



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

1 | 2013

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

Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse

Gilles Brougère



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/202>

DOI : 10.4000/sdj.202

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Gilles Brougère, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 27 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/202> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.202>

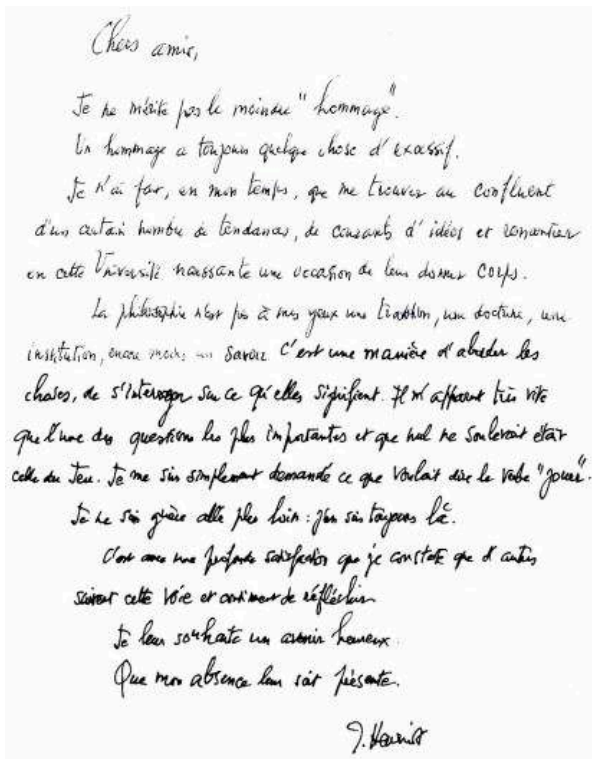
Ce document a été généré automatiquement le 27 mars 2021.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse

Gilles Brougère



Chers amis,

Je ne mérite pas le moindre "hommage".
 Un hommage a toujours quelque chose d'excessif.
 Je n'ai fait, en mon temps, que me trouver au confluent
 d'un certain nombre de tendances, de courants d'idées et consentir
 en cette Université naissante une occasion de leur donner Corps.

La philosophie n'est pas à mes yeux une tradition, une doctrine, une
 institution, encore moins un savoir. C'est une manière d'aborder les
 choses, de s'interroger sur ce qu'elles signifient. Il m'est apparu très vite
 que l'une des questions les plus importantes et que nul ne soulèverait était
 celle du jeu. Je me suis simplement demandé ce que voulait dire le mot "jeu".

Je le sais grâce à elle plus loin : j'en suis toujours là.

C'est avec une profonde satisfaction que je constate que d'autres
 suivent cette voie et continuent à réfléchir.

Je leur souhaite un avenir heureux.
 Que mon absence leur soit présente.

J. Henriot

- 1 Tout Henriot est dans cette lettre, modestie et distance, soutien aux chercheurs plus jeunes qui continuent le travail qu'il a engagé. S'il inscrit sa démarche dans la philosophie c'est en tant que technique de questionnement qu'il la conçoit. S'il s'agit du lieu de construction de sa pensée, un autre lieu, géographique cette fois, apparaît, celui de « l'université naissante » et son principal campus, Villetaneuse, où nous avons travaillé ensemble à partir de 1979 et créé un diplôme sous le titre de sciences du jeu en 1981.

- 2 C'est pourquoi évoquer les 30 ans de sciences du jeu c'est en même temps lui rendre hommage, même s'il récuse un tel geste. C'est bien dans cet objectif que nous avons organisé le 4 mai 2012 une journée d'étude à Paris 13, sur le campus de Villeteuse, afin de montrer comment des chercheurs utilisent aujourd'hui la pensée d'Henriot dans leur recherche et comment ils en situent l'apport dans un paysage théorique international très différent de celui qu'a trouvé Jacques Henriot quand il a commencé à penser le jeu. Le développement du jeu vidéo et de la recherche qui lui est consacrée ont considérablement dopé les *Games Studies* très largement anglophones, même si se structurent des *Video Games Studies* à la française. Mais comme le montre Bernard Perron dans son article, ces *Games studies* ne connaissent pas la pensée d'Henriot dont aucun des ouvrages n'a fait l'objet d'une traduction anglaise. Les articles qui suivent permettent d'explorer l'intérêt de celle-ci dans le cadre des recherches sur le jeu et ce faisant d'exposer certains des aspects d'une œuvre qui près de 25 ans après la publication de *Sous couleur de jouer* n'a rien perdu de sa pertinence et de sa force théorique.
- 3 En effet il y a trente ans naissait au sein de l'université Paris 13 une petite structure qui articulait un DESS (l'équivalent aujourd'hui d'un master professionnel) en sciences du jeu et un embryon de centre de recherche sur le jeu et le jouet. Le nom, proposé par Jacques Henriot, détaché à temps partiel de l'université de Rouen où il enseignait la philosophie, n'était pas le fruit du hasard. C'est bien sous le signe des sciences du jeu, le pluriel étant essentiel, qu'il approfondit sa pensée sur le jeu, tout particulièrement à l'occasion des cours données dans le cadre de ce DESS, sur le campus de Villeteuse. C'est à partir de ces cours qu'il rédigea *Sous couleur de jouer*.

