

Pour : Laurent Mermet et Nathalie Zaccai-Reyners (dir.), 2015, « Au prisme du jeu – concepts, pratiques, perspectives », Paris, Hermann, p. 5-9.

Introduction

Laurent Mermet, Nathalie Zaccai-Reyners

Février 2015

Depuis les contextes de la vie ordinaire jusque dans les sciences humaines et sociales, la notion de jeu est omniprésente. Ses usages sont extrêmement divers et vont depuis les simples métaphores (« il faut jouer le jeu ») jusqu'à des approches théoriques sophistiquées (telles la théorie de jeux). Ces usages connaissent aujourd'hui un regain d'actualité avec le développement de nouvelles pratiques ou méthodes, comme la « *gamification* » (qui consiste à donner forme ludique à certains aspects de l'organisation en entreprise), les jeux de rôles pratiqués avec les parties prenantes d'un problème sérieux, ou encore de multiples pratiques (ou expériences) de simulations informatiques à composante ludique. La notion et les pratiques du jeu prennent ainsi aujourd'hui des formes extraordinairement diverses. À première vue évident, le jeu a pourtant tôt fait de se dérober à l'analyse. Souvent, l'image éclairante vire au poncif, la stimulation très forte ressentie pendant une séance de simulation - jeu de rôle fait place à la perplexité sur ce qu'on peut en retenir de tangible, ou encore, on s'empêtre dans les contradictions apparentes de la notion de jeu. L'hétérogénéité de ses occurrences et le caractère insaisissable de son concept n'enlèvent pourtant rien à l'importance de ses usages pour saisir la réalité de la vie, de l'action, de l'organisation. Mais lorsqu'ils veulent aller au-delà des parallèles faciles, ces usages doivent reposer sur une réflexion suffisamment profonde pour clarifier ce qu'ils font en recourant aux pratiques et aux notions du jeu.

C'est aux moyens, aux méthodes, aux contenus de ces réflexions qu'est consacré le présent ouvrage. Il est issu d'un colloque tenu à Cerisy en août 2013 au cours duquel des spécialistes venant d'horizons très divers ont échangé leurs réflexions sur la manière dont ils utilisent les notions et pratiques du jeu. Pour que les échanges se nouent, il fallait relever le double défi du caractère fuyant de la notion de jeu et de sa très grande hétérogénéité. Toute la démarche – qui fonde l'ouvrage et que l'on retrouvera tout au long – a reposé sur les trois partis pris suivants.

(1) Considérer que dans l'effort pour appréhender les apports des notions et méthodes du jeu, leur diversité est plutôt une clé qu'un obstacle. Nous veillons ici à croiser des approches très

diverses, dans le respect de la spécificité de chacune et sans tenter de les articuler de force dans des cadres pré-établis.

(2) Miser sur le haut niveau de réflexivité dont font preuve de nombreux utilisateurs des concepts et méthodes du jeu. Nous réunissons ici des contributions dont chacune s'attache à prendre du recul – ou à permettre de prendre du recul – par rapport à des perspectives et pratiques précises, actives, qui mobilisent le jeu.

(3) Ne pas essayer d'articuler tous les points de vue en une cartographie unique du champ du jeu, mais laisser au contraire à chacun le soin de s'approprier des ressources diverses fondées sur les notions et pratiques du jeu pour répondre à ses propres interrogations ou besoins d'action. C'est là une autre raison pour laquelle il nous a semblé important que chaque contribution pose les questions en ses propres termes, dès lors que ceux-ci reposent à la fois sur un ancrage dans une recherche ou une pratique tangibles, et sur un effort soutenu de réflexion sur les enjeux de la mobilisation des notions et méthodes du jeu.

S'abstenir ainsi d'atténuer la diversité par des rapprochements trop superficiels et des catégories trop réductrices, c'est laisser une meilleure chance au lecteur de découvrir, en fonction de ses préoccupations et de sa perspective, des liaisons plus riches et des convergences plus profondes.

Au fil des textes réunis, le lecteur est invité à réaliser un parcours en plusieurs étapes.

La première donne à voir divers aspects de la frontière ambiguë entre le jeu, le rêve, la réalité. A partir de ses travaux sur l'anthropologie de peuples sibériens Roberte Devaux-Hamayon nous montre les multiples et profondes articulations que le jeu opère entre le virtuel et l'actuel, entre l'organisation de la nature et l'organisation sociale, entre la force du symbolique et les contraintes du réel. Puis Jean-Michel Chaumont, en nous emmenant dans l'univers des « jeux du cirque » romains et des camps de concentration, nous provoque à une réflexion sur la possibilité ou non du jeu dans des contextes extrêmes, marqués d'inhumanité et de honte. Il met notamment au jour le déshonneur profond auquel s'exposent ceux qui pratiquent comme jeu des activités (l'amour, le combat, ...) qui pour la société où ils vivent sont des plus sérieuses. Enfin Marie-Anne Dujarier mène l'enquête chez des professionnels du management et l'on découvre comment ils entretiennent, collectivement, un rapport ludique à leur activité, à leur mise en œuvre des instruments de gestion. Elle souligne l'ambivalence de ce cadrage ludique, qui d'un côté cultive les plaisirs intrinsèques de l'activité, mais, de l'autre, contribue à détacher les managers des conséquences sociales réelles, souvent lourdes, de leurs décisions.

