'univers formaliste et réglé du *game*. De plus, l'analyse se concentre sur l'instabilité de la frontière entre jeu et non-jeu. A la différence d'Henriot cette instabilité n'est plus appréhendée comme une propriété intrinsèque de « l'attitude ludique », mais comme une propriété de l'interaction à la frontière entre le cadrage ludique et l'environnement.

Pour synthétiser, on pourrait dire que la distinction entre *game* et *gaming encounter* possède chez Goffman une fonction analytique plutôt que critique : il ne s'agit pas de critiquer des approches existantes du jeu pour ouvrir un nouveau programme de recherche, mais de construire un vocabulaire théorique pour saisir ce qui se produit dans l'interaction. Le doublet est cependant doté d'une fonction paradigmatique, dans la mesure où les situations de jeu fonctionnent comme des révélateurs des dynamiques de l'interaction sociale en général. Le jeu se caractérise par l'intensité des « interactions euphoriques », lorsque les dispositions spontanées des joueurs coïncident avec les règles prescrites par le cadre de l'activité. L'examen des *gaming encounters* sert donc de modèle à l'analyse plus générale des dynamiques de l'interaction. De fait, les analyses d'interactions sociales en face à face, comme les dîners ou les conversations, occupent plus de place que les analyses d'interactions spécifiquement ludiques.

Nos deux derniers échantillons de distinction entre *game* et *play* ne présentent pas la même inversion dans l'usage du vocabulaire que le texte de Goffman. Chez Winnicott, la distinction s'étend vers une tripartition entre *game*, *play* et *playing*. Les jeux (*games*) sont définis par leur dimension réglée. Ils apparaissent comme des phénomènes secondaires dans l'histoire de la culture comme dans l'histoire individuelle des sujets. La régulation maintient le jeu sous contrôle de l'adulte et bride ses possibilités imaginatives et créatives : « On peut tenir les jeux (*games*), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (*playing*) » (Winnicott, 1975 : 103). A l'opposé, le *playing* est acte spontané, plutôt que soumission ou acquiescement au thérapeute ou à l'adulte : « jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative, [...] une forme fondamentale de la vie », dans laquelle « l'enfant se surprend lui-même » (Winnicott, 1975 : 104).

Il ne suffit donc pas d'engendrer et d'interpréter du *play* qui procéderait du *game*, mais de susciter du *playing* authentique, étant entendu que « *playing is itself a therapy* » (Winnicott, 1975 : 102). Le texte possède une dimension normative et pragmatique, au sens où il s'agit, plus encore que de proposer une théorie du jeu, de réfléchir à l'usage du jeu dans la psychothérapie. Winnicott prend exemple sur sa pratique du *squiggle game*, jeu de tracé libre ou gribouillis, « ce jeu qui ne comporte aucune règle » (Winnicott, 1975 : 218). Le *playing* ouvre accès à « l'espace potentiel » entre la vie psychique et l'environnement du sujet. Nous retrouvons ici une description de l'instabilité constitutive du jeu, adossé à la théorie des phénomènes transitionnels : « la précarité du jeu lui vient de ce qu'il se situe toujours sur une ligne théorique entre le subjectif et l'objectivement perçu » (Winnicott, 1975 : 103).

En résumé, dans cette perspective, le *playing*, comme jeu libre, qui ouvre l'espace potentiel entre le moi et le monde, possède une valeur thérapeutique et culturelle supérieure aux jeux institués. La critique du *game* possède une dimension plus pragmatique (le jeu comme thérapeutique) qu'épistémologique (les savoirs du jeu). Le primat du *playing* conduit à l'analyse de l'espace

potentiel et des objets transitionnels, à la frontière du moi et du monde. L'analyse privilégie des jeux de la petite enfance, dans la relation mère-enfant.

