

DAVID LE BRETON &

PATRICK SCHMOLL

Université de Strasbourg / CNRS

Laboratoire Cultures et sociétés en Europe
(UMR 7236)

Présentation

Au regard de leur importance économique depuis plusieurs décennies, les jeux ont fait l'objet d'assez peu de travaux en sciences sociales. Les *game studies*, commencent à se structurer autour de quelques revues en langue anglaise, elles sont encore en France un champ émergent, souvent considéré comme futile. Il aura fallu attendre les années 1990 et l'explosion des jeux vidéo pour que se manifeste un réel intérêt académique pour cet objet d'études.

Pourtant, les jeux prennent une place grandissante dans les sociétés modernes. Nos sociétés sont traversées par une tonalité ludique qui envahit tous les aspects de la vie sociale et fait vivre des branches significatives de l'économie, comme le loto, le sport, l'industrie du jouet, et bien au-delà à travers les activités physiques ou sportives, l'industrie du spectacle, etc. L'industrie du jeu vidéo est un secteur de pointe dont les innovations irriguent de multiples domaines technologiques : intelligence artificielle, animation, infographie, réseaux, téléphonie...

L'explosion des pratiques ludiques qui caractérise notre époque est liée à la réduction progressive du temps de travail, à l'augmentation des loisirs, choisis ou contraints par le chômage, à l'accroissement des revenus qui permettent de les financer. Mais ces conditions favorables ne suffisent pas à rendre compte d'un phénomène qui prend depuis quelques années des proportions qui interrogent sa nature même, laquelle est en principe celle d'une activité secondaire, voire marginale, que l'on pratique gratuitement et pour le plaisir.

Leo Frobenius (1921) est sans doute le premier auteur à avoir avancé l'idée que le jeu est le creuset de toutes les aptitudes à manier des représentations et à jouer des rôles sociaux. Johan Huizinga (1938) reprend cette thèse en mettant le ludique au centre d'une théorie générale du social. Le jeu (qui est pratiqué dès avant l'homme par les animaux) précède la culture et lui donne en fait naissance. Les formes sociales telles que les mythes, les rites, les règles de l'amour ou de la guerre tirent leur origine d'une mise en jeu, dans tous les sens du terme, de la sexualité et de la violence. Les travaux de Roger Caillois, prolongeant ceux de Huizinga, ont profondément marqué les esprits et influencé pratiquement toutes les recherches à ce propos. Pratiqués de manière privilégiée par les enfants, les jeux ont une fonction essentielle dans la socialisation en participant à l'apprentissage et en créant les conditions d'une expérimentation protégée des aptitudes : ce n'est pas « pour de vrai », et on n'en meurt pas. De ce fait, les genres de jeux propres à une société sont adaptés à celle-ci et informent sur sa structure. On peut en tirer l'hypothèse que toute forme nouvelle de jeu semble devoir résulter des transformations du social, voire contribuer à ces transformations : c'est ce que ce numéro de la *Revue des sciences sociales* propose d'explorer.

L'approche anthropologique du jeu repose en effet sur une définition universelle de ce type de pratique : 1. il s'agit d'une activité essentiellement gratuite, motivée par le plaisir pris à y participer, et qui trouve donc sa finalité en elle-même ; 2. elle constitue une parenthèse dans le cours ordinaire de la vie, ses enjeux sont symboliques ; et 3. elle est

de ce fait délimitée dans le temps et dans l'espace. Or, ces caractéristiques semblent aujourd'hui remises en question par une évolution des usages et des dispositifs.

La Française des Jeux et le PMU offrent une gamme de produits accessibles au plus grand nombre, qui représentent un chiffre d'affaires annuel de plusieurs milliards d'euros. Des millions de participants jouent dans l'espoir de gagner un jour un pactole qui ferait basculer leur existence. Les compétitions dans certains sports comme le football, le tennis, le vélo, donnent lieu à des mises en scène médiatisées, auxquelles participent des millions de (télé)spectateurs, et dont l'organisation implique à la fois un système entièrement professionnalisé brassant des sommes phénoménales, et une pyramide nationale de fédérations et de clubs sportifs « amateurs » mobilisant pratiquants et bénévoles jusque dans le moindre village. Aujourd'hui, pour de nombreux jeunes, jouer au football n'est pas qu'un jeu qui s'arrête à la fin de la partie, mais un rêve de faire carrière.

Quelles transformations induisent la médiatisation par la télévision de certains jeux de connaissances, de survie ou de séduction ? Que penser de dispositifs de télé-réalité qui font du déroulement du quotidien un jeu, tout en réduisant la distance entre spectacle et « vraie vie » et entre scène et public ?

L'explosion d'Internet a vu l'apparition de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs : dans l'espace d'une seule arène peuvent participer simultanément des dizaines de milliers de joueurs qui consacrent à une partie qui ne s'arrête jamais, en moyenne 20 à 25 heures par semaines, sur plusieurs

mois, voire plusieurs années. Qu'est-ce qu'un jeu auquel on consacre un temps comparable à celui qu'on consacre au travail, et qui finit par absorber tous les loisirs et empiéter sur la vie conjugale et familiale, parfois même au détriment du plaisir de jouer ?

Comment s'effectue la socialisation des enfants massivement impliqués dans les jeux vidéo et le dialogue avec des êtres virtuels ? Qu'est-ce qui amène des adultes à s'impliquer dans des jeux avec le « sérieux » des enfants ? Que signifie, a contrario, la tendance à utiliser les jeux comme moyens pédagogiques, détournant ainsi à des fins « utiles » la finalité désintéressée du jeu ?