Le jouer du joueur ou la dimension subjective du jeu

- 4 Certes il y a bien plus de 30 ans qu'Henriot s'est intéressé au jeu, en particulier à travers l'ouvrage intitulé sobrement *Le Jeu* publié en 1969 aux Presses Universitaires de France. On y trouve déjà ce qui constitue le centre de sa pensée, à savoir qu'« [a]vant d'être une structure le jeu est idée » (Henriot, 1969, p. 17). Il s'agit bien de centrer l'analyse sur le jouer et le joueur. On ne peut se contenter de regarder le *game*, la structure sans prendre en compte le sujet jouant ce que reprend et confirme dans le contexte contemporain du jeu vidéo l'article de Mathieu Triclot dans cet ouvrage. Les *games studies* doivent s'accompagner de *play studies*. On pourrait dire que son intérêt porte non sur la syntaxe mais sur la pragmatique du jeu, ce que l'on fait (le faire est ici primordial) quand on joue, ce faire dépendant non seulement du jeu mais du joueur et du sens qu'il donne à ce qu'il fait : « 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). Il en résulte que ce qui différencie des « faire » qui peuvent sembler identiques est le sens que le joueur lui donne, qui fait ainsi la différence entre balayer et jouer à balayer. Nous ne sommes pas très loin de la pensée de Bateson (1977), une référence absente y compris de l'ouvrage de 1989, du « Ceci est un jeu » qui permet de différencier ce qui est jeu de ce qui n'est pas jeu. Mais la pensée d'Henriot ne se limite pas à l'idée d'une métacommunication propre au jeu. C'est toute la communication qui serait empreinte de l'idée de jeu propre au sujet jouant. En effet, l'apport principal de cet ouvrage de 1969 est de considérer le jeu comme une attitude. C'est cela qui fonde le jeu : « Il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des

autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine *attitude* » (Henriot, 1969, p. 74). L'objectif sera de décrire cette attitude, à travers une phénoménologie du jeu dont l'auteur soulignera cependant les limites, ce qui le conduira à proposer en complément une autre approche développée dans *Sous couleur de jouer*. En effet, le résultat (comme dans la célèbre phrase de Bateson) est une tautologie, le jeu n'étant pas réductible à autre chose, et n'étant que ce que l'on définit *a priori* comme tel. « La reconnaissance d'un *a priori* ludique, en quoi culmine l'analyse du phénomène jeu, coïncide avec l'aveu d'impuissance d'une phénoménologie du jeu » (Henriot, 1969, p. 82). Cet *a priori* sera au centre des travaux ultérieurs.

- 5 Il y a un cheminement dans la pensée d'Henriot. L'origine de son intérêt pour le jeu renvoie à la philosophie morale à travers la question de l'obligation (Henriot, 1967) qui le conduit à rencontrer doublement la question du jeu, d'une part à travers l'ouvrage de Piaget, *Le Jugement moral de l'enfant*, comme source pour saisir la psychogenèse de la morale et de l'obligation, d'autre part comme un exemple particulièrement intéressant pour mieux saisir cette question même de l'obligation :

[P]oser à titre d'*hypothèse* directrice du jeu l'idée que la boîte *est* une automobile, cela détermine pour le joueur un système d'obligations convergentes qui sont seules capables de donner un sens à sa conduite [...]. Le *faire comme* [...] est donc un impératif auquel se soumet le joueur. Sa conduite se trouve dirigée par une obligation de re-production (plus précisément ici de représentation) qu'il s'impose librement dès l'instant qu'il entreprend de jouer (Henriot, 1967, p. 238).

- 6 Pour Henriot dans ce texte le jeu ne pose pas (encore) problème, il existe. Il s'agit simplement d'un exemple qui permet au philosophe de mieux saisir l'obligation et la question des règles, un débat l'opposant à Piaget dont il refuse l'idée qu'il y aurait des jeux sans règles. En effet obligation et règles que l'on se donne à soi-même vont de pair.

Dans tout jeu, quel qu'il soit – à la condition qu'il s'agisse d'un véritable jeu, c'est-à-dire d'une conduite intentionnelle (nous ne parlons pas ici du prétendu jeu de l'animal) –, il y a une opération par laquelle le joueur se *lie* à lui-même par un pacte. Jouer c'est s'obliger. L'exigence de régulation structurale à laquelle se soumet le joueur est le schème ludique à l'état pur. Telle est la définition du jeu – non seulement du jeu collectif où les règles possèdent une existence transcendante. Nul n'est contraint de jouer ; mais lorsqu'on "entre" dans le jeu, du même coup l'on s'oblige. Tout jeu est par définition une conduite auto-obligatoire (Henriot, 1967, pp. 239-40).