Nous retrouvons une orientation similaire, pragmatique et normative, chez De Koven, mais qui vise, cette fois, le jeu « bien joué », le « *well-played* » dans sa capacité à faire communauté. La distinction entre *game* et *play* est marquée par un primat radical du *play* : « the game isn't for real. It's something made up. It's something made up for the sake of those who are playing. [...] After all, the only thing that makes a game real is that there are people playing it. » (De Koven, 2013 : 47-57). Aucun jeu (*game*) ne peut garantir le *play* : « Play is a voluntary act. You can't play if you aren't willing to. You can't play if you feel you are obliged to. » (De Koven, 2013 : 27)

Dans la perspective de De Koven, le *play* tire sa valeur de sa capacité faire communauté. Le jeu « *well-played* » maintient l'équilibre entre les motivations hétérogènes des joueurs et fabrique du commun : « In order to play well together, we need something which we can all hold in common. We each play differently. We each, because of whom we have each become, have struck a different balance between play and game. » (De Koven, 2013 : 142) Les jeux doivent constamment être maintenus sous condition de l'activité ludique, résistant à leur autonomisation par rapport à l'activité : « The stronger the authority, the more we can focus on the game. We strengthen the authority until it reaches a point of total autonomy. It no longer represents the needs of any one player, or even the needs of our play community. » (De Koven, 2013 : 32).

Nous retrouvons une nouvelle figure de l'instabilité du jeu, oscillant entre les pôles du *play* libre et du *game* régulé : « The balance between the playing mind and the gaming mind is never at an equilibrium. There is a dynamic tension between these two—a dialog. Playing well means playing within that dialog » (De Koven, 2013 : 41). A l'instar de Goffman, le projet théorique se concentre sur la description d'actes de jeu qui illustrent l'équilibre dynamique collectif dans la recherche du « bien jouer ».

Nous parvenons ainsi à un dernier échantillon des mobilisations possibles du couple *game* et *play*. Ce dernier fonctionne chez De Koven de manière normative et pragmatique. Il instaure un primat radical du *play*. Il vise l'émergence de communautés ludiques, à même de maintenir l'équilibre dynamique entre les exigences d'autorité et de régulation et la spontanéité du jeu. Les exemples sont fréquemment tirés de jeux de balles entre adultes et adolescents.

Ce parcours fait apparaître des différences entre les approches, mais il éclaire aussi un certain nombre de points communs. Outre un noyau analogue de descriptions autour de l'instabilité du jeu – que celle-ci soit située dans l'attitude intentionnelle des joueurs (Henriot), la dynamique de l'interaction (Goffman), l'espace potentiel (Winnicott), l'équilibre entre régulation et spontanéité (De Koven) –, les quatre échantillons positionnent la dimension du *play* de manière réactive : il faut faire effort pour faire réapparaître le *play* par devers le *game*, quitte à inverser, *in fine*, les hiérarchies.

Cette asymétrie est sensible dans la recension de l'ouvrage de De Koven par Mark Chen dans *American Journal of Play*, qui prend la forme d'une révélation : « I may have been introducing games to my students as decontextualized objects that stand apart as inert things, waiting to be explored and prodded. But no. That is not what games are. They do not exist except in the enactment. » (Chen, 2014 : 122). Au final, la distinction entre *play* et *game* apparaît comme un marqueur des discours centrés sur le *play*. Il ne ferait guère de sens de prétendre redécouvrir qu'il existe des jeux (*games*) par-delà l'attitude ludique. Le seul exemple que je connaisse d'un tel mouvement de mobilisation de la distinction entre *play* et *game*, pour réaffirmer un primat du *game*, est l'article de Björk et Juul sur les « Zero-player Games ». Mais, précisément, il s'agit d'une prise de position réactive, contre ce que les auteurs perçoivent comme la montée en puissance

d'approches « *player-centric* » (Björk & Juul, 2012) pour défendre l'opportunité d'une étude des jeux qui fasse l'économie des joueurs.

La distinction entre *game* et *play* apparaît donc comme un sous-produit, asymétrique, des discours centrés sur l'analyse du *play*. Cela ne signifie cependant pas que toutes les approches centrées sur le *play*, dans leur grande diversité, mobilisent cette distinction. Trois cas me paraissent envisageables. Il est d'abord possible de récuser la distinction entre *play* et *game*, du point d'analyses centrées sur l'activité. Un exemple extrême se trouve chez Lev Vygotsky. Reprenant, la célèbre formule de Marx selon laquelle « l'anatomie de l'homme est la clé de celle du singe », Vygotsky fait des jeux réglés la clé des jeux libres : « One can go even further and propose that there is no such thing as play without rules and the child's particular attitude toward them. [...] Every imaginary situation contains rules in a concealed form » (Vygotsky, 1966 : 9). Ici, la distinction entre *play* et *game*, introduite par la traduction anglaise pour le russe « *igra* », n'existe que pour être abolie.

