



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

1 | 2013

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

---

## Présentation

Aymeric Brody et Gilles Brougère

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/200>

DOI : [10.4000/sdj.200](https://doi.org/10.4000/sdj.200)

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles  
Education

### Référence électronique

Aymeric Brody et Gilles Brougère, « Présentation », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le  
01 octobre 2013, consulté le 28 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/200> ; DOI :  
<https://doi.org/10.4000/sdj.200>

---

Ce document a été généré automatiquement le 28 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.

---

# Présentation

Aymeric Brody et Gilles Brougère

---

- 1 Ce premier dossier de la revue *Sciences du jeu* saisit le prétexte d'un anniversaire pour rendre hommage à celui qui conçut cette expression dans le but de penser les fondements d'une étude pluridisciplinaire du jeu. Ces fondements, le philosophe Jacques Henriot les a explorés en 1989 dans un ouvrage de référence qui continue d'irriguer les recherches francophones sur le jeu. L'auteur de *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* propose en effet de nommer « sciences du Jeu » (par opposition à une science des jeux) cette approche aux inspirations multiples - philosophique, historique, sociologique, ethnologique, psychologique, etc. - qui prend l'idée de jeu pour objet d'étude anthropologique : « 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 » (Henriot, 1989a, p. 158). À la faveur d'une exploration idéologique et métaphysique du fait social de langage, les sciences du jeu allaient permettre une investigation empirique du jeu sous toutes ses formes, ses époques et ses lieux. C'est tout naturellement que la revue du même nom consacre à Henriot son premier dossier thématique afin de revisiter l'œuvre de celui qui nous invite à « jouer à dire ce que c'est que jouer » (1989a, p. 9).
- 2 Le présent numéro fait suite à une journée d'étude organisée à l'université Paris 13 autour des écrits du philosophe sur la question du jeu et ses usages dans la recherche actuelle.<sup>1</sup> L'article introductif de Gilles Brougère présente la genèse de ce questionnement et le rôle joué par Henriot dans le développement d'une recherche sur le jeu et le jouet depuis trois décennies à Villetaneuse au sein de cette même université.
- 3 Lors de cette journée un premier constat a rapidement fait surface. À défaut d'une traduction en langue anglaise, l'œuvre du fondateur des sciences du jeu n'a pas eu l'influence internationale qu'elle mérite dans le champ des *game studies*. Un dialogue avec les recherches anglophones, notamment à propos des jeux vidéo, est pourtant nécessaire pour montrer la pertinence d'une approche qui, depuis Henriot, valorise l'attitude ludique (*play*) face à la structure du jeu (*game*) : « Pas de jeu sans jouer, pas de jouer sans joueur » (1989a, p. 108). C'est dans cet esprit que l'article de Bernard Perron propose de mettre en perspective l'attitude du joueur et celle de l'observateur du jeu.

L'auteur nord-américain en appelle à la *libido ludendi* du chercheur en *video game studies* et épouse ainsi la démarche d'Henriot lorsqu'il reconnaît que celui « qui parlerait de jeu sans jouer plus ou moins ne jouerait pas le jeu » (Henriot, 1989a, p. 10). Ce faisant, Perron reconsidère la nécessité d'une prise de recul qui permettrait à l'observateur-joueur de poser le jeu en question (Henriot, 1978, 1989a, 1989b). Dans son article, Mathieu Tricot s'inscrit à son tour dans le champ d'étude des jeux vidéo en comparant les travaux de Jesper Juul, analyste contemporain des jeux sans joueurs, aux réflexions d'Henriot sur « l'être qui joue » (1969, p. 17). Malgré des contextes, des paradigmes et des objets sensiblement différents, cet improbable dialogue ouvre la voie à une étude du vidéo-ludique en termes de *play* qui mise principalement sur la relativité de la structure du jeu par rapport à l'attitude du joueur. La contribution de Maude Bonenfant insiste sur la notion de « distance » utilisée par le philosophe pour qualifier la marge d'indétermination du joueur face à son propre jeu. Cette distanciation « que le joueur, par son attitude, introduit et maintient entre son jeu et lui » (Henriot, 1969, p. 73) apparaît selon l'auteure à l'origine du jeu en tant qu'exercice du virtuel.