La seconde étape du parcours conduit vers des pratiques qui, au contraire, affichent clairement l'irruption de jeux revendiqués comme tels dans des contextes professionnels des plus

sérieux. Audrey Richard-Ferroudji nous montre comment la mise en œuvre de jeux de rôles qui simulent des conflits sur la gestion contestée d'une rivière permettent de créer pour les parties prenantes un espace d'apprentissage, de tâtonnements et de dialogue, réintroduisant de l'exploration, de la créativité, dans des relations tendues et bloquées au départ. David Goutx et Julien Langumier passent en revue les manières très diverses, souvent surprenantes, parfois hilarantes, dont sont mobilisées des approches ludiques pour aborder un problème plutôt catastrophique au départ : les risques des inondations. On mesure aussi avec eux combien les jeux choisis reflètent le point de vue, la doctrine, la visée de politique publique de ceux qui les promeuvent. En proposant de nouveaux dispositifs ludiques, qui mettent les habitants en situation vécue d'inondation, ils appellent à une évolution des objectifs de l'action publique, qui aille au-delà de la sensibilisation au risque pour inviter à des formes de réflexion susceptibles de préparer les habitants à une gestion plus autonome de la catastrophe possible.

Avec la troisième étape du parcours, la mobilisation du jeu est encore délibérée, mais cette fois plutôt pour le développement de capacités ou l'épanouissement des personnes. Dans un contexte de loisirs, Sébastien Kapp nous initie à une pratique assez peu connue : les jeux de rôle grandeur nature, qui reposent sur une double immersion, ludique (costume, interaction, compétition) et fictionnelle (avec le développement d'une intrigue). Puis Stéphane Daniau nous présente les jeux de rôle ludiques – où l'on joue également une histoire, mais plus classiquement autour d'une table. Il défend leur potentiel comme support de formation, pour faire découvrir des contenus et des contextes ainsi scénarisés et donnés à expérimenter, ou pour stimuler la curiosité, l'initiative, des formes d'autodidactie. On change de contexte et d'atmosphère avec Nicolas Marquis, qui analyse sous l'angle du jeu la pratique qui consiste à lire des ouvrages de « développement personnel » pour résoudre des problèmes graves que l'on rencontre dans sa vie. En se mettant en jeu dans ce dialogue avec un livre, le lecteur en difficulté explore d'autres manières de voir et de vivre les situations. Enfin Adrien Blanc nous invite à nous glisser dans le huis clos d'une séance de psychodrame psychanalytique, au cours de laquelle des thérapeutes amènent un jeune en grande difficulté psychologique à jouer, dans cet espace protégé, des perceptions, des mots, des comportements, qui transformeront ensuite sa vie réelle. Il introduit ainsi à tout un champ de pratiques ludiques très diverses, dans le domaine des psychothérapies.

La quatrième étape du parcours porte toujours sur des mobilisations délibérées de méthodes dont la composante ludique est très importante, mais se mélange avec d'autres composantes, en particulier théâtrale et artistique. Avec Rachel Brahy nous restons auprès de personnes en grande difficulté, mais sociale cette fois. Les ateliers de théâtre-action permettent aux participants de vivre des expériences nouvelles de relation à l'activité et aux autres dans un

cadre à la fois stimulant et protégé, expériences qui les invitent de nouveau à être vraiment présents, à explorer, et peuvent transformer leur rapport au monde. De son côté, Olivier Goulet partage des étapes clé de son itinéraire d'artiste. Il nous raconte comment le jeu de Go, auquel l'a initié son père, a été une source fondamentale d'inspiration et de formes, que l'on retrouve dans des travaux artistiques pourtant très différents par leur forme et leurs enjeux.

Dans la cinquième et dernière étape du parcours, la prise du jeu sur le réel ne passe plus avant tout par des méthodes ou pratiques, mais par l'utilisation de perspectives et de grilles de lectures fondées sur la notion de jeu. Jeannette Friedrich analyse la façon dont le jeu occupe une place importante dans des théories du psychisme au début du XX^{ème} siècle, et en particulier celle de Karl Bühler. Pour ce dernier, le trait fondamental du jeu est le plaisir lié à l'activité par elle-même, une activité qui permet de créer ou d'apprendre des formes nouvelles, et aussi des capacités de persévérance et d'obstination, fondamentales dans le développement de l'enfant. Nathalie Zaccai-Reyners, grâce à un parcours qui passe par Vitgovsky, Winnicott, puis Schaeffer et enfin Sennett, montre comment, dans les moments cruciaux du développement individuel et social, le jeu joue un rôle essentiel en offrant un espace transitionnel. L'ambivalence qu'il installe entre réalité et virtualité, son ambiguïté et la marge qu'elle donne pour négocier les interprétations, offrent une alternative à des confrontations trop frontales, qui seraient insupportables et improductives. Le jeu offre dès lors des perspectives nouvelles, comme support de la relation de soin, asymétrique et potentiellement éprouvante. Jean-Pierre Delchambre introduit ensuite la démarche de socio-anthropologie du jeu qu'il développe avec un groupe de chercheurs, une approche qui centre l'attention sur la manière dont les personnes se mettent en jeu diversement dans les situations sociales, ce qu'il illustre à partir d'une recherche récente sur l'évolution des pratiques culturelles. Enfin Laurent Mermet se penche sur les correspondances profondes entre les manières dont le jeu propose des situations stylisées actionnables, et celles dont la réflexion stratégique doit, elle aussi, schématiser la réalité complexe des situations pour trouver des prises au raisonnement et à l'action stratégiques. C'est dans le jeu de miroir entre jeux et situations que s'inscrivent les usages du jeu pour penser l'action, un jeu de miroir toujours mouvant, ce qui explique le caractère à la fois fécond et fuyant du modèle du jeu pour l'agir stratégique.

La structure linéaire du parcours – inévitable s'agissant d'un livre – ne devrait pas empêcher le lecteur de chercher et d'opérer par lui-même les rapprochements et combinaisons qui peuvent éclairer sa propre expérience, nourrir son propre questionnement. Il ne tient qu'à lui de transformer en marelle le jeu de l'oie qui lui est ici proposé !

