



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

1 | 2013

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

L'attitude ludique de Jacques Henriot

Bernard Perron



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/216>

DOI : [10.4000/sdj.216](https://doi.org/10.4000/sdj.216)

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Bernard Perron, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en
ligne le 01 octobre 2013, consulté le 21 septembre 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/216>
; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.216>

Ce document a été généré automatiquement le 21 septembre 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.

L'attitude ludique de Jacques Henriot

Bernard Perron

- 1 Bien que je ne l'aie pas initialement pensée ainsi, ma présente intervention s'inscrit dans la continuité de celle que j'ai faite au colloque « Les jeux vidéo. Au croisement du social, de l'art et de la culture » tenu à Limoges en 2009. Elle me permet même d'en approfondir le propos publié (Perron, 2010). Qui plus est, l'entière journée scientifique en hommage à Jacques Henriot s'avère à mon grand plaisir être une démonstration éclatante de l'illustration que j'ai alors souhaité utiliser pour clore ma réflexion.
- 2 En effet, les organisateurs du colloque de Limoges, dont Maude Bonenfant et Sébastien Genvo (qui sont aussi intervenus durant la journée), m'avaient sensiblement fait une demande semblable à celle de Gilles Brougère qui m'a invité ici, à savoir situer les travaux francophones face à la théorie anglophone du jeu vidéo. Ayant un peu bousculé l'ordre (ce que je ferai encore dans cet article) en me donnant comme ambition première de stimuler plus que de témoigner de la place et de la vivacité des recherches vidéoludiques francophones, j'ai placé mon exposé sous le signe de la libido. Ce que j'ai en un mot voulu souligner par là, c'est que la première *libido ludendi* ou passion de jouer du chercheur doit toujours animer ses *libidos dissecandi* (désir d'analyser) et *studendi* (désir d'étudier). Citant Dominique Nogez au sujet de l'avènement des études cinématographiques :

Autrement dit et pour finir, il serait absurde que ceux qui s'occupent de cinéma [ou de jeu vidéo] à l'Université – étudiants, enseignants, chercheurs – soient amenés à faire de l'analyse filmique [ou vidéoludique] comme les charcutiers font du boudin : je veux dire au mètre et même au kilomètre. Et sans plaisir (Nogez, 1980, p. 193).
- 3 Tant qu'un chercheur reste ludique et créateur de connaissances et de compétences, importe-t-il que l'on¹ parle de *video game studies* ou d'études du jeu vidéo ? « Embrassé par notre *cupido creandi*, notre nouveau champ de recherche ne peut qu'être florissant » (Perron, 2010, p. 25). Par contre, c'était là ma conclusion : « Et puis, en matière de désir et de passion, rien ne vaut un *french kiss* » (Perron, 2010, p. 25). Tout en évitant de me référer à la fameuse mais controversée *french touch* rattachée aux développeurs de jeux

vidéo français au tournant des années 1990, c'est à l'apport particulier de la recherche française que j'en appelais.

- 4 Je ne peux conséquemment pas m'empêcher de filer l'analogie et affirmer que les travaux de Jacques Henriot sont de remarquables *french kisses*. De son essai sur *Le Jeu* (Henriot, 1983) à son ouvrage *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique* (Henriot, 1989a), en passant entre autres par ses entrées encyclopédiques dans *l'Univers de la Psychologie* (Henriot, 1978) et *l'Encyclopédie philosophique universelle* (Henriot, 1989b, 1989c, 1990a et 1990b), l'étreinte n'a pas cessé d'être voluptueuse. Henriot a embrassé le jeu avec autant de *cupido* que son compatriote Roger Caillois (1958) dans *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. C'est parce qu'elles ont été traduites en anglais dès 1961 que ces dernières conceptions ont été le plus considérées durant l'émergence des *video games studies*. Si les écrits d'Henriot avaient eux aussi été accessibles par la suite dans la langue de Shakespeare, on peut imaginer sans difficulté qu'ils auraient pu avoir un impact tout aussi important ou, comme je voudrais le montrer, certainement permis de mieux en évaluer les fondements tout en signalant une incontournable perspective d'étude. Pour l'heure, à l'exception de mes quelques références au livre *Le Jeu* dans *The Video Game Theory Reader 1* (Perron, 2003) et celles plus soutenues à *Sous couleur de jouer* de Sébastien Genvo (2009) dans *The Video Game Theory Reader 2*, le monde anglophone n'a sensiblement jamais entendu parler d'Henriot. Si les *video game studies* se sont développés et se développent toujours largement en anglais, on peut affirmer sans trop de chauvinisme qu'ils ont souffert de ne pas pouvoir lire Jacques Henriot. Corollairement, les travaux du fondateur des sciences du jeu demeurent l'une des cartes cachées de la recherche française. À juste titre, saluons l'initiative de l'Université Paris 13 qui réunit ici une collection de textes consacrés à Henriot ; celle-ci nous permet de sortir de notre jeu cet as de cœur (analogie quand tu nous tiens) pour mieux l'abattre ensuite sur la table des études vidéoludiques, toutes langues confondues.

Questionner le jeu : l'attitude ludique

- 5 Comme l'indique mon titre, je tiens pour ma part à rendre hommage à Jacques Henriot en soulignant son « attitude ». Je me réfère évidemment par là à la notion d'attitude ludique qui lui a été si chère (et j'y reviendrai), mais d'abord à son état d'esprit à l'égard du jeu. Car à force de réfléchir à ce que signifiait jouer, Henriot a fini par être ludique. Le début de *Sous couleur de jouer*, ouvrage qui synthétise autant qu'il aiguise la pensée de son auteur, est on ne peut plus clair.

L'attitude que j'adopte participe, je l'avoue, de ce qu'on nomme couramment le jeu. Comment parler de jeu sans jouer ? Peut-on rester grave et compassé devant un sujet dont le moins qu'on puisse dire est qu'il prête à jouer, non seulement avec les mots que l'on emploie mais aussi et plus profondément avec le sens même d'une réalité fuyante, rebelle, ne se dévoilant et ne se laissant entrevoir que pour se dérober aussitôt ? Qui parlerait de jeu sans jouer plus ou moins ne jouerait pas le jeu (Henriot, 1989a, p. 10).

- 6 La fin ne l'est pas moins puisqu'Henriot y surprend celui ou celle qui ne se serait pas plié aux règles de la lecture :

Enfin bref...

Il me revient que certains lecteurs n'ont pas la patience de lire un livre en accompagnant l'auteur dans tous ses développements. L'essentiel est pour eux de savoir comment cela finit. Ils aiment qu'on leur résume l'ouvrage en une phrase. A

leur intention, je vais rassembler ici les éléments de la définition que d'autres auront lue, au fil des pages, par-dessus mon épaule (Henriot, 1989a, p. 300).