- 7 Avec *Le Jeu*, paradoxalement pour un ouvrage qui porte ce titre, les certitudes concernant le jeu commencent à s'effondrer. La phénoménologie permet une approche critique qui met en cause toute définition objective lui conférant un mode d'existence en dehors d'un jouer et donc d'un joueur porteur de l'idée même de jeu. La critique va s'approfondir avec le tournant que l'on pourrait dire anthropologique, conduisant à refuser toute idée d'une science du jeu, au profit de celle de sciences du jeu. Il évoque ce tournant dans le texte qu'il nous a donné pour la journée d'étude et que l'on trouvera à la suite de cet article :

Le tournant, s'il m'est permis d'en juger, se situe approximativement entre *La condition volontaire*, où je tentais de mettre au jour l'ambiguïté d'une approche purement phénoménologique de la conduite ludique (voir le chapitre intitulé *Le jeu du vouloir*) et la préface que j'ai donnée à la troisième édition du *Jeu*, publiée sous une couverture que j'aime beaucoup et dont l'essentiel consiste à dire que l'idée de jeu apparaît d'abord, pour qui s'efforce de la saisir, dans la perspective d'une interprétation dont est porteuse une culture. Parler de "jeu", c'est parler de

quelque chose dont “on” se fait l'idée, en donnant la parole à ce “on” auquel on tend à s'identifier et dont on se sent proche parent.

- 8 *La condition volontaire*, radicalisant le propos du livre de 1969, critique toute vision objective du jeu, pour en faire une pure expérience subjective :

Il s'agit donc, non pas d'un jeu qui pourrait être objectivement conçu au sens où certains métaphysiciens croient possible de définir une liberté objective, mais d'une forme d'être simplement subjective, analysable seulement à titre d'expérience vécue, sans qu'il soit nécessaire d'en référer à une ontologie. Il n'y a sans doute pas plus de jeu au sens objectif du terme, dans un sujet qui joue que dans un meuble qui joue : et pourtant il joue. La preuve de son jeu ne peut être tirée que de l'expérience même de la subjectivité (Henriot, 1970, p. 142).

Jouer comme illusion de liberté

- 9 La notion de distance (explorée par l'article de Maude Bonenfant dans ce numéro) est constitutive du jeu du sujet. Ce texte nous rappelle qu'Henriot est un philosophe qui rencontre la question du jeu au détour des grandes questions de métaphysique et de philosophie morale. Sa pensée le conduit à interroger les notions de liberté ou de volonté libre, évoquant très souvent l'hypothèse d'un déterminisme que tous les savoirs scientifiques, qu'il s'agisse de psychologie, de psychanalyse ou de sociologie, peuvent étayer. La liberté ne peut être qu'une croyance et il n'y a pas vraiment de place pour le jeu comme liberté, mais seulement comme illusion de liberté. Il s'agit bien d'une idée pas d'une réalité ontologique. On retrouve cette vision dans la justification du titre du livre de 1989 qu'il livre dans un entretien accordé à Haydée Silva et publié partiellement dans sa thèse :

C'est [dans *la Pensée sauvage*, de Lévi-Strauss,] que j'ai trouvé la formule « sous couleur de jouer ». « Sous couleur de jouer » veut dire qu'en réalité on ne joue pas. [...] Au fond, on pourrait dire que jouer, c'est croire qu'on joue. Et croire, cela voudrait dire qu'on apporte, dans l'interprétation qu'on plaque sur le comportement, tout un contenu d'idées, qui sont des idées que j'appellerais volontiers métaphysiques, parce qu'elles dépassent l'expérience [...]. Par exemple, on croit qu'il est possible d'introduire dans les choses de l'imprévisible, de l'inattendu, du contingent. Et puis surtout, et alors là c'est le grand mot, « de la liberté » ! Le joueur se croit libre, mais est-ce qu'il l'est réellement ?

[...] Il y aurait donc une illusion dans l'illusion elle-même !

Quand on s'engage dans un jeu, c'est parce qu'on a l'impression, le sentiment profond, qu'on est libre de s'y engager, c'est-à-dire qu'on pourrait tout aussi bien s'en dégager. C'est ça, le sentiment de liberté. Mais la liberté n'est pas un fait d'évidence. La liberté, c'est un acte de croyance, de conviction, de certitude subjective (Silva, 1999, p. 710).

- 10 Il a pu se référer au célèbre jeu de la bobine pour montrer toute l'incertitude de l'intention, de la liberté du jeu :

L'exemple de la conduite ludique fournit à cet égard matière à conjecture. Que fait l'enfant qui lance et rattrape une bobine munie d'une ficelle ? Il joue, il veut donc jouer, puisque jouer c'est toujours en même temps vouloir jouer [note de référence à *Au-delà du principe de plaisir* de Freud]. Mais sait-on s'il veut réellement jouer ? L'observateur qui s'efforce de comprendre le sens de cette conduite en vient à penser qu'un tel « jeu » n'est que la manifestation d'une activité psychique inconsciente (et donc involontaire) qui n'est rien moins que ludique. Le conscient joue, l'inconscient travaille.

