



Association
des Ludothèques
Françaises

COMPRENDRE LE JEU 1

Dans la perspective de favoriser la compréhension et la diffusion de la vision du jeu portée par les ludothèques, l'ALF vous propose une série de documents approfondissant certaines questions qui y sont liées.

Le jeu comme activité libre



Brueghel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*

Le jeu est généralement associé à la liberté, à la décision volontaire et spontanée d'exercer une activité située hors du cadre de la vie courante. Pourtant, cette spécificité du jeu pose parfois question, notamment quand certains sont tentés d'y recourir dans une visée éducative ou utilitaire. Ce document a pour objet de clarifier ce rapport du jeu à la liberté, et de faire comprendre l'intérêt que la pratique d'une activité libre peut présenter.

La définition du jeu

La plupart des théoriciens du jeu ont relevé l'aspect fondamental de la liberté du joueur dans la définition qu'ils donnent du jeu. Pour l'écrivain et sociologue Roger Caillois, le jeu est ainsi libre par essence :

Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. Obligatoire ou simplement recommandé, il perdrait un de ses caractères fondamentaux : le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plaisir, ayant chaque fois entière licence de lui préférer la retraite, le silence, le recueillement, la solitude oisive ou une activité féconde.¹

Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation, est moins à l'aise avec cette notion de liberté, qu'il juge trop philosophique. Il lui préfère ainsi le concept de décision :

Face aux contraintes multiples de la vie, le jeu apparaît comme une activité qui rend possible l'exercice d'une décision là où l'activité est obligatoire, là où il n'y a pas d'échappatoire, on peut mettre en doute qu'il s'agisse de jeu, ou tout au moins une des caractéristiques essentielles du jeu semble disparaître.²

Mais la part de la décision ne se limite pas pour Brougère au seul choix de jouer ou non. Il apparaît que ce sont les décisions du joueur qui font le jeu : le coup que l'on va jouer, le numéro sur lequel on mise, l'histoire qu'on va se raconter, etc. Ainsi, pour Brougère « jouer, c'est décider ».

Dans la définition du jeu qu'elle propose, l'ALF considère ainsi que le jeu est nécessairement libre : « Le fait de jouer présuppose une action libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine. Par libre, nous entendons une action reposant sur les décisions des joueurs, leur choix de jouer, leur choix d'actions dans le jeu »³.



1 CAILLOIS (R.), *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 [1957].

2 BROUGERE (G.), *Jouer / Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

3 Extrait du Projet politique de l'ALF, 2015.

On ne devrait donc trouver en ludothèque que des activités librement choisies par ceux qui s’y adonnent, et dans lesquels les joueurs prendraient d’eux-mêmes toutes les décisions internes à ces activités : autrement dit, si elles sont également “gratuite, fictive, réglée et incertaine”, du jeu.

Règle et liberté

On pourrait cependant trouver cette définition paradoxale : comment le jeu peut-il en effet se trouver à la fois libre et réglé ? La liberté ne consiste-t-elle pas justement à s’affranchir de la règle ? Pour pouvoir répondre à ces questions, il faut comprendre ce que recouvre le terme de règle. Un terme qui pose souvent problème, car il peut en effet désigner deux réalités distinctes dans le domaine du jeu. D’abord, la catégorie particulière des « jeux de règles ». Il s’agit d’un type de jeux consistant pour les joueurs à adopter un certains nombres de « lois » contraignantes, qui délimitent ce qu’il est permis ou non de faire dans le jeu. Le fait d’enfreindre ces règles est alors ce qu’on appelle la triche.



Mais tous les jeux ne comportent pas un tel système de règles : les jeux d’exercice des jeunes enfants, le jeu d’assemblage ou le jeu symbolique n’ont pas besoin d’un tel contrat passé explicitement entre les joueurs pour pouvoir être pratiqués (même si rien n’empêche qu’il puisse s’y intégrer, par exemple lorsque des enfants se répartissent des rôles dans le cadre du jeu symbolique). Cependant, ces jeux sont bien réglés, au sens où un cadre, posé par le joueur ou extérieur à lui-même, est là pour délimiter les

frontières du jeu et du non-jeu, pour garantir que l’activité pratiquée ne devienne pas lourde de conséquences pour la réalité du joueur. Par exemple, on peut laisser un bébé explorer l’environnement qui l’entoure, manipuler des jouets, des papiers, du sable, etc., mais le cadre va être là pour éviter qu’il puisse se saisir d’un couteau tranchant ou de tout autre objet dangereux. Entendu de cette manière, tout jeu est nécessairement réglé, puisqu’il y a toujours un code plus ou moins tacite qui détermine ce qui est nécessaire pour que le jeu reste du jeu.

Le philosophe Colas Duflo a bien mis en évidence cet aspect du jeu avec la notion de léga-liberté : «Le jeu, dit-il, c’est l’invention d’une liberté dans et par la légalité ». Autrement dit, c’est parce qu’il y a un cadre de règle qui crée un espace de jeu déconnecté du réel qu’il est possible de jouer librement à l’intérieur de ce cadre. C’est la règle qui crée une sorte de « bulle de liberté » pour le joueur, qui reste libre de décider quand il entre ou sort de la bulle. Il n’y a donc pas d’opposition entre l’un et l’autre.

On se souvient par ailleurs de la préférence de Gilles Brougère pour la notion de décision plutôt

que celle de liberté. Cette distinction présente l'intérêt de bien dissocier la décision, qui de l'ordre du vouloir, des choix que fait l'individu et la règle, qui relève du devoir, de la convention sociale. Ainsi, quel que soit les règles ou lois d'une société ou d'un jeu, l'individu reste toujours moralement libre de les respecter ou de les transgresser.