- 7 Les impatientes qui auront pensé que « le tour était joué » en se contentant de cette (autre, car chacun y est allé de la sienne, en commençant par Huizinga et Caillois) définition n'auront pas pu apprécier la manière dont Henriot se sera joué des généralités pour « prendre au mot le jeu » (1989a, p. 15), en aura savamment questionné l'idée avant d'en donner une explication succincte. Cependant, *Sous couleur de jouer* (dont le titre nous rappelle qu'il s'y cache autre chose) n'est pas un livre-jeu, un livre dont vous êtes l'intellectuel (Biron et Popovic, 1998) ou le philosophe. Loin d'être arbitraire, l'activité d'Henriot est bien sérieuse : « Est-il possible de jouer sans prendre au sérieux, au moins momentanément, les règles que l'on s'impose de respecter, la conduite que l'on décide de tenir ? Bien jouer, c'est bien faire » (Henriot, 1989a, p. 201). C'est pour respecter la conduite qu'il s'est imposé qu'Henriot se dit finalement joueur occasionnel (*casual gamer* dirons-nous en termes vidéoludiques) plus qu'un joueur passionné (*hardcore gamer*) :

Je suis joueur, mais je joue peu. Le moins possible. On dira que je ne suis pas joueur. Comment l'être ? Celui qui joue se met dans une position intenable. Certes, il est indispensable de savoir, par le dedans, ce dont on s'apprête à parler. Mais à trop jouer on perd l'envie et probablement les moyens de le dire. La réflexion paralyse l'action. L'action tue la réflexion (Henriot, 1989a, p.11).

- 8 Il reste conscient de la position qui l'amène à jouer moins pour en parler mieux, et prend même « quelque plaisir à insister sur ce que l'obligation a de paradoxal » (Henriot, 1989a, p. 11). Dans la mesure où il se pose lui-même en joueur pour écrire, Henriot ne dit pas² qu'il ne faut pas en soi jouer, ni qu'il ne faut pas connaître le plus possible le jeu (qui n'est pas un jeu ou un type de jeux en particulier). Il n'y a de toute façon « Pas de jeu sans jouer ; pas de jouer sans joueur » (Henriot, 1989a, p. 108). On ne passe pas 25 ans à lire, réfléchir, considérer et interroger ce qu'est jouer, donc « agir pour réfléchir sur l'action » (afin de reprendre l'expression critique de Duflo, 1997, p. 32), si l'on ne connaît pas bien ce dont on parle. On ne peut tout simplement pas faire les deux en même temps.

Mais le théoricien qui parlerait de jeu en jouant ne dirait rien que l'on puisse prendre au pied de la lettre, poser comme vrai. Il va falloir se tenir dans l'*entre-deux* d'une réflexion souriante, engagée mais jamais tout à fait dupe, éviter tout dogmatisme et pourtant mettre en œuvre un esprit d'analyse, avec la volonté d'y voir clair (Henriot, 1989a, pp. 10-11, les italiques sont de moi).

- 9 Dans la mesure où « Le jeu ignore le juste milieu » (Henriot, 1978, p. 41) parce que la dynamique du jouer repose sur une constante oscillation psychologique entre le savoir et l'oubli que l'on joue, entre être dans le jeu et rester dehors, l'*entre-deux* demeure sans contredit un centre privilégié. Si, comparativement au visionnement d'un film par exemple, parler d'un jeu vidéo se déroulant dans un univers virtuel qui simule le monde réel amène souvent le théoricien à faire le récit auto-ethnographique de sa session de jeu, à décrire à la première personne une action fictionnelle exécutée par un avatar contrôlé en pressant les boutons d'une manette et à donner l'impression d'avoir réellement accompli celle-ci (ce qui surprend toujours les non-initiés au domaine), il ne doit pas s'en tenir à ce dedans en ne faisant que décrire son activité fuyante, ni rester en deçà du seuil ludique ou passer au-delà en ne tenant pas compte de l'expérience. Suivant l'enseignement que lui prodigue la conduite d'Henriot, le théoricien qui parle

du jeu reste en quelque sorte un funambule qui doit adopter une position stable, trouver un point d'équilibre.

- 10 Ramener l'équilibre en faisant contrepoids à la manière dont on a toujours parlé du jeu demeure la perspective qu'adopte Henriot dès le départ. Il reconnaît dans la préface de l'édition de 1983 de *Le Jeu* :

La science a appris à se méfier de ce qui paraît, dès l'abord, clair et distinct. Il fallait donc, à propos du jeu, penser à contre-courant, soumettre à un questionnement rigoureux ce discours venu du fond des âges qui brasse à n'en plus finir les eaux d'un lieu commun (Henriot, 1983, p. 3).

- 11 Cette assertion est formulée différemment dans *Sous couleur de jouer* :

Le jeu est une chose dont on parle. Il faudrait préciser : le jeu est d'abord une chose dont on parle. En posant cette affirmation d'entrée de jeu, dès la première ligne, je ne dissimule pas mon intention de prendre à rebrousse-poil les évidences sur lesquelles reposent (et se reposent) la plupart des discours que l'on tient sur le jeu (Henriot, 1989a, p. 12).

- 12 Reste que la position d'Henriot est celle d'un philosophe. Pour quelqu'un comme moi qui n'en est pas un et qui joue plus qu'il ne philosophe, c'est au premier chef l'argumentation d'Henriot qui m'a le plus marquée au cours de ma (re)lecture. Dès lors que la question correspond à la démarche fondamentale de la philosophie, Henriot va user à souhait de cette manière de faire progresser son raisonnement, et cela est saillant dans son entrée encyclopédique sur la « psychologie du jeu ». Je fais cette remarque après avoir notamment compté pas moins de quinze questions à la page 31 de l'entrée, douze à la page 32 et treize à la page 34. L'entrée est également construite autour de deux questions principales : « Qu'est-ce qu'un jeu ? » et « Qu'est-ce que jouer ? ». Puisqu'il s'agit de rendre à la fois visibles des présupposés et consciente une pensée particulière, le questionnement soulève autant ce qui pose problème qu'il ne mène à des réponses. On comprend qu'une question qui n'est pas posée reste une difficulté qui est évitée. Qui plus est, on se rend compte de toute l'importance qu'a pour l'auteur la « Question du jeu », cette fois en lisant dans l'entrée du même nom de l'*Encyclopédie philosophique universelle* que celle-ci « met en question la philosophie elle-même : toute pensée du Jeu n'est-elle pas philosophie ? Toute philosophie n'est-elle pas découverte et expérimentation d'un Jeu ? » (Henriot, 1989b, p. 623). Ces grandes interrogations expliquent ce qui reste pour Henriot la première modalité du jeu.