Même dans le cas où l'observateur peut faire appel au témoignage de l'acteur, comment peut-il être sûr de la valeur de ce témoignage ? Sait-on jamais ce que l'on

veut ? Veut-on toujours ce que l'on fait ? Le critère de l'intention demeure faible (Henriot, 1974, p. 26).

- 11 Dans ce même texte citant Spinoza (« Il n'y a en l'âme aucune volonté absolue ou libre ; mais l'âme est déterminée à vouloir ceci ou cela par une cause qui est aussi déterminée par une autre et cette autre l'est à son tour par un autre et ainsi à l'infini » *Ethique*, Proposition XLVIII), il montre la force et l'évidence des arguments déterministes partagés par la philosophie classique comme par la pensée moderne de Marx et Freud : « Tout choix doit s'expliquer (et du même coup s'anéantir en tant que "libre") » (Henriot, 1974, p. 33). Ce même texte réintroduit cependant la volonté humaine *in extremis* (et donc le jeu) plus comme une hypothèse nécessaire à la vie morale que comme une certitude, sans qu'elle soit pour autant pensée comme en contraction avec un déterminisme qui reste pour Henriot irrécusable. C'est au niveau du vécu du sujet qu'il peut ainsi y avoir une place pour la volonté (et donc le jeu). Seule l'approche phénoménologique « décrivant et analysant les structures de la condition volontaire telle qu'elle est vécue par le sujet » (Henriot, 1974, p. 38) peut tenir un discours légitime sur la volonté. Il en est de même du jeu dans la mesure où jouer c'est vouloir jouer. Et de conclure cet article à travers une symétrie entre jeu et volonté :

De même que l'hypothèse psychanalytique d'un en deçà du jouer ne dissout pas la spécificité de la conduite ludique, de même l'idée que le vouloir puisse n'être qu'illusion n'empêche pas le sujet de vouloir et d'avoir conscience qu'il veut (Henriot, 1974, p. 38).

- 12 C'est bien là que se trouve la dimension philosophique de la pensée du jeu, qui consiste à concevoir le jeu lors même que la notion de liberté, essentielle chez nombre de penseurs du jeu mais rarement conceptualisée à l'exception d'un Duflo (1997) qui de ce fait ne pourra que critiquer Henriot, est récusée et renvoyée à l'illusion. Mais justement comme le soulignera Henriot, le jeu est rigoureusement illusion, *in-ludere*, entrer dans le jeu. Sur cette base fondamentale Henriot va radicaliser son analyse entre les deux ouvrages consacrés au jeu.

Le tournant des sciences du jeu

- 13 La rupture est consommée avec la préface à la nouvelle édition du *Jeu* chez un éditeur qui se trouvait lié à la librairie installée alors à côté du campus. La pensée se développe bien en relation avec Villeteuse. Nous citons longuement cette préface tant elle nous semble présenter avec beaucoup de clarté les nouvelles questions qu'Henriot se pose.

Le plus simple serait sans doute de commencer par observer que la chose nommée jeu apparaît d'abord sous l'aspect du mot qui le nomme. Avant même d'exister comme forme de comportement ou d'expérience vécue, le « jeu » se manifeste à la pensée de celui qui parle. [...] ne conviendrait-il pas de chercher d'abord à comprendre ce que représente le mot « jeu » pour celui qui l'utilise – et à savoir d'où lui vient une telle pensée ? (Henriot, 1983, p. 4).

Il n'en reste pas moins qu'il y a urgence à construire la problématique d'une telle chose, à demander quel est le mode d'être d'une réalité que l'on ne peut objectivement appréhender, au moins pour commencer, que sur le plan du langage (Henriot, 1983, p. 5).

- 14 Le projet de *Sous couleur de jouer*, l'intérêt porté à la *Métaphore ludique* (sous-titre de l'ouvrage de 1989), ce que j'aurais envie de nommer la pensée de Villeteuse, apparaît nettement dans cette préface :

De là résulte le projet d'une lecture *anthropologique* du phénomène ludique. Prendre le jeu non pas comme un fait de comportement, c'est-à-dire d'observation ou d'expérience, mais comme concept. [...] Le jeu est donc *en premier lieu* un fait d'ordre mental, une façon de voir le monde, de le penser, de l'imaginer.

[...]

Rien n'autorise à croire qu'un jeu réel corresponde dans la texture du monde ou de l'histoire à cette représentation du jeu possible [...]. C'est là en l'homme qu'il y a un jeu. On comprend pourquoi l'hypothèse d'un jeu réel est en soi invérifiable : elle dépasse les limites de l'expérience. Même si je sais ce que cela veut dire : jouer, je ne saurais jamais si l'être que j'ai en face de moi joue réellement, au sens que je donne à ce terme. Je ne saurais jamais non plus si je joue réellement moi-même quand je crois pouvoir dire que je joue. [...] Le jeu est avant tout l'idée du jeu (Henriot, 1983, p. 5).