Mais les études centrées sur l'activité peuvent aussi demeurer indifférentes à la distinction. Il me semble, par exemple, que Brian Sutton-Smith, dont le travail s'inscrit à la croisée entre anthropologie et psychologie du développement, la partition n'est guère opérante (Sutton-Smith, 2008). On peut faire l'hypothèse que les types de jeu étudiés, jeux de langage, jeux enfantins, désordonnés, subversifs ou contestant l'autorité, suffisent à délimiter un espace en propre assez éloigné des jeux institutionnels, qui ne justifie pas de réaffirmer l'importance à accorder à l'activité. Le travail de Sutton-Smith sur les sept grandes familles de rhétoriques du jeu pourrait en revanche fournir un point de référence pour interroger la présence ou l'absence de la distinction entre *game* et *play* selon les disciplines et orientations théoriques mobilisées (Sutton-Smith, 1997).

Une dernière option consiste à faire jouer la distinction sans l'explicitier. Il me semble que c'est le cas chez Caillois, où l'approche est résolument dominée par le *play*, avec une classification des jeux qui repose sur l'« attitude du joueur » (Caillois, 2006 : 47), sans pour autant faire jouer la distinction... laquelle n'apparaît que par un effet de traduction dans le titre anglais *Man, Play and Games* pour *Les jeux et les hommes*.

On notera pour conclure que cette rhétorique de la « révélation » du *play* par devers le *game* a connu une nouvelle fortune dans les discours récents concernant les jeux vidéo. Les conditions structurelles paraissent réunies : les jeux vidéo sont sans aucun doute des *games*, dont la structure ludique et les règles sont objectivées en machine. Plusieurs travaux ont plaidé, dans la sphère anglophone comme francophone, pour une réévaluation du programme théorique des *game studies* au-delà des approches formalistes de la ludologie. L'ouvrage de Miguel Sicart, *Play Matters* est sans doute l'un des plus emblématiques de ce mouvement critique, avec une dimension résolument polémique : « Games don't matter. Like in the old fable, we are the fools looking at the finger when someone points at the moon. Games are the finger; play is the moon. » (Sicart, 2014 : 12).

Au final, cette récurrence de la distinction entre *play* et *game* ne devrait pas nous surprendre, tant il est évident que les sciences du jeu rejouent ici des discussions qui ont déjà eu lieu pour toutes les formes culturelles, comme la réévaluation de l'activité du lecteur par rapport au texte (Eco, 1979) ou l'intérêt pour l'« état filmique » en théorie du cinéma (Metz, 1977)... Le doublet *game/play* répète pour le jeu une oscillation structurante de l'étude des phénomènes culturels.

Références bibliographiques

BJÖRK, S. & JUUL, J., 2012, « Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players », in *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid.

BROUGÈRE, G., « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », in *Sciences du jeu*, 1, 2013.

- CAILLOIS, R., 2006, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958.
- CAVALLO, G. et CHARTIER, R., 1997, *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Seuil.
- CHATEAU, J., 1973, *Le jeu de l'enfant*, Vrin, 1947.
- CHEN, M., 2014, « Review : The Well-Played Game », in *American Journal of Play*, 7-1.
- DE KOVEN, B., 2013, *The Well-Played Game : a Player's Philosophy*, MIT Press, 1978.
- ECO, U., 1979, *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Grasset.
- HENRICKS, T., 2008, « The Nature of Play : An Overview », in *American Journal of Play*, 1-2, p. 157-180.
- HENRIOT, J., 1969, *Le jeu*, PUF.
- GOFFMAN, E., 1972, *Encounters : Two Studies in the Sociology of Interaction*, Penguin University Books, 1961.
- METZ, C., 1977, *Le signifiant imaginaire*, Christian Bourgois.
- SICART, M., 2014, *Play Matters*, MIT Press.
- SUTTON-SMITH, B., 1997, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press.
- SUTTON-SMITH, B., 2008, « Play Theory : A Personal Journey and New Thoughts », in *American Journal of Play*, p. 80-123.
- VYGOTSKY, L., 1966, « Play and its role in the Mental Development of the Child », in *Voprosy Psikhologii*, V-3, p. 62-76, 1933.
- WINNICOTT, D.W., 1975, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1971.