Parler de jeu, c'est faire de la « métaphysique ». Ce n'est pas, pour autant, parler pour ne rien dire. « Si le jeu est un fait », il est d'abord – il est peut-être uniquement (et ce « peut-être » à lui seul fait le jeu) – un fait d'ordre mental, conceptuel et, par conséquent, historique, social : une idée. Le jeu, c'est avant tout l'idée du jeu (Henriot, 1983, p. 5).

- 13 Henriot reprend et développe cette idée dans *Sous couleur de jouer* :

Le jeu, c'est l'idée du jeu. Dire qu'il y a jeu quelque part, dans le monde, en quelqu'un, ce n'est pas effectuer le constat de la présence effective d'une réalité qui serait observable et dont le sens tomberait sous le sens : c'est émettre une hypothèse, porter un jugement, appliquer au donné de l'expérience vécue une catégorie qui provient de la société où l'on vit et que véhicule la langue dont cette société fait l'instrument de sa culture (Henriot, 1989a, p. 16).

La mutation de l'idée de jeu

- 14 Comme toute idée, celle du jeu évolue. Nous sommes, disons-nous, dans un monde où le jeu est partout, dans une société de plus en plus ludique. Mais tel que le marquait déjà d'un trait Henriot il y a plus de 23 ans, cette constatation reste banale et n'atteint pas le problème de la mutation.

[Cette dernière mutation] ne tient pas uniquement au fait que la pratique ludique se multiplie, se diversifie à l'extrême, mais aussi à ce que l'on en vient à qualifier de jeux ou de façon de jouer des manières d'être et de faire que l'on considérerait jusque-là comme essentiellement « sérieuses » et même « dramatiques ». La nouveauté ne tient donc pas à ce que l'on joue davantage, mais plus profondément, plus radicalement, à ce que l'idée même de Jeu se trouve prise pour modèle théorique, pour principe explicatif permettant de concevoir et d'interpréter un certain nombre de situations, d'en comprendre le sens et peut-être de les dominer (Henriot, 1989a, p. 32).

- 15 Pour bien souligner ces nouvelles applications, Henriot veille à être un observateur attentif de son époque et de sa société. Citant des magazines (comme *Jeux et Stratégie*, *France-Soir Magazine*, *Le Point*, *Le Nouvel Observateur* et *Connaissances des arts*), des quotidiens (comme *Le Parisien* et *Le Monde*), des émissions de radio (sur France Inter) et de télévision (sur Antenne 2, T.F.1 et FR3) qui lui étaient contemporains (les citations datant des quatre ou cinq années qui précèdent l'édition de l'ouvrage), il consacre de lumineuses pages de *Sous couleur de jouer* à exposer l'idée que l'on se fait notamment du « jeu politique » (p. 33), du « grand jeu international » (p. 37), du « jeu du marché » (p. 41), du « jeu de la pollution » (p. 44), du « jeu de la Démocratie » (p. 47), du « jeu criminel » (p. 53), etc. Pour rester dans l'esprit de son travail tout en attestant de sa perspicacité, je peux difficilement m'abstenir de donner deux exemples croisés alors que j'écrivais le présent texte, exemples tirés des discours entourant la grève des étudiants québécois opposés à la forte hausse de leurs droits de scolarité à l'université (la grève constitue aussi l'un des exemples d'Henriot). Premièrement, la relation entre les manifestants et l'escouade antiémeute lors de la première marche étudiante du 22 mars 2012 à Montréal a été présentée dans le journal *Le Devoir* du 24 mars 2012 comme « une danse qui se joue à deux », « un jeu qui laisse une grande part à l'improvisation », pas un « un jeu comme le football, mais un jeu transitionnel, sans règles préétablies, qui peut être festif, ludique, ou dramatique » et qui doit « passer par les médias » pour atteindre son but (Lalonde, 2012). Face aux policiers, gardiens des règles de l'espace public qui peuvent être transgressées par la foule, la danse est « liée à des enjeux d'appropriation de l'espace » (Lalonde, 2012). Ensuite, lors de la marche du Jour de la Terre à Montréal le 22 avril 2012, un manifestant brandissait une pancarte reproduisant un célèbre « jeu de société » (l'expression n'aura jamais été aussi vraie) : le Néolibéralopoly. Dans cette version Charest (en hommage au chef du parti libéral et premier ministre Jean Charest, qui a été battu aux élections du 4 septembre 2012), les propriétés à vendre sont remplacées par les ressources naturelles du Québec et les cases de chances ou de malchances représentent le recul des causes sociales, les activités de corruption et les gestes antienvironnementalistes dont est accusé le gouvernement.
- 16 Le Monopoly se prête bien à ces critiques sociales comme le démontre le *Kolejka*, une sorte de Monopoly communiste publié en 2011 par l'Institut polonais de la mémoire nationale.³ En France, comme me l'a souligné un doctorant après mon intervention à la

journée d'étude de 2009 (à défaut de pouvoir le nommer, je lui exprime ma gratitude), les travailleurs de Lip ont aussi édité en 1977 une version du jeu afin de populariser leur lutte : le *Chomageopoly*. La référence au Monopoly met en évidence que l'idée du jeu ne s'applique évidemment pas qu'à des situations sociales. On dira même qu'elle ne s'applique pas a priori à de telles situations.

Dans un groupe humain donné, pris à un moment de son histoire, il y a des choses auxquelles on confère le statut de jeux (et d'autres auxquelles on le refuse). Même si les osselets ont pu servir jadis à des pratiques divinatoires, il est de fait qu'aujourd'hui, dans notre civilisation, tout le monde s'accorde à les considérer comme des jouets et à dire que joue celui qui les emploie. La dimension historique s'avère donc déterminante (Henriot, 1978, p. 17).

- 17 Le jeu vidéo est cette dernière incontournable chose à qui l'on a donné le statut de jeu. Autant le maître d'œuvre des sciences du jeu ne l'a pas abordé, ne faisant qu'une allusion rapide au jeu électronique en citant un article de *L'Express* (Henriot, 1989a, p. 57), autant les nouveaux théoriciens y ont porté toute leur attention. Certes, on disserte beaucoup sur les *game studies* depuis une douzaine d'années comme s'il s'agissait de nouvelles sciences du jeu, dont nous célébrons pourtant les trente ans. Il serait ainsi juste de préciser que l'on parle des *video game studies*. C'est ce que précise la définition qu'en donne Frans Mäyrä (2008, p. 11) dans son *Introduction to Game Studies* : l'émergence récente de cette nouvelle discipline académique ou champ d'études multidisciplinaire qui, sans se restreindre à une technologie ou un médium, s'intéresse aux jeux, à l'activité de jouer et aux phénomènes connexes repose largement sur l'ascension des jeux vidéo comme force culturelle. En outre, le texte de 2001 d'Espen Aarseth qui se veut fondateur s'intitule bien « Computer Game Studies, Year One ». Comparativement au Master en Sciences du jeu de l'Université Paris 13, nous avons depuis l'automne 2011 à l'Université de Montréal un nouveau programme de 1^{er} cycle en études du jeu vidéo qui se concentre sur le 10^e art, à l'image de la très grande majorité des travaux qui nous sont contemporains.