- 4 Un deuxième constat émerge de la discussion des textes d'Henriot : « l'extension du concept de jeu dans le monde d'aujourd'hui » (1990, p. 1395). L'article de Sébastien Genvo qualifie de « ludicisation » ce phénomène de contagion et de mutation du jeu au sens où « l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eût paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer » (Henriot, 1989a, p. 27). Pour caractériser cette extension du domaine ludique, Genvo propose de penser la formation de nouveaux agencements socio-culturels, issus ou non de structures ludiques existantes, qui tendent à élargir l'idée que l'on se fait d'un jeu. La contribution d'Haydée Silva porte quant à elle un regard critique sur la notion de « gamification » qui valoriserait l'extension du concept de jeu comme structure sans qu'aucune attitude ludique n'en justifie l'usage. On en vient finalement à se demander si cette récente extension du concept (gamification, pointification, ludification, funification, etc.) n'est pas inappropriée tant qu'il n'y a pas de joueurs pour passer à l'acte de jouer, en particulier lorsqu'il s'agit d'une « éducation gamifiée ».
- 5 Une troisième constatation semble découler de la précédente. Si le concept de jeu s'impose de façon paradigmatique, c'est forcément parce que le jeu lui-même transgresserait ses limites traditionnelles. Or rien n'est moins sûr, prévient Henriot qui ne confond pas le jeu avec l'idée du jeu. Il s'agit donc d'observer cette « société ludique » à l'œuvre en imaginant, comme le propose Patrick Schmoll, qu'elle relève cette fois-ci d'une extension contemporaine de l'attitude ludique. Soulignant les apports conceptuels d'Henriot pour penser la relation du jouer au sacré (1969, p. 96), l'auteur prend l'exemple des jeux vidéo pour questionner l'émergence de nouvelles figures du sacré. Dans un dernier article, Aymeric Brody interroge directement des joueurs de poker et traque dans leurs récits de pratique les traces d'une métaphore ludique. Loin de l'idéologie de la gratuité du jeu, ces formes de discours transposent l'attitude ludique dans le domaine de la négociation marchande. Reste à savoir si ce « procès métaphorique » (Henriot, 1989a, 1990), que l'on constate dans le discours des joueurs comme des observateurs du jeu, s'applique à de nouvelles façons de jouer le jeu et annonce ainsi « le temps des nouveaux joueurs. » (1989a, p. 46).
- 6 Ces premières contributions à la revue *Sciences du jeu* ont trouvé dans l'œuvre d'Henriot de quoi apporter un renouveau à l'étude pluridisciplinaire des jeux, du jouer et des

joueurs. Insistons sur la nécessaire pluralité des points de vue disciplinaires qu'elles recouvrent. Tout comme l'attitude du joueur ne manque pas de structures, les sciences du jeu ne sont pas indisciplinées, mais elles impliquent pour chacune d'elles de jouer sérieusement le jeu de leur objet d'étude : « 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 », écrit le joueur Henriot (1989a, pp. 10-11).

---

## BIBLIOGRAPHIE

HENRIOT J. (1969), *Le Jeu*, Paris, PUF.

HENRIOT J. (1978), « Psychologie du jeu », in Pélicier Y. (dir.), *Univers de la Psychologie*, T. IV : *Les Œuvres et les clés de la vie psychique*, Paris, Editions 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 Jacob A. (dir.), *Encyclopédie philosophique universelle*, tome I : *L'Univers philosophique*, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 622-631.

HENRIOT J. (1990), « Jeu », Auroux S. (dir.), *Encyclopédie philosophique universelle*, tome II : *Les Notions philosophiques*, volume 1, Paris, Presses Universitaires de France, pp. 1390-1396.

## NOTES

1. Cette journée a eu lieu le 4 mai 2011 sous l'égide du Centre de recherche Interuniversitaire Expérience, Ressources Culturelles, Education (EXPERICE). Elle a été financièrement soutenue par le Labex Industries Culturelles et Création Artistique (ICCA) et la Française des Jeux à travers le Forum Jeu et Sociétés.

---

## AUTEURS

**AYMERIC BRODY**

Université Paris 13, EXPERICE

**GILLES BROUGÈRE**

Université Paris 13, EXPERICE