- 15 Il ne s'agit plus seulement de renvoyer le jeu à une posture subjective, à une attitude, mais de souligner son caractère d'hypothèse liée au fait de l'application d'une idée à des situations dont on ne sait jamais si elles sont adéquates à cette dénomination. C'est donc le procédé de dénomination qui se trouve au centre de l'intérêt d'Henriot et qui implique une approche non plus phénoménologique, mais anthropologique au sens le plus large du terme. Il importe de mobiliser différents savoirs pour comprendre l'usage même du terme jeu.

Il y a une science des jeux : il y aura des sciences du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette au jour le contenu idéologique et les présupposés métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce qu'elle *représente* pour ceux qui en font usage. A ce titre les sciences du Jeu justifient leur rattachement au cadre général des études anthropologiques (Henriot, 1989, p. 158).

- 16 Les sciences du Jeu renvoient explicitement à la nécessité de comprendre ce que jouer veut dire pour les uns et les autres, selon les époques et les lieux. Dans le même ouvrage, il articule les différents moments de son approche du jeu, montrant que la nouvelle perspective ne détruit pas, même si elle les relativise d'une certaine façon, les travaux antérieurs.

Ainsi s'avère la nécessité d'une jointure et d'une transition entre une phénoménologie de l'attitude ludique (esquissée dans mon étude sur *Le Jeu*) et une anthropologie du phénomène ludique pris dans sa totalité. Ce qui fonde le principe d'une phénoménologie de l'attitude ludique, c'est la découverte du fait qui donne sens à la chose nommée Jeu : l'intentionnalité, le dessein constitutif d'une forme de pensée singulière dont chacun fait en soi l'expérience. Mais ce dessein n'a de sens, pour le joueur lui-même, que dans la mesure où la pensée qui l'anime se trouve soutenue par l'idée que l'on se fait de ce qu'il appelle jouer dans le monde où il vit. La phénoménologie de l'attitude ludique doit donc se doubler d'une lecture anthropologique de l'idée de Jeu ainsi que d'une analyse de son mode de production, en relation avec une époque et un milieu (Henriot, 1989, p. 159).

- 17 En ce qui me concerne j'ai particulièrement suivi la question d'une anthropologie de l'idée de jeu dans *Jeu et éducation* (Brougère, 1995), à l'origine une thèse d'état (remplacée aujourd'hui par les habilitations à diriger des recherches) au jury de laquelle participait Jacques Henriot. Une partie de l'analyse s'appuie sur *Sous couleur de jouer*, ou tout au moins sa première partie.

Le jeu tel qu'on le parle, c'est le jeu tel qu'il est pensé par notre société [une note spécifiait ici que l'analyse s'appuie sur l'ouvrage d'Henriot]. En effet le jeu est d'abord un fait de langage ce qui relève d'un nominalisme radical. Il ne semble y avoir d'autre réalité que le mot dans la diversité de ses usages. Nul autre moyen

d'aborder de façon objective le problème du jeu n'est possible d'autant plus que « le jeu est une chose dont chacun parle, que tous considèrent comme évidente et que personne ne parvient à définir. » [Henriot, 1989, p. 9] A défaut de savoir si la chose dénommée jeu existe il est certain qu'existe une idée de jeu puisqu'elle est effectivement utilisée (Brougère, 1995, pp. 17-18).