Le jeu vidéo comme champ de recherche : une structuration par le *game* ?

- 18 C'est un groupe humain donné qui a attribué au tournant des années 2000 un statut académique au jeu vidéo. Comme nous l'avons noté en ouverture du *Video Game Theory Reader 1*, une partie de la communauté des joueurs (autre groupe humain) n'avait pas la même idée du jeu que celle des universitaires et n'a pas apprécié de voir son passe-temps favori analysé et expliqué par quelqu'un qui restait à ses yeux un « outsider » (Wolf et Perron, 2003, p. 21, n. 1). À leur tour, les chercheurs ont eu le même réflexe face à certains de leurs collègues.

Les jeux ne sont pas une sorte de cinéma ou de littérature, mais des tentatives de colonisation par ces deux domaines ont déjà eu lieu, et se reproduiront sans doute de nouveau. Et cela encore jusqu'à ce que les études du jeu électronique [ou jeu vidéo] apparaissent comme un champ académique clairement autonome. Pour rendre les choses plus confuses, l'actuel pseudo-champ des « nouveaux médias » (principalement une stratégie afin de revendiquer pour les études des médias visuels la communication assistée par ordinateur) veut englober les jeux électroniques comme l'un de ses objets (Aarseth, 2001, ma traduction).

- 19 Sans compter que, et ce second front était peut-être plus important, il a fallu aussi défendre la légitimité de la chose auprès des bonzes de l'Université (un groupe humain peut-être restreint, mais non sans pouvoir). Ces derniers ont bien entendu sanctionné dans un premier temps l'opinion générale qu'on avait du jeu (vidéo), qui n'a jamais fait bon ménage avec le travail. Et avant d'être une réelle « source de divertissement pour la famille, avec les parents, les enfants et les grands-parents rivalisant tous pour prendre les contrôles de la manette »,⁴ les jeux vidéo étaient sans conteste considérés comme des jouets pour enfants (en plus d'être associés à des effets néfastes comme la dépendance et l'exacerbation de l'agressivité). À la fois parce que les sociétés de développement et d'édition de jeux vidéo ont voulu élargir leur marché, et parce qu'à partir de la cinquième génération de consoles apparue au milieu des années 1990 (la PlayStation One de Sony en tête), on a proposé des produits plus raffinés, des univers 3D plus riches et des expériences plus matures. Les œuvres vidéoludiques se sont adressées davantage aux adolescents plus âgés et aux adultes, qu'étaient et que sont devenus les chercheurs d'aujourd'hui (selon The Entertainment Software Association, l'âge moyen du joueur de jeu vidéo serait en 2011 de 37 ans). Peu importe, cela a toujours été vu comme des enfantillages. « On maintient le jeu à l'intérieur des limites de la puérilité. Pour l'homme raisonnable, l'enfant est un être qui joue, et rien d'autre. En conséquence, l'adulte qui joue se conduit en enfant » (Henriot, 1978, p. 31). On le sait, il a donc fallu démontrer le sérieux de l'affaire et, qu'au contraire, « Le jeu n'est pas la négation du sérieux mais son apprentissage » (Henriot, 1989a, p. 201 ; Henriot cite ci *L'Être et le Code* de Michel Clouscard publié en 1972).
- 20 Les deux prises de position des chercheurs en jeux vidéo expliquent pourquoi ils se sont en première analyse attachés au premier niveau du phénomène distingué par Henriot :
- Le jeu est, en un premier sens, *ce à quoi* joue celui qui joue. Structuré, plus ou moins nécessairement codifié, il s'offre sous la forme d'un système de règles traçant pour le joueur le schéma d'une conduite hypothétiquement obligatoire (Henriot, 1983, p. 17).
- 21 Il y existe bien des « structures ludiques », « des comportements organisés, des systèmes de règles plus ou moins codifiées, des institutions, des “choses” au sens durkheimien du terme, qui sont “jeux” par forme, usage, convention » (Henriot, 1978, p. 17). Dans la mesure où l'on se réfère ici au versant anglophone de la théorie, et qu'Henriot renvoie au terme « *game* » pour définir ce premier niveau, la critique qu'il adresse à l'approche « structuralisante » d'un Lévi-Strauss est plus qu'à propos : « À cette description, 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 » (Henriot, 1983, p. 29). Pour mieux défendre leur nouveau territoire, les chercheurs en *video game studies* (j'accentue le *game*) ont escamoté ou pris en quelque sorte pour acquis le *play*, le jouer (bien que ce ne soit pas toujours le cas, puisque le *play* reste au cœur de la réflexion de Salen & Zimmerman, 2004). L'une des images utilisées par Espen Aarseth dans plusieurs de ses conférences pour parler du jeu le montre en train de jouer avec son chien. Ce qu'il souhaite démontrer par cette image est formulé dans son article questionnant l'importance de la dimension narrative des jeux :
- [L]es jeux informatiques sont des jeux, et les jeux ne sont pas nouveaux, mais très anciens, probablement plus que les histoires. On pourrait même faire valoir que les jeux sont plus âgés que la culture humaine, puisque même les animaux jouent à des jeux. Vous ne voyez pas les chats ou les chiens se raconter des histoires, mais ils

vont jouer. Et les jeux sont une communication entre les espèces : vous ne pouvez pas raconter à votre chien une histoire, mais vous pouvez tous les deux jouer ensemble (Aarseth, 2004, p. 46, ma traduction).

- 22 Mais cela reste une observation, une interprétation sur laquelle on se repose. Rien ne prouve le caractère réellement ludique du comportement des animaux.

Il faut l'avouer : dans la plupart des cas, on ignore si l'animal joue réellement. En disant qu'il joue, on formule une double hypothèse. D'une part, on affirme que son comportement répond à l'idée que l'on se fait traditionnellement du jeu pris comme activité « gratuite », « désintéressée », etc. D'autre part, on admet plus ou moins explicitement la parenté de sa conduite avec le jouer humain. Postulat d'une importance extrême : il signifie qu'en dépit de la multiplicité des formes et des niveaux biologiques il n'y a, chez l'animal comme chez l'homme, qu'une seule manière de jouer. Est-ce absolument évident ? (Henriot, 1978, p. 32)

- 23 Ce qui se présente comme une évidence devient alors un présupposé que l'attitude d'Henriot nous incite à questionner. À la décharge d'Aarseth, il est nécessaire de signaler qu'il n'est pas philosophe. Il détient un doctorat en littérature comparée et est co-fondateur d'un département de culture numérique à l'Université de Bergen, appelé à l'origine les Humanités informatiques (*Humanities Informatics*). En fait, c'est aussi le cas pour la garde rapprochée des chercheurs associés à l'avènement des *video game studies* et que l'on peut rattacher au champ plus large des humanités numériques (*Digital Humanities*). Les Janet Murray, Marie-Laure Ryan, Mark J.P. Wolf, Markku Eskelinen, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Katie Salen et Eric Zimmerman ont des formations en littérature, en cinéma (un beau paradoxe face au premier retranchement), en informatique et/ou en design.⁵ À partir de l'idée qu'ils avaient du jeu vidéo (d'où le notoire faux débat opposant les ludologues et les narratologues), c'est l'objet d'étude qui les a dès le premier contact fait réfléchir. On a embrassé le jeu vidéo dans sa globalité et souhaité en définir les fondements à partir des définitions du jeu, principalement proposées par Huizinga et Caillois, afin de mieux en souligner la spécificité.