Les frontières entre jeu et réalité deviennent floues : des artefacts, objets ou bâtiments virtuels produits dans des jeux en ligne font l'objet d'achats et de ventes en espèces réelles, suscitant une économie immatérielle qui interroge les notions de valeur et de monnaie. Dans le domaine professionnel, toujours plus nombreux sont ceux qui demandent d'un emploi qu'il ne soit pas qu'une source de revenus, mais aussi de plaisir en soi, laissant des espaces pour le jeu, ou même constituant d'emblée un espace de jeu. Des secteurs de l'économie, comme l'activité boursière des particuliers, ou l'implication personnelle dans la création d'entreprise, ne se comprennent que si on admet leur dimension également ludique.

Quelles transformations sociales ont ainsi amené cette subversion des limites du jeu et cette transformation des pratiques ludiques ? Et quel type de société ces nouvelles formes de jeu contribuent-elles à produire ?

Le présent numéro de la *Revue des sciences sociales* se veut une étape significative dans la promotion d'un champ de recherche spécifique sur le jeu. Bien entendu, dans le cadre limité d'un seul recueil, tous les aspects d'un domaine aussi foisonnant ne sont pas couverts, mais la manière dont sont posées les questions à l'heure actuelle dans les sciences sociales autour de cet objet sont bien représentées dans les quatre têtes de chapitre que nous proposons :

– Un premier groupe d'articles situe l'esprit des recherches actuelles, esprit que l'on retrouve peu ou prou dans l'ensemble des contributions à ce numéro.

La question qu'ils posent est : qu'est-ce qu'un jeu ? Question à laquelle il n'est possible de répondre qu'en passant par cette autre question : qu'est-ce que jouer ? En problématisant ainsi, l'on se rend compte que le jeu ne dépend pas strictement d'un cadre ou d'un espace qui serait défini comme tel par un concepteur (un éditeur de jeu, un fabricant de jouets). N'importe quel dispositif peut être considéré par ses usagers comme « ludique », et ce sont donc les joueurs qui font le jeu. La scène de théâtre, la cour de récréation, la table de la salle à manger, et donc le monde dans son entier, peuvent être investis comme un terrain de jeu.

– Un deuxième ensemble de travaux s'intéresse plus spécifiquement aux jeux vidéo, secteur de l'industrie ludique dont l'explosion ces dernières décennies a contribué à relancer les recherches sur le jeu. Les articles de ce groupe sont en fait tous issus d'un terrain d'observation particulier, celui des jeux en ligne, formes avancées des jeux vidéo qui mettent en présence simultanément des milliers de joueurs au sein d'une même partie qui ne finit jamais. Ces jeux suscitent depuis quelques années de stimulantes réflexions sur les problèmes qu'ils posent (liés notamment à la déréalisation du monde et aux variétés d'addiction qui leur sont associées), mais aussi sur les nouvelles formes de socialité dont ils sont le théâtre.

– Dans le prolongement de ce terrain de recherche, si le jeu participe à la socialisation de l'individu, il le fait par un apprentissage des règles de vie en groupe, et plus généralement par la confrontation aux diverses figures de la loi. C'est à cet aspect particulier du jeu que s'intéressent les articles d'un troisième groupe, qui montrent que normes et règles sont intégrées via le jeu, jusque et y compris par l'expérience de leur transgression, les situations de jeu ayant précisément pour intérêt, voire pour fonction, de tester les conséquences de l'anomie dans un cadre où celle-ci n'est pas létale... en principe : car la dangerosité de certains jeux pose alors à nouveau la question des limites et de la définition de ce qu'est un jeu.

– Les effets socialisateurs des jeux ont suscité dans les sociétés modernes un intérêt des pédagogues qui circonscrit

un domaine particulier : le ludo-éducatif. Au-delà de la seule acquisition de connaissances et de compétences, c'est plus généralement au rôle des jeux dans la transmission de représentations que s'intéresse un dernier groupe de travaux. Quand cette transmission n'est pas interrogée, elle est culturelle ou idéologique, comme c'est le cas de l'assignation des types de jeux et jouets entre filles et garçons. Quand elle est intentionnelle, elle définit un champ d'applications qui utilisent à dessein les mécanismes du futile, du ludique à des fins utiles, sérieuses, avec tous les effets de paradoxe que peut comporter cet antagonisme.

Dès lors, l'un des apports principaux de ce numéro est d'élargir cette « science des jeux » que Caillois appelait de ses vœux, d'en revoir les limites fluctuantes dans le contexte du monde contemporain. De nouvelles déclinaisons ludiques s'offrent à nous aujourd'hui, contribuant à discréditer davantage encore toute approche essentialiste qui croirait pouvoir saisir le jeu comme une enclave de plaisir distincte du reste de l'existence. Plus que jamais, comme l'avait déjà pressenti Huizinga et Caillois, le jeu pénètre la culture et la vie quotidienne, et investit de nouveaux territoires. L'hypervalorisation du travail n'est pas contraire aujourd'hui au goût du jeu au sein même du travail, ni même le travail au sein des activités ludiques comme le montrent plusieurs contributions dans ce volume. Le temps, disait Héraclite, est un enfant qui joue. Les figures du jeu ne cessent de se renouveler, elles ne cessent de pousser les sciences sociales dans leurs retranchements, elles cheminent avec les nouvelles technologies, parfois dans la disparition des anciens jeux qui faisaient le caractère saisonnier des cours de récréation : billes, osselets, etc. Les sciences des jeux et du jeu ont de beaux jours devant elles.

Bibliographie

- Caillois R. (1967), *Des jeux et des hommes*, Paris, Gallimard.
- Duvignaud J. (1980), *Le jeu du jeu*, Paris, Balland.
- Frobenius L. (1921), *Paideuma, Umrisse einer Kultur- und Seelenlehre*, München, De Beck.
- Huizinga J. (1938), *Homo ludens*. Trad. fr. (1951), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.