Définition et outil d'analyse

- 18 Je me suis bien inscrit dans le projet anthropologique d'Henriot, mettant l'accent sur les usages du terme selon les temps et les lieux, les espaces sociaux, tout particulièrement pour comprendre comment pouvaient se tisser ou non des relations entre jeu et éducation. Cela conduit à repérer des usages, des logiques dont il faut chercher à un moment s'il existe un noyau de significations (au moins dans un contexte donné) qui permette d'en rendre compte. C'est ce que l'on trouve dans la deuxième partie de l'ouvrage de 1989 qui s'achève sur une définition. De mon côté si j'ai récusé l'idée même de définition au profit d'un outil d'analyse pour comprendre cette logique dans ses variations mêmes (Brougère, 2005), le cheminement me semble parallèle à celui de Jacques Henriot d'autant plus qu'on peut souligner des points communs entre nos approches. Là où je propose des outils d'analyse, Henriot propose une hypothèse avec l'idée qu'« [u]ne pensée du Jeu ne saurait être qu'hypothétique » (Henriot, 1989, p. 191). Si j'utilise la notion de critère ce n'est pas pour renvoyer à des critères objectifs récusés dès la page 3 de *Sous couleur de jouer*, mais des critères d'usage du terme même de jeu. Quels sont les critères qui permettent d'utiliser le terme de jeu aujourd'hui ? La démarche est assez symétrique de la recherche par Henriot d'une définition qui est moins celle du jeu que de la pensée du jeu, de l'idée de jeu, qui permettrait là encore d'en comprendre l'usage tel qu'il en a montré l'expansion en particulier dans le discours journalistique.
- 19 L'un et l'autre nous récusons les critères de plaisir et de gratuité, particulièrement présents dans le discours commun sur le jeu à l'époque où Henriot écrivait. Si le plaisir renvoie à toute conduite volontaire, la gratuité est référée à l'illusion : « Plutôt que d'une prétendue gratuité de l'illusion, je pense à mon tour qu'il serait préférable de parler d'une illusion de gratuité » (Henriot, 1989, p. 187).
- 20 Si l'on va du côté des critères (ou, pour Henriot, des éléments de la définition) que l'on peut trouver dans la pensée du jeu, de mon côté, quittant provisoirement la référence à Henriot au profit de celles de Bateson (1977) et Goffman (1991), j'ai considéré comme essentielles les notions de métacommunication pour le premier et de modalisation du cadre de l'expérience pour le second, utilisant la notion de second degré pour la traduire (Brougère, 2005). Si Henriot peut écrire, dans un contexte où il se réfère au Goffman de *La mise en scène de la vie quotidienne*, que le jeu, comme la politesse, « opère au second degré » (1989, p. 279),¹ c'est avec la notion de « procès métaphorique » qu'il pense cet aspect du jeu : « Le propre du jeu consiste à prendre l'absence pour étoffe, à dépasser le présent dans le sens de l'avenir, à transformer le réel par le moyen du possible en lui donnant la dimension de l'imaginaire » (Henriot, 1989, p. 256). Il y a distance au réel et dimension métaphorique. La notion de métaphore est ce qui lie les deux moments du travail d'Henriot. Le jeu est métaphore au sens où il s'agit toujours d'interpréter des situations pour les désigner comme jeu, mais aussi au sens où la situation ludique est elle-même le résultat d'un procès métaphorique, d'un déplacement des significations.

- 21 On peut noter l'emploi par Jacques Henriot de l'expression « second degré » pour désigner ce procès métaphorique, dans une phase antérieure du livre :
- Le petit Hans de son côté, déchire l'entrejambe de sa poupée à l'aide d'un canif. Voilà ce que l'un et l'autre [l'autre exemple est celui de la petite fille qui urine dans le tableau de Bruegel] font – au premier degré. Mais s'il y a jeu, c'est au second degré. La véritable question est donc de savoir si, en faisant ce qu'ils font, ils jouent » (Henriot, 1989, p. 137).
- 22 Certes il me semble qu'Henriot n'a pas vraiment exploité cette notion de second degré, ni développé assez loin la question du procès métaphorique, d'où la nécessité de construire cette notion à l'aide d'autres références, mais l'idée d'une transformation (au second degré) du cadre de l'expérience ne me semble pas opposée à la vision du jeu qu'Henriot construit à travers son travail définitionnel. On peut donc admettre qu'il y a convergence entre Bateson, Goffman et Henriot.
- 23 En ce qui concerne trois autres critères, la proximité avec Henriot est plus évidente. Plutôt que la gratuité, récusée ainsi que nous l'avons évoqué ci-dessus, Henriot défend l'idée de l'arbitraire, qui est également une façon de se situer autrement face à la question de la liberté. Ce terme désigne « une décision individuelle, laquelle met le décideur en face de ses responsabilités. Tel est le cas du joueur : il ne peut s'en prendre qu'à lui seul du choix qu'il fait de jouer – de jouer à ce jeu plutôt qu'à un autre – et d'y jouer comme il y joue » (Henriot, 1989, p. 224). J'ai également mis la décision au cœur des critères qui permettent de rendre compte de la logique du terme, entendue également aussi bien comme celle d'entrer dans le jeu, que de jouer.
- 24 L'arbitraire ludique est fondamental en ce qu'il met la décision au centre, mais elle s'inscrit dans un contexte qui la guide. On pourrait la penser comme décision située, renvoyant à tout un ensemble de mécanismes qui permettent de réaliser ces décisions, ce que l'on appelle les règles et dont Henriot pense, nous l'avons déjà souligné dans le débat l'opposant à Piaget, qu'elles sont présentes dans tout jeu quel qu'il soit. « Le jeu consiste toujours à faire quelque chose d'une certaine façon : ainsi il ne fait qu'un avec l'ensemble de ses règles » (Henriot 1989, p. 227).
- 25 L'importance de la décision se traduit par le fait que le jeu n'existe que par la volonté du joueur : « On appellera jeu [...] tout système d'action dont la thématique peut être à chaque instant modifiée, parce qu'elle n'a d'autre fondement, d'autre caution que le vouloir de celui qui le conçoit et l'applique » (Henriot 1989, p. 231). J'y ai vu de mon côté l'aspect performatif (au sens d'Austin) du jeu. Cela est très différent de la liberté, au sens où le contexte cadre la décision (ce que fait le petit-fils de Freud dépend de ce qu'il a entre les mains) mais n'annule pas la possibilité de rien faire ou de faire autre chose. C'est la décision qui fait exister le jeu entendu ici comme « résultant de la décision prise et maintenue » par rapport à « un thème délibérément posé comme arbitraire » pour reprendre deux aspects de la définition finale (Henriot, 1989, p. 300).
- 26 Autre dimension du jeu selon Henriot, la notion de schème aléatoire pour désigner l'incertitude même du jeu : « Le propre de tout jeu est de s'élaborer, de se poursuivre, d'aller jusqu'à son point d'achèvement dans un climat de constante incertitude » (Henriot, 1989, p. 336). La conjonction des deux dimensions conduit à énoncer que « Jouer c'est toujours décider dans l'incertain » (Henriot, 1989, p. 239).
- 27 Il y a donc convergences entre les critères que j'ai mis en évidence dans une logique d'opérationnalité (rendre possible l'analyse des situations et de leur dénomination comme jeu) et les éléments de la définition d'Henriot, à un élément près : l'importance