L'attitude ludique : quand le *play* donne sens au *game*

- 24 Suivant Henriot, il y a après le mot la chose que l'on nomme jeu ; « le médiateur est donc le mot : un jeu est *ce que l'on appelle* un jeu (Henriot, 1978, p. 18). Il faut avouer que le jeu vidéo a de lui-même conditionné cette première idée, centrée sur la structure plus que sur l'expérience. En définissant en 1997 ce qu'il attend par « cybertexte », Aarseth précise : « Comme le préfixe *cyber* l'indique, le texte est considéré comme une machine – non pas métaphoriquement, mais comme un dispositif mécanique pour la production et la consommation de signes verbaux » (Aarseth, 1997, p. 21, ma traduction). Certes, Aarseth prend soin d'ajouter pertinemment : « la machine, bien sûr, n'est pas complète sans une tierce partie, l'opérateur (humain), et c'est dans cette triade que le jeu se déroule » (1997, p. 21, ma traduction). Il n'en reste pas moins vrai que *Spacewar!* (1962), le premier jeu vidéo, n'existerait pas sans l'ordinateur PDP-1 (Programmed Data Processor-1). Le jeu vidéo est né et est resté lié aux ordinateurs personnels et/ou aux consoles de jeu (portables ou non). L'interactivité, l'ergodicité ou la jouabilité nécessitent la manipulation de contrôles (pris en main directement ou à distance à l'instar d'un dispositif de reconnaissance de mouvement comme la Kinect de Microsoft donnant plus d'importance au corps entier). Cela dit, derrière l'incessante

évolution technologique matérielle nécessaire à la pratique se dissimule aussi, et peut-être surtout, un progrès logiciel. Tel que le remarque Jesper Juul dans son *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictionnal World* qui a marqué les débuts des études vidéoludiques :

les jeux ne sont pas liés à un ensemble spécifique de dispositifs matériels, mais au traitement des règles. Cela correspond bien aux ordinateurs parce que le caractère bien défini des règles du jeu signifie qu'elles peuvent être implémentées sur un ordinateur (Juul, 2005, pp. 52-53, ma traduction).

- 25 Le jeu vidéo ne se conçoit plus selon le modèle classique du jeu parce que :
- c'est maintenant l'ordinateur qui fait respecter les règles. Cela donne beaucoup de souplesse aux jeux vidéo, permettant des règles plus complexes que celles que l'homme peut manipuler ; libérant le(s) joueur(s) de la nécessité d'appliquer les règles, et permettant des jeux où les joueurs ne connaissent pas les règles dès le départ (Juul, 2005, pp. 53-54, ma traduction).
- 26 Cette transformation révèle une spécificité qu'Eric Zimmerman souligne dans « Gaming Literacy » :
- Chaque jeu a un substrat mathématique, un ensemble de règles cachées sous sa surface. D'autres types de médias, d'art et de divertissement ne sont pas si intrinsèquement structurés. Les chercheurs, par exemple, débattent au sujet de l'essentiel noyau formel d'un film – est-ce le scénario ? Le motif du montage au fil du temps ? La composition de la lumière et l'ombre dans un cadre ? Il n'y a pas une seule bonne réponse. Mais avec les jeux, il y a la clarté du système formel des règles du jeu. Ce système formel est à la base des structures qui constituent les systèmes d'un jeu (Zimmerman, 2009, p. 26, ma traduction).
- 27 Avec des règles littéralement codées,⁶ la « structure ludique » qu'identifie à la base Henriot n'aura jamais été aussi manifeste qu'avec les jeux vidéo. Il apparaît alors tout naturel qu'on se soit d'abord tourné vers le « jeu vidéo-chose » qui était définissable et que, même en abordant le « jeu vidéo-usage », on se soit cantonné à l'« ensemble stable d'opérations » (Henriot, 1978, p. 42) permises par le système formel. À l'instar des réflexions autour d'un nouvel art comme le cinéma, c'est certes une théorie ontologique qu'on a développée, théorie de première génération dont la finalité aura été, comme pour le cinéma à son époque, d'insérer complètement le jeu vidéo dans le domaine de la culture, de l'art et du savoir.⁷
- 28 Il n'en demeure pas moins que la définition du jeu, traditionnel ou vidéo, comme structure ne constitue qu'un aspect du phénomène. Elle n'en conclut pas l'analyse.
- celui qui veut étudier le jeu en le prenant pour un phénomène objectivement déterminable ne peut se guinder longtemps dans l'attitude paradoxale qui consiste à décrire et à classer des jeux tout en refusant de définir l'acte de jouer qui les constitue comme tels (Henriot, 1983, p. 52, les italiques sont de moi).
- 29 Pour l'auteur du *Jeu* : « Il faut donc, si l'on veut appréhender le phénomène jeu dans sa totalité, discerner la part de jouer (*play*) qui entre dans l'accomplissement d'un jeu (*game*) » (Henriot, 1983, p. 51). C'est peut-être précisément la propre attitude d'Henriot face à l'idée qu'on s'est faite et qu'on a donné du jeu qui va l'amener à introduire une notion fondamentale, à savoir l'attitude ludique. Henriot n'est pas le premier à en avoir souligné l'importance. C'est en distinguant l'attitude psychologique adoptée face à différents jeux que Caillois va proposer dans *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* (1958) sa classification à quatre rubriques (*Agôn, Alea, Mimicry and Ilinx*) et à deux pôles (*paidia et ludus*). Sans se référer à la notion, Gadamer y renvoie aussi en quelque sorte

en 1960 dans « L'ontologie de l'œuvre d'art et sa signification. 1. Le jeu comme fil conducteur de l'explication ontologique » lorsqu'il distingue les actions du joueur.

30 L'homme qui joue reste jusque dans le jeu quelqu'un qui a une *certaine conduite*, même si l'essence propre du jeu consiste à se libérer de la tension d'une conduite orientée vers des buts. Ainsi se précise mieux comment il se fait que jouer soit jouer à quelque chose. Chaque jeu impose une tâche à l'homme qui joue. Il semble qu'il ne puisse s'abandonner à la liberté entière du jeu qu'en transformant les buts de son comportement habituel en pure *tâche ludique* (Gadamer, 1976, p. 33, les italiques sont de moi).

