



Sciences du jeu

10 | 2018

A quoi nous engage le jeu?

Présentation

Baptiste Champion, Sébastien Kapp et Thibault Philippette



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1135>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Baptiste Champion, Sébastien Kapp et Thibault Philippette, « Présentation », *Sciences du jeu* [En ligne],
10 | 2018, mis en ligne le 28 octobre 2018, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1135>

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Tous droits réservés

Présentation

Baptiste Campion, Sébastien Kapp et Thibault Philippette

- 1 Le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels¹ (LabJMV) a été créé en 2014 à l'initiative de chercheuses et chercheurs actifs en Belgique francophone sur l'étude des jeux et des mondes virtuels. Cette association a eu pour ambition de départ de réunir des personnes travaillant sur de multiples « objets-jeux » (jeux d'édition et de plateau, jeux traditionnels, jeux de rôles grandeur nature, jeux vidéo, etc.) et provenant de différentes disciplines scientifiques en sciences humaines et sociales (anthropologie, sociologie, psychologie, information et communication, etc.). Outre les décloisonnements scientifiques et institutionnels nécessaires à l'étude du jeu, il était important pour eux de joindre au projet différents acteurs du monde associatif et éducatif en Belgique francophone travaillant dans le champ des jeux et des mondes virtuels. Suite à plusieurs rencontres informelles, des synergies ont commencé à naître entre les partenaires universitaires et non-universitaires, et le souhait d'organiser des événements communs a vu le jour.
- 2 En 2016, le LabJMV a monté un premier projet d'ampleur grâce à l'exposition itinérante « Avatars : entrez dans le jeu vidéo ». ² La même année, les scientifiques du laboratoire organisèrent à Bruxelles le premier colloque du LabJMV, intitulé *À quoi nous engage le jeu ?*. Au départ de la réflexion, plusieurs chercheurs ont proposé le thème de l'*immersion*, en référence à leurs travaux sur les jeux numériques ou expériences artistiques « immersives ». Les discussions qui suivirent indiquaient cependant que ce concept pouvait poser des problèmes épistémologiques relatifs à son usage courant, mais aussi en lien avec d'autres pratiques ludiques étudiées. Ce débat entre chercheurs et chercheuses qui s'intéressent toutes au jeu appliqué à des contextes et objets très différents, permit de questionner ce qui pouvait rassembler nos points de vue. La thématique de l'*engagement* est rapidement apparue utile pour permettre une telle approche.
- 3 Au-delà de ses modalités concrètes, le jeu peut en effet être vu comme un cadre pragmatique propice à l'action individuelle ou collective, induisant une forme d'indétermination (le jeu va-t-il être porté à son terme ? quel va en être le résultat ?). Ce cadre pragmatique (Bateson, 1977 ; Goffman, 1991) permet à la fois d'imaginer une situation mentalement et d'agir sur elle matériellement (notamment au niveau du sens).

Il permet au joueur d'adopter différentes postures (spectateur, acteur, critique, arbitre, commentateur), mais aussi de varier l'intensité de son engagement, entre adhésion et distanciation. Ainsi, les jeux permettent d'observer des logiques à la croisée de l'action (ce que l'on fait lorsqu'on joue), du positionnement (où on le fait, dans quels cadres, à partir de quand, et jusqu'où ?) et de l'intention (qu'est-ce qu'on apporte de nous-même dans le jeu ? qu'est-ce qu'on en retire ?).