que j'accorde au critère de frivolité ou de futilité. Tout en reconnaissant la légitimité de l'association du jeu et du non-sérieux, Henriot la nuance, voire la récuse en soulignant qu'il y a plus complémentarité qu'opposition. Je serais tenté pour ma part de penser qu'il n'y a attitude ludique que si une part de frivolité, de distance par rapport aux conséquences est présente. Mais il est vrai que c'est un critère relatif (il y a toujours des conséquences) et que bien des usages du terme « jeu » ne prennent pas en compte cette dimension en désignant des activités fort sérieuses. D'où l'intérêt du critère pour analyser des situations dites ludiques mais fort différentes sous ce point de vue. Par ailleurs il me semble que cette frivolité est prise en compte par Henriot dans une des dimensions de son analyse, le détachement requis pour considérer une situation comme un jeu :

[L]'idée de Jeu est avant tout affaire de point de vue. Elle suppose un survol, un détachement, une sorte de légèreté mentale, au moins provisoire – qui n'a rien d'un retour à l'esprit d'enfance, mais qui amène à voir les choses d'une manière plus abstraite, moins immédiatement engagée (Henriot, 1989, p. 53).

Le développement des sciences du jeu à Villeteuse

- 28 Cette mise en parallèle a pour but de montrer que le développement de sciences du jeu à Villeteuse se situe bien dans la lignée de la pensée engagée par Jacques Henriot en ce même lieu, devant des étudiants d'autant plus sensibles à l'originalité de ce qui se pensait ici que pendant des années le jeu était fort peu présent dans la recherche française. Nous n'avions pas comme objectif de défendre ou promouvoir la pensée d'Henriot mais plutôt de réaliser son projet scientifique, de faire exister des sciences du jeu qui semblent aujourd'hui se développer en France et au-delà, ce qui justifie le projet de cette revue née à l'occasion de la journée d'étude. Ce projet scientifique s'est traduit par des développements spécifiques autour des relations entre jeu et éducation, jeu et loisir, un travail relatif aux institutions qui mettent le jeu en avant, telles les bibliothèques (Roucous, 2006), la prise en compte du jeu vidéo (Berry, 2012), l'intérêt plus récent porté au jeu d'argent (comme en témoigne l'article d'Aymeric Brody, lui-même ancien étudiant en sciences du jeu), mais aussi par un intérêt porté à une culture matérielle peu investie par Jacques Henriot. Le primat qu'il a donné à l'attitude, au jouer sur la structure le conduit à considérer le jouet uniquement dans sa dimension de jouabilité, dans sa (re)création par le joueur. Il n'y a de jouet que pour celui qui joue et lui confère cette signification par son action même.

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).

- 29 Les travaux ne se sont pas développés dans cette perspective. En effet nous ne considérons pas la réification propre au processus culturel qui transforme en objets persistants les pratiques de jeu, comme secondaire, mais au contraire comme une autre façon de prendre en compte le jeu dans la société. Le jeu produit des dispositifs, des objets qui sont le résultat du jeu, mais conduisent également à transformer des cultures ludiques, à la production de nouvelles expériences, ces expériences instrumentées par exemple dont parle Tricot (2011) à propos du jeu vidéo. Par ailleurs les objets portent d'autres dimensions que leur seule fonction ludique. Si cette question est discutée dans

Sous couleur de jouer, en particulier en référence à mes premiers travaux (Henriot 1989, pp. 95, 100-101), il s'agit bien pour l'auteur de s'intéresser à la fonction purement ludique du jouet, de saisir le « jeu » propre à l'objet qui peut permettre le jouer. Nous avons, au contraire, délibérément pris en compte le jouet et les jeux en tant que témoignage parmi d'autres d'un discours sur le jeu et non simplement d'un support de jeu, qu'il s'agisse du passé (Manson, 2001) ou du présent (Brougère, 2003). Le jouet nous parle de l'enfant et de son jeu et doit être analysé pour comprendre le discours contemporain sur le jeu. Il en est de même du jeu vidéo dont on peut considérer qu'il est également discours sur le jeu, et des jeux de société ou des fictions ludiques (Dauphragne, 2011). Les textes ne sont pas seuls à parler, les objets (matériels ou numériques) contribuent au développement contemporain de l'idée de jeu.