31 Et c'est plus tard en 1978, par l'entremise de la définition de Bernard Suits dans *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, que les anglophones ont pris acte de cette attitude ludique (*lusory attitude*). Pour Suits :

L'attitude du joueur (*game player*) doit être un élément dans le jouer (*game playing*) parce qu'il doit y avoir une explication de ce curieux état de choses dans lequel on adopte des règles qui exigent que l'on emploie de pires plutôt que de meilleurs moyens pour atteindre une fin (Suits, 1978, p. 38, ma traduction).⁸

32 La nature de cette attitude est unificatrice et permet de déterminer si une activité peut être considérée comme une instance de jeu (*game playing* - bien que je traduise « *game playing* » par jeu compte tenu de la formulation française, il est davantage question de jouer) :

Ma tâche sera de vous convaincre que ce que j'ai appelé l'attitude ludique est cet élément qui unifie les autres éléments en une seule formule stipulant avec succès les conditions nécessaires et suffisantes pour que toute activité soit considérée comme une instance de jeu (*game playing*) (Suits, 1978, p. 35, ma traduction).

33 Or, dix ans plus tôt, en s'intéressant aux deux autres sens du jeu, c'est-à-dire le jeu conçu « comme *ce que fait celui qui joue* » et comme « *ce qui fait que le joueur joue* » (Henriot, 1983, p. 18), Henriot avait déjà bien saisi la nécessité de tenir compte de cette dimension unificatrice de la conduite du joueur. Il en a aussi fait la pierre angulaire de sa pensée.

34 En effet, Henriot s'est autant sinon plus intéressé au jouer qu'au jeu (ne passe-t-on d'ailleurs pas du « jeu » des débuts en 1969 au « jouer » en 1989 ?). Car « Il ne suffit pas de définir un jeu par l'ensemble de ses règles. Celles-ci sont des règles d'action. Jouer, c'est faire » (Henriot, 1978, p. 20). C'est aussi décider, vouloir, s'obliger et savoir que l'on joue. Par conséquent, « la question demeure : la conscience de jouer ne fait-elle pas partie intégrante de l'acte de jouer ? *Un jeu dont on n'est pas conscient n'est pas un jeu* » (Henriot, 1983, p. 11). C'est pour cette raison qu'il faut, pour Henriot, absolument considérer l'attitude du joueur ; le philosophe prend soin d'en présenter les caractéristiques principales. La distance reste « la forme initiale du jeu » (1983, p. 79) parce qu'elle introduit une marge d'indétermination. « Seule la distance établie par le joueur entre ce qu'il fait et le fait de le faire par jeu, ce survol et ce contrôle de soi permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique » (Henriot, 1989, p. 256). Cette distanciation entraîne une duplicité puisque le joueur est amené à se dédoubler, à se voir en train de jouer. « Il le fait en jouant ; il joue en le faisant. Il n'est plus seulement agent : il se sait acteur » (Henriot, 1983, p. 82). Le joueur agit surtout dans l'incertitude. « La première dimension de l'attitude ludique réside dans cette imprévisibilité. Jouer, c'est ne pas savoir où l'on va, même si l'on a soigneusement préparé son itinéraire et calculé ses effets. C'est se lancer dans une aventure dont on ignore à l'avance quelles pourront être les suites » (p. 82). Mais le

joueur ne s'y plonge pas aveuglément. Il doit être amené, pour reprendre le verbe qu'Henriot aurait bien voulu forger pour poser un acte comme jeu, à « illuder » (p. 85). Ce processus d'illusion est essentiel.

Pour jouer, il faut entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc, de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend (Henriot, 1983, p. 83).

- 35 Cette question d'attitude pose le problème à partir d'un autre point de vue. Pour faire référence à mes travaux, c'est la dernière assertion ainsi que celle précédemment citée au sujet de la part du jouer (*play*) dans le jeu (*game*) qui m'ont incité à distinguer trois grands types de joueurs (Perron, 2003) en utilisant entre autres l'exemple de *Grand Theft Auto III* (DMA Design, 2001), célèbre jeu à monde ouvert édité par Rock Star. Puisque la conduite exigée par les jeux vidéo peut varier (selon le type de jeu, mais aussi suivant les possibles conduites dans un même jeu, une même situation ludique), il devient pertinent de parler d'un *gamer* lorsque celui-ci doit s'escrimer à franchir des chicanes dans un esprit agonistique pour gagner une partie, d'un *player* qui va improviser et prendre en toute impunité ses décisions, ou encore d'un *gameplayer* qui, au lieu de jouer le jeu, joue avec le jeu en faisant un usage subversif de la structure ludique. Les thèses d'Henriot mènent aussi à d'autres considérations. La duplicité qu'il souligne renvoie directement au double jeu de moult jeux vidéo où le joueur agit sur et par l'entremise d'un avatar (ou personnage joueur) qu'il met à la fois en scène et en jeu. Si l'identité ne s'y limite pas (voir entre autres Boudreau, 2012), le joueur est pris dans une constante oscillation psychologique entre un dedans et un dehors, entre agir pour soi et agir à travers un autre. Qu'il s'agisse d'une situation de compétition ou de chance, nul ne peut évacuer l'incertitude.

Conclusion

- 36 Une lecture plus attentive d'Henriot explique beaucoup mieux ce qu'il y a de magique dans ce que nous avons appelé le « cycle magique » de la jouabilité (Arsenault et Perron, 2009). Car en dépit du fait qu'Henriot parle d'un cercle ludique et non pas du « cercle magique » de Huizinga (petite preuve que ce concept devra attendre les études du jeu vidéo pour devenir fameux), il évite de prendre à la lettre la dimension spatiale du concept et en explique fort bien les tenants en considérant les moments qui régissent l'attitude ludique du joueur. La magie (irréalisme) est ce premier moment où le joueur est pris par le jeu et par l'illusion. « Dans le jeu s'opère une transmutation magique de l'objet. Le monde devient autre. On perd le contact avec le réel, on pénètre dans l'univers féérique de la fiction » (Henriot, 1983, p. 93). Le joueur n'est par contre pas dupe. Il garde toute sa tête et sait qu'il joue. Il reste durant un second moment dans la lucidité (réalisme). Néanmoins, dans un troisième moment, l'illusion (surréalisme) crée une égalité entre ces deux forces.

Un jeu dans lequel on n'entre pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins *prendre* n'est pas un jeu. Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. Si l'on reste dehors, on ne joue pas – on risque de ne pas comprendre de quel jeu il s'agit, ni même s'il s'agit d'un jeu. Mais si l'on pénètre dans le jeu au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un *en deçà* et un *au-delà* du jeu (Henriot, 1983, p. 94).