- 4 Sur la base des travaux de Roberte Hamayon (dans *Jouer. Une étude anthropologique*, 2012) qui fût présidente de panel durant le colloque, la question de l'engagement dans le jeu était proposée à l'étude des intervenants selon une double perspective : 1) Si « dire, c'est faire » (Austin, 1970), alors le jeu, dans sa dimension métacommunicative (Bateson, 1977), se produit mais produit également. En particulier il donne du sens aux actions qu'il engendre. Au-delà d'une perspective utilitariste (« jouer pour »), il s'agissait d'interroger le lien entre le jeu et l'action. Si l'on fait/joue, la question n'est pas de savoir ce qu'est le jeu, mais de considérer tout ce qu'on peut faire ou produire en jouant (une culture matérielle et immatérielle, des lieux et des moments de sociabilités, des rencontres, des formes émergentes de littérature) ; 2) Si le jeu est une modalité particulière de l'action humaine, c'est une façon de faire qui n'est pas identique à l'originale, sans pour autant en être totalement coupée. Dépassant ainsi la question de « où commence et où finit le jeu ? », les intervenant·e·s étaient invité·e·s à réfléchir aux décalages, recouvrements, incursions et articulations au sein de et avec la réalité (Berger et Luckmann, 1986). Pour le dire autrement, il s'agissait de comprendre ce que le jeu change dans nos réalités ordinaires, présentes et passées (hiérarchies sociales, acquisition d'expériences ou de compétences, gains matériels, prestige), dans l'idée que le jeu peut aussi induire une forme de critique sociale.
- 5 À partir de ce positionnement, quatre axes furent dessinés en vue d'orienter les propositions faites au colloque. Le premier était celui de la *sociabilité* de l'engagement ludique. Le jeu est sans conteste une activité sociale, mais de multiples interrogations peuvent émerger autour des relations qui se tissent entre joueurs : quelle est la nature de cette sociabilité ? (réseau de connaissances, amitié/inimitié) ; quelles en sont les modalités ? (éphémères, distantes, épistolaires, virtuelles), les formes instituées ? (moments et lieux de rencontre, pratiques rituelles) ou encore les effets sur l'identité des joueurs et sur les autres formes plus ordinaires de sociabilité ? Le second axe proposait d'interroger la rhétorique fonctionnaliste de l'engagement dans le jeu comme modalité de *résolution de problèmes*. Si le fait de s'engager dans un jeu est une recherche de solutions, quels en sont les problèmes (logico-mathématiques, intrigues, accomplissements d'objectifs, approbation d'un public) et comment l'engagement dans le jeu permet-il de les résoudre ? Le troisième axe interrogeait l'engagement dans le jeu comme circonstance de *plaisir*, ouvrant la possibilité – iconoclaste – que le plaisir ne soit pas inhérent à l'acte de jouer (que l'on songe aux jeux impairs, aux farces ou encore aux jeux du cirque antique). Enfin le quatrième axe abordait la question de l'*immersion*, avec ses zones de frottement (ennui, déséquilibres, décalages entre joueur et jeu et autres poussées contre-immersives, cf. Caïra, 2014) et d'excès (risques ou structures addictogènes).
- 6 Les articles de ce numéro de *Sciences du Jeu* proviennent d'auteurs qui ont accepté d'approfondir leur travail et de proposer un article original issu de leur recherche. Ainsi, il ne s'agit pas à proprement parler d'actes de colloque mais du prolongement de la réflexion entamée à cette occasion.