- 30 Il s'agit bien de valoriser aujourd'hui une vision la plus large possible de sciences du jeu qui peuvent s'intéresser tant aux discours qu'aux pratiques, aux comportements qu'aux objets, aux métaphores qu'aux critiques. Ainsi les questions contemporaines de la ludicisation (étudiée dans l'article de Patrick Schmoll à travers la relation entre jeu et sacré) ou de la gamification (développée par les articles de Haydée Silva et de Sébastien Genvo) mais aussi de ce que l'on appelle le *serious game* nous permettent de voir les formes contemporaines d'une pensée du jeu qui passe autant par des discours que par des dispositifs. Le développement du jeu vidéo conduit en lui-même et par les discours qu'il a générés à transformer le discours sur le jeu. Le domaine potentiel des sciences du jeu, déjà large dans l'acception qu'en propose Jacques Henriot, s'est sans doute élargi ces dernières années avec l'importance donnée au jeu ou peut-être plus souvent à la métaphore ludique par les nouveaux dispositifs technologiques tels qu'internet, les smartphones ou les tablettes.
- 31 La pensée d'Henriot nous invite d'une part à prendre au sérieux la prolifération des discours sur le jeu, d'autre part à ne jamais oublier de traquer la présence ou l'absence d'une attitude ludique que l'emploi du mot « jeu » ou « ludique » ne garantit pas. C'est l'articulation complexe de ces deux dimensions qui donne sens aux sciences du jeu telles que les entendait Jacques Henriot.

BIBLIOGRAPHIE

- BATESON G. (1977), « Une théorie du jeu et du fantasme », in *Vers une écologie de l'esprit 1*, tr. fr. Paris, Seuil.
- BERRY V. (2012), *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, P.U.R.
- BROUGÈRE G. (1995), *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan.
- BROUGÈRE G. (2003), *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- BROUGÈRE G. (2005), *Jouer/apprendre*, Paris, Economica
- DAUPHRAGNE, A. (2011), « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenae*, n°2 [publication en ligne].

- DUFLO C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris, P.U.F.
- GOFFMAN E. (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les éditions de Minuit, 1991.
- HENRIOT J. (1967), *Existence et obligation*, Paris, PUF
- HENRIOT J. (1969), *Le Jeu*, Paris, PUF
- HENRIOT J. (1970), *La condition volontaire. Eléments pour une phénoménologie de la praxis*, Paris : Béatrice- Nauwelaerts,
- HENRIOT J. (1974) « Le présent d'une illusion. Essai sur la problématique du vouloir », *La caractérologie*, n°16, pp. 21-38.
- HENRIOT J (1983), *Le Jeu*, 3^{ème} édition avec une préface originale, Paris, Synonyme – S.O.R.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti
- MANSON M. (2001), *Jouets de toujours*, Paris, Fayard.
- ROUCOUS N. (2006), « Ludothèque, un territoire de l'enfance », *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, Vol. 39 n°2, pp. 15-32.
- SILVA H. (1999), *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraire françaises au XXe siècle*, Thèse Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.

NOTES

1. Je remercie Aymeric Brody pour cette référence qui m'avait échappé (ou que je n'avais pas gardée en mémoire).

RÉSUMÉS

Ce chapitre introductif retrace l'itinéraire de Jacques Henriot quant à sa pensée du jeu, d'une première approche phénoménologique ancrée dans son travail de philosophe de l'obligation à celle centrée sur l'idée de jeu, interrogeant les usages même du mot en relation avec la façon dont chacun pense le jeu. L'inflexion est en lien avec le rôle qu'il a joué dans la mise en place d'une formation et d'un centre de recherche au sein de l'université Paris 13 dont le campus principal se situe à Villeteuse. Elle le conduit à mettre en avant le projet de sciences du jeu, projet poursuivi à Paris 13 à travers une diversité de recherches en dialogue avec la pensée de Jacques Henriot. D'autres recherches contemporaines ainsi que cette nouvelle revue conçue pour en rendre compte s'inscrivent bien dans un tel programme.

This introductory chapter looks back on Jacques Henriot's conception of play, from his first phenomenological approach grounded in his philosophical work about obligation, to the approach centred on the idea of play, questioning the uses of the word in relation to the way "play" is thought by each of us. This new orientation is linked with his participation in the creation of a degree and a research centre inside University Paris 13, the main campus of which

being located in the city of Villeteuse. It brings him to develop the project of “sciences of play” which was carried on at University Paris 13 through a large diversity of researches in dialogue with the thought of Jacques Henriot. Other contemporary researches as well as this new journal intended to present them are consistent with such an agenda.

INDEX

Mots-clés : Henriot, jeu, sciences du jeu, philosophie, définition

Keywords : Henriot, play, sciences of play, philosophy, definition

AUTEUR

GILLES BROUGÈRE

Université Paris 13, EXPERICE