37 Que l'on soit un joueur occasionnel (*casual gamer*) ou un joueur passionné (*hardcore gamer*), prendre en main une manette de jeu vidéo a toujours quelque chose de merveilleux parce que l'on s'en sert toujours dans un premier temps pour se projeter dans un autre monde. Tant que le joueur aura une attitude ludique, et contrairement aux critiquables affirmations de Daniel Pargman et Peter Jakobsson (2006), on comprend que la magie ne disparaîtra pas. Les modalités intentionnelles font en sorte que « le jeu n'est pas dans la forme, mais dans l'usage qu'on en fait » (Henriot, 1983, p. 26). L'exemple qu'utilise Henriot pour expliquer sa pensée est la natation qui, avant d'être un sport, n'est à la base qu'un moyen de locomotion. Suivant cette analyse, pris en lui-même, le jeu vidéo n'est qu'une manipulation de données informatiques : on peut s'en servir pour le jeu (comme la plupart de gens le font), pour l'enseignement (ce à quoi aspirent les *serious games*), le pratiquer de manière sportive (comme les joueurs professionnels de sports électroniques), en faire l'instrument d'un travail (à l'image du *gold farming*) ou un outil de marketing (ce que vise la *gamification*), etc. Ce sont ces usages qu'on étudie maintenant. Il importe peu que les conséquences du jeu soient négociées en termes financiers comme le théorise Juul (2005, pp.42-43).

Ce qui change, en première approximation c'est la valeur de l'enjeu. Mais la valeur de l'enjeu dépend de la décision que l'on prend de considérer ou non l'opération comme un jeu. En définitive, c'est seulement l'attitude mentale qui commande et qui donne sens (Henriot, 1989a, p. 57).

38 À tout prendre, si Henriot n'a pas parlé de jeu vidéo, il avait déjà l'« attitude » pour les étudier. Ses réflexions au sujet du jeu traditionnel ne nous permettent pas moins de nous faire une « idée de l'idée du jeu » qu'avaient ceux qui ont fait entrer les recherches vidéoludiques à l'université, d'en comprendre les tenants et d'en observer les aboutissants. Qui plus est, l'enseignement vise aussi l'avenir. Tel que le note Henriot, « L'attitude mentale qui rend possible la pensée critique n'est pas une attitude privilégiée, désincarnée, qui se tiendrait, comme par miracle, hors du temps et de l'espace » (Henriot, 1989a, p.-215). Tant les façons de penser que l'idée du jeu elle-même se transforment. « S'ils tiennent compte de cette évolution, les futurs historiens du Jeu se placeront encore à un point de vue différent » (Henriot, 1989a, p.-216). Ce commentaire qui date de près de 25 ans s'adresse donc à nous, qui poursuivons le développement des sciences du jeu et qui sommes toujours dans la pleine émergence des études du jeu vidéo. Alors, à nous de jouer. Mais, pour terminer sur une note plus personnelle, cette tâche semble tellement plus facile avec votre héritage philosophique, cher Jacques Henriot. Je me fais le « le porte-parole d'un *on* omniprésent » et vous dit « Merci !!! »

BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

- AARSETH E. (2001), "Computer games studies, year one", *Game Studies*, 1(1). En ligne : <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>, consulté le 2 avril 2012.
- AARSETH E. (2004), "Genre trouble: narrativism and the art of simulation", in Harrington P. et Wardrip-Fruin N. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 45-55
- ARSENAULT D. et PERRON B. (2009), "In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay", in Perron B. & Wolf M.J.P. (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 109-131
- BIRON M. et POPOVIC P. (1998), *Le livre dont vous êtes l'intellectuel*, Montréal, Fides.
- BOUDREAU K. (2012), *Between Play and Design: the Emergence of Hybrid-identity in Single-player Videogames*, thèse de doctorat, Université de Montréal.
- CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- CAILLOIS R. (1961), *Man, Play, and Games [1958]*, traduction anglaise de Meyer Barash, New York, The Free Press of Glencoe.
- CASSETTI F. (1999), *Les théories du cinéma depuis 1945 [1993]*, Paris, Nathan.
- DUFLO C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France.
- GADAMER H.-G. (1976), *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique [1960]*, Paris, Éditions du Seuil.
- GENVO S. (2009), "Understanding digital playability", in Perron B. & Wolf [1960] (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 133-149
- HENRIOT J. (1983), *Le jeu [1969]*, Paris, Synonyme.
- HENRIOT J. (1978), « Psychologie du jeu », in Pélicier Y. (Ed.), *Univers de la Psychologie : Les Œuvres et les clés de la vie psychique*, 4, Paris, Éditions Lidis, pp. 15-48
- HENRIOT J. (1989a), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- HENRIOT J. (1989b), « La Question du jeu », in *Encyclopédie philosophique universelle : l'univers philosophique*, Vol. 1, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 622-631.
- HENRIOT J. (1989c), « Jeu », in Auroux S. (Ed.), *Encyclopédie philosophique universelle : les notions philosophiques*, Vol. 1, t. 1, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 1390-1396.
- HENRIOT J. (1990a), « Règle », in Auroux S. (Ed.), *Encyclopédie philosophique universelle : les notions philosophiques*, Vol. 2, t. 2, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 2207-2209.
- HENRIOT J. (1990b), « Sérieux », in Auroux S. (Ed.), *Encyclopédie philosophique universelle : les notions philosophiques*, Vol. 2, t. 2, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 2362-2363.
- HUIZINGA J. (1951), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu [1938]*, Paris, Gallimard.
- JUUL J. (2005), *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge MA, MIT Press.
- LALONDE C. (2012, 24 mars), « Une valse à 100 000 pas », *Le Devoir*, p. A10. En ligne: <<http://m.ledevoir.com/societe/actualites-en-societe/345845/une-vals-a-100-000-pas>>, consulté le 25 mars 2012.
- MÄYRÄ F. (2008), *Introduction to Game Studies: Games in Culture*, London, Sage.
- MURRAY J. (1997), *Hamlet on the Holodeck*, New York, Free Press.

- NOGUEZ D. (1980), « Fonction de l'analyse, analyse de la fonction », in Aumont J. et Leutrat J.L. (Eds.), *Théorie du film*, Paris, Éd. Albatros, pp. 186-197.
- PARGMAN D. & JAKONSSON P. (2006), "The magic is gone: a critical examination of the gaming situation", in Santorineos M. (Ed.), *Gaming Realities: A Challenge of Digital Culture*, Fournos, Athens, pp. 15-22
- PERRON B. (2003), "From gamers to players and gameplayers: the example of interactive movies", in Wolf M.J.P. & Perron B. (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, pp. 237-258.
- PERRON B. (2010), « Le lecteur de théorie du jeu vidéo », in Craipeau S., Genvo S. et Simonnot B. (eds), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, pp.15-26.
- SALEN K. & ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge MA, MIT Press.
- SALEN K. & ZIMMERMAN E. (2005), *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*, Cambridge MA, MIT Press.
- SUIT B. (1978), *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, Toronto, University of Toronto Press.
- WOLF M.J.P. (2001), *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press.
- WOLF M.J.P. & PERRON B. (2003), "Introduction", in Wolf M.J.P. & Perron B. (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, pp. 1-24.
- ZIMMERMAN E. (2009), "Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twenty-first century", In Perron B. & Wolf M.J.P. (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, pp. 23-31.