- 7 En guise d'article introduisant la thématique de ce numéro de *Sciences du Jeu*, Olivier Caïra propose de s'écarter d'une vision monolithique de l'expérience ludique afin d'aborder la multiplicité des engagements possibles au sein du jeu. En s'inspirant des travaux de Gordon Calleja et au travers de nombreuses observations de terrain, l'auteur nous présente son modèle multidimensionnel MÉDIAL (Moteur, Épreuve, Diégèse, Intrigue, Autrui et Ludologie). Ce travail de construction conceptuelle lui permet notamment d'interroger les formes de sur- et de sous-engagement, ainsi que les tensions qui peuvent émerger de la coexistence de différentes manières de vivre l'engagement dans le jeu. Ainsi, comme il le dit très bien, l'engagement ne doit pas être vu comme quelque chose d'homogène, mais comme un « descripteur souple » dont la mobilisation est « socialement normée », c'est-à-dire que l'expérience collective de jeu traduit ces moments de tension et d'équilibre entre les différentes formes d'engagement des joueurs. Le modèle proposé par Olivier Caïra est en outre particulièrement intéressant pour les sciences du jeu, puisqu'il ne considère pas les formes réflexives et de postures métaludiques du concepteur ou du chercheur comme une dimension à part, mais bien comme un aspect intégré de l'engagement dans le jeu.
- 8 L'article de Jean-Emmanuel Barbier aborde la question de l'engagement sous l'angle des stratégies mises en place par les joueurs participant à des soirées de jeux de société pour réussir à maintenir le cadre de la partie. Se basant sur des observations non participantes et participantes au sein d'associations organisant des soirées, il met en évidence les représentations que les joueurs se font d'une partie idéale. Ces discours mettent en avant des pratiques et des attentes que l'auteur interprète à partir des cadres de l'expérience de Goffman (1977). Ce travail permet de montrer comment l'engagement ludique est favorisé ou, au contraire, entravé par des aléas qu'on peut caractériser comme des « figures de joueurs » définies collectivement et constituant de véritables normes sociales. Malgré ces différents obstacles, les joueurs observés cherchent la plupart du temps à « maintenir la partie à flot » par divers arrangements préalables (en constituant des tablées) ou en cours de partie (mise entre parenthèses temporaire du cadre d'interaction). Cette approche permet de mettre en évidence la fragilité des rencontres ludiques, englobant à la fois les interactions sur le plateau et les aléas d'une rencontre autour d'une activité commune.
- 9 Jérôme Soldani présente les résultats d'une enquête ethnographique menée à Taïwan portant principalement sur trois rassemblements où les jeux sportifs ont une place centrale. Les populations austronésiennes (autochtones formosans premiers habitants de l'île), sont désormais confrontées aux transformations induites par la mondialisation (exode rural, notamment) et tiraillées entre des modèles identitaires différents. L'auteur analyse ces jeux, qui combinent épreuves traditionnelles, sports conventionnels et aspects politiques et culturels, comme des lieux de renégociation des relations des populations austronésiennes à l'Etat taïwanais. L'engagement dans ces jeux constitue une forme de réappropriation des cadres sportifs et politiques imposés par l'histoire à ces populations, autrefois sous tutelles japonaise et chinoise. Les autochtones formosans ne se contentent en effet pas de couler leurs pratiques dans le moule imposé par les régimes successifs, mais se le réapproprient et le transforment, dans un rapport témoignant de l'ambivalence de l'Etat taïwanais à leur encontre. Il s'agit notamment de défier le cadre étatique en cultivant une identité collective spécifique dans la réinvention des sports conventionnels, sans pour autant jamais en dépasser les limites. Ces jeux, et l'engagement qu'ils présupposent, apparaissent alors comme un lieu de reconfiguration de l'espace

social (de la communauté proche ou de l'appartenance nationale), basé sur la négociation entre différents « modèles » avec lesquels il faut cohabiter.

- 10 Dans sa contribution, Audrey Tuailon-Demésy se centre sur l'engagement des joueurs dans une pratique sportive émergente dérivée d'un univers fictionnel. Son étude ethnographique de la pratique du *quidditch*, un jeu de balle adapté des aventures d'Harry Potter, s'appuie sur l'idée d'un imaginaire performatif, conséquence nécessaire de l'appropriation de l'univers fictionnel par la recreation qu'en font les *quiddkids* (les joueurs). L'auteure montre la double tension qui traverse cette pratique et qui structure l'engagement : d'une part, la recherche de fidélité à l'univers originel ; d'autre part la nécessité de s'en éloigner pour permettre au jeu d'être ludique, ou simplement jouable, puisque le quidditch se joue normalement sur des balais volants. Si les joueurs adhèrent très majoritairement à l'univers fictionnel, l'auteur note également une prise de distance et une transformation du jeu allant vers une pratique sportive plus ordinaire, par exemple à travers son institutionnalisation. L'engagement des joueurs apparaît alors comme un compromis entre ces exigences que les quiddkids présentent comme opposées.
- 11 Par l'entremise de son étude du métavers *Second Life*, Jean-François Lucas interroge la façon dont les joueurs et leurs avatars s'engagent physiquement dans l'espace de jeu, autrement dit comment ils *habitent* les mondes virtuels, et en conséquence, les conditions qui font de l'utilisateur un véritable habitant. Dépassant une posture manichéenne, l'auteur s'attache au contraire à décrire finement différentes manières d'habiter ces univers. Dans un premier temps, à partir de modèles portant sur le concept d'immersion, il questionne l'idée-même de pouvoir être à l'intérieur d'un monde virtuel sans pour autant y être physiquement présent. Ensuite, à l'instar des questions relatives à la jouabilité d'un jeu, il propose d'interroger les critères d'*habitabilité* d'un univers virtuel. Il en découle de nombreuses considérations sur ce qui distingue la *présence* de la *résidence*, ce que peut être la notion de propriété et de droit à habiter, ou encore ce qui permet la transformation d'un espace (virtuel) en une habitation, en abordant notamment les notions fondamentales de latitudes d'action et de « prises » (concept que l'auteur emprunte à Bessy et Chateauraynaud, et qu'il privilégie à celui d'*affordance*). Jean-François Lucas ponctue son travail d'une typologie des habitants des mondes virtuels qui dépasse largement son objet d'étude et qui relève notamment différentes modalités d'occupation, de traces et d'ancrage potentiellement applicable à de nombreux univers 3D personnalisables.
- 12 Maude Bonenfant et Thibault Philippette interrogent enfin l'engagement comme forme de rhétorique en s'intéressant aux dispositifs de ludification qui cherchent à conditionner les participants à poursuivre une activité inspirée de stratégies ludiques. Ce faisant, les auteur(e)s soulignent que la pratique qui en découle peut elle-même avoir valeur de discours rhétorique, procédurale et même processuelle, dès lors que la personne s'abstrait au point de ne plus avoir de retour réflexif et critique à propos des valeurs et objectifs sous-jacents aux actions qui lui sont demandés de performer. En conclusion de ce travail théorique agrémenté de plusieurs exemples, les auteur(e)s soulignent l'importance d'aborder l'éthique de ces discours et mécaniques prônant l'engagement, voire l'adhésion, par rapport à des dispositifs qui n'ont pas les vertus autotéliques du jeu.

BIBLIOGRAPHIE

AUSTIN J.L. (1970 [1962]), *Quand dire, c'est faire*, Paris, Éditions du Seuil.

BATESON G. (1977 [1955]), « Une théorie du jeu et du fantasme », in G. Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, Tome 1, Paris, Éditions du Seuil, pp. 209-224.

BERGER P. et LUCKMANN T. (1986 [1966]), *La construction sociale de la Réalité*, Paris, Éditions Méridiens Klincksieck.

CAÏRA O. (2014), « L'Expérience fictionnelle, de l'engagement à l'immersion », in B. Guelton (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Presses Universitaires de Rennes, pp. 61-76.

GOFFMAN E. (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les Éditions de Minuit.

HAMAYON R. (2012), *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte/Revue du MAUSS.

NOTES

1. <http://www.labjmv.be>

2. Voir la page Facebook (archive) de l'événement sur <https://www.facebook.com/avatarlln/>

AUTEURS

BAPTISTE CAMPION

Institut des Hautes Études des Communications Sociales (IHECS) - Bruxelles

SÉBASTIEN KAPP

Centre de Sociologie des Organisations - Sciences Po

THIBAUT PHILIPPETTE

Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GReMS) - Université Catholique de Louvain