NOTES

1. J'emploie ce « on » comme le fait Henriot (1989a, p. 15), c'est-à-dire comme « le porte-parole d'un on omniprésent : à la fois tout le monde et n'importe qui. Le on qui fait ici son apparition, renvoie, c'est certain, à une forme de société déterminée, prise à un moment donné d'une histoire ».
2. Par opposition à Colas Duflo qui l'a critiqué pour cela. « Une des thèses fondamentales de J. Henriot, celle qui explique qu'il s'engage dans de faux problèmes est celle-ci : "Le jouer est idée" ! Cette thèse s'explique uniquement par une autre, qui n'est en rien plus justifiée, et dont on peut penser qu'elle est représentative d'une façon de philosopher que Molière n'aurait pas manqué d'épingler : "je crois même, dit-il, que l'on ne peut parler du jeu qu'à la condition de ne pas jouer – ou de jouer le moins possible." (sic.) Nous pensons au contraire qu'il vaut mieux connaître le plus possible ce dont on parle avant d'en parler, qu'il faut donc jouer pour parler du jeu, et que, comme le jouer n'est pas seulement idée, mais aussi action, il faut agir pour réfléchir sur l'action » (Duflo, 1997, p. 32).
3. Voir entre autres en ligne : <<http://www.lefigaro.fr/actualite-france/2012/07/11/01016-20120711ARTFIG00410-un-monopoly-communiste-pour-apprendre-l-histoire.php>>, consulté le 10 mai 2012).
4. Il faudrait mettre en relief la dernière proposition. Car comparativement aux publicités de la Nintendo Entertainment System, celles de la Nintendo Wii ont inversé les rôles : elles nous montrent maintenant des parents ou grands-parents jouer devant les enfants. The Entertainment Software Association (2011), « Games and Family Life », en ligne <<http://www.theesa.com/games-improving-what-matters/families.asp>>, consulté le 5 avril 2010.

5. Janet Murray, auteur de *Hamlet on the Holodeck* (1997) et qu'on a souvent opposé à Aarseth, détient un doctorat en anglais (Harvard University). Marie-Laure Ryan, chercheuse indépendante, détient un doctorat en français (University of Utah) et a préalablement étudié en informatique. Mark J.P. Wolf, qui a publié *The Medium of The Medium of the Video Game* (2001), a fait ses études de troisième cycle au programme d'études critiques d'une école de cinéma et télévision (University of Southern California). Markku Eskelinen est docteur en littérature comparée. Jesper Juul a obtenu son doctorat en études du jeu vidéo du Center for Computer Games Research de la IT University of Copenhagen Center après avoir complété une maîtrise en littérature nordique (avec un mémoire sur le jeu vidéo). Gonzalo Frasca, derrière les tenants de la ludologie, a obtenu le même doctorat après une maîtrise en design de l'information (*Master of Science in Information Design*) à la Georgia Institute of Technology. Katie Salen et Eric Zimmerman, auteurs du fondamental *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2004), se présentent comme des concepteurs de jeu.

6. Les règles ne sont pas simplement codées en tant que programme informatique, mais aussi en termes ludiques puisque c'est cette première écriture informatique qui pose lesdites règles. C'est notamment pourquoi une adaptation vidéoludique des échecs ne se résume pas qu'à un long code informatique ou à une base de données des déplacements des pièces ; elle fixe les règles du jeu et vise aussi à leur respect.

7. En paraphrasant des propos de Francesco Casetti, je fais ici référence à la distinction que ce dernier fait entre les théories ontologiques, méthodologiques et de spécialité. S'il est nécessaire d'adapter l'analyse effectuée au sujet du cinéma aux contextes culturels et institutionnels au sein duquel sont nées les théories du jeu vidéo, les propos de Casetti (1999) permettent tout de même de bien distinguer les courants de pensée.

8. Katie Salen et Eric Zimmerman ont inclus « Construction of a definition » dans leur *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology* (2005, pp. 172-191). Par contre, ils renvoient à l'édition de 1990 chez David R. Godine à Boston et ne précisent pas l'année originale de publication.

RÉSUMÉS

Si les *video game studies* se sont et se développent largement en anglais, on peut affirmer sans chauvinisme qu'ils ont souffert de ne pas pouvoir lire Jacques Henriot. Certes, parce qu'elles ont été traduites dans la langue de Shakespeare dès 1961, ce sont les réflexions de Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (1958) qui ont été le plus considérées durant l'émergence des études du jeu vidéo. Mais par le fait même, et de toute évidence à la suite des travaux de Huizinga, ce sont davantage la définition et les formes du jeu qui ont d'abord interpellé les chercheurs. Bien que Caillois se soit aussi intéressé à l'attitude psychologique du joueur face au jeu (et qu'inversement l'auteur de *Le Jeu* [1969] et *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* [1989] ait également proposé une définition), Henriot a quant à lui réellement réfléchi à la conduite nécessaire au jeu et exigée par le jouer. En lisant les travaux du fondateur des sciences du jeu tout en proposant un survol des recherches en *video games studies*, cet article souhaite montrer comment, sans parler de jeu vidéo, Henriot avait déjà l'"attitude" pour en étudier les tenants et aboutissants.

If video game studies have grown and are largely developing in English, we can assert without chauvinism that they have suffered from not reading Jacques Henriot. Certainly, because they have been translated into the language of Shakespeare in 1961, it is the thoughts of Roger Caillois

in *Les jeux et les hommes* (1958) which were mostly considered during the emergence of video game studies. But thereby, and obviously following the work of Huizinga, scholars have been more concerned with the definition and forms of play and games. While Caillois has also been interested in the psychological attitudes of the player in front of various types of games (and, conversely, the author of *Le Jeu* [1969] and *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* [1989] has also proposed a definition), Henriot has for his part really thought about the necessary and required conduct of and for play. In reading the work of the founder of the sciences of play as well as offering an overview of the researches in video game studies, this article aims to show how Henriot, even if he never addressed them directly, already had the “attitude” to study the ins and outs of video games.

INDEX

Mots-clés : jouer, jeu, jeu vidéo, théorie, philosophie

Keywords : play, game, video game, theory, philosophy

AUTEUR

BERNARD PERRON

Université de Montréal