On comprend donc pourquoi règle et liberté ne s'opposent pas, mais font appel à des processus différents, qui se combinent de manière à permettre l'existence du jeu.

Le mythe du jeu dirigé

Si le jeu est libre par définition, par essence, pourquoi entend-on alors parfois parler de « jeu libre » et « de jeu dirigé » (au sens d'activité imposée, et non de jeu impliquant la présence d'un animateur ou maître de jeu) ?

Signalons tout d'abord un premier contresens que l'on rencontre parfois, qui est de croire que « jeu libre » désigne certains types de jeu, par opposition au « jeu réglé », c'est-à-dire au jeu de règles. Nous avons vu que ce n'était pas le cas. Qu'il utilise ou non un système de règles, le jeu est libre par définition, indépendamment du contenu qu'il peut prendre.

En fait, l'expression « jeu libre » relève pour nous du pléonasme, comme si on parlait de sombre obscurité ou de jeu ludique. Si cette expression a vu le jour, c'est en réponse à des pratiques visant à imposer la pratique de certains jeux, généralement dans une visée pédagogique qui relève, elle, de la contradiction.

L'idée d'un jeu dirigé repose surtout sur un malentendu. En effet, lorsque des pédagogues, psychologues et éducateurs ont commencé à mettre en avant l'intérêt que présentait le jeu pour le développement de l'enfant, la nature de cet intérêt, et surtout les caractéristiques du jeu qui justifient cet intérêt ont pu être mal comprises. On a alors en quelque sorte pu tenir le raisonnement suivant : « Puisque le jeu est bon pour les enfants, "faisons" les jouer aux jeux dont ils ont besoin ! », en



Photo : Rémi Arbeau

oubliant que pour que l'effet du jeu puisse être profitable, il était nécessaire qu'il s'agisse de jeu, et donc que la décision de jouer et le choix du jeu viennent des joueurs eux-mêmes. La perte de la dimension de liberté apparaît ici liée à la négation de sa dimension gratuite.

Il ne peut donc y avoir, pour nous, de jeu imposé. Cependant, on entend souvent formuler le souhait de rendre des exercices, des supports ou des situations « plus ludiques ». L'idée n'est

pourtant pas de les transformer en jeux, mais de les rendre plus attractifs, plus agréables, plus plaisants d'une part, et plus interactifs d'autre part, deux caractéristiques que l'on trouve fréquemment dans les jeux. Il n'y a certes pas de mal à rendre des apprentissages formels aussi enthousiasmants et impliquants que possible, mais il ne s'agit alors pas, de notre point de vue, de jeu.

Il est également possible de s'inspirer de certains jeux, voire de les détourner pour en faire des exercices : c'est ce que font souvent certains enseignants ou pédagogues. Mais le piège qu'il faut éviter est alors de faire croire au public apprenant qu'il joue, alors qu'en réalité il travaille bel et bien, à partir de supports initialement conçus pour servir à jouer mais qui ont été détournés de cette fonction.

Jouer librement : quel intérêt ?

Mais le fait d'utiliser les mots « jouer » et « ludique » à tort et à travers, et de détourner des jeux pour toutes sortes de fins pose problème pour deux raisons. D'abord, cela peut créer de regrettables confusions, par exemple lorsque des parents bien intentionnés, soucieux du développement de leur enfant et ayant entendu dire que le jeu pouvait favoriser cela, ne vont donner à leurs enfants que des jeux identifiés comme "éducatifs". Cette restriction de la proposition de jeux accessibles aux enfants, qui les oriente vers des objectifs précis qui ne correspondent pas nécessairement à leur rythme de développement, va justement les priver de ce qui constitue l'intérêt essentiel du jeu.

La deuxième raison, c'est que cette exploitation des vertus du ludique finit par reléguer au second plan ce qui constitue finalement le principal intérêt du jeu, à savoir le fait de placer le joueur dans une position d'acteur autonome et responsable. Le pédagogue Janus Korczak écrivait ainsi : « Le jeu c'est moins le paradis enfantin que le seul espace où nous leur laissons un peu de liberté, d'initiative ». Et cette expérience de la liberté, de l'autonomie, du fait d'être à l'initiative de ses choix et d'en assumer la



responsabilité constitue pour nous une valeur essentielle. Permettre aux personnes de vivre cela est une fin en soi, qui n'a pas besoin d'autre justification utilitariste. Ou alors, on pourrait dire que l'utilité du jeu est *d'apprendre à être libre*, chose qui peut difficilement être enseignée.

Mais de plus, cette dimension présente également un intérêt en termes d'apprentissages. Toutes les théories éducatives, de la philosophie de Jean-Jacques Rousseau aux sciences cognitives, mettent en effet en avant le rôle décisif qu'y tient la motivation. Or celle-ci est particulièrement importante dans le jeu, du fait que le joueur en soit lui-même à l'initiative et qu'il tire satisfaction directement de l'activité qu'il exerce dans le jeu⁴, et non d'une pression ou d'une contrainte extérieures. Le jeu favorise donc dans tous les cas les apprentissages, à condition de ne pas réduire cela à l'assimilation des programmes scolaires. En effet, le joueur est souvent amené à trouver ses propres solutions, à élaborer ses propres stratégies, même si celles-ci ne sont pas toujours orthodoxes. Mais c'est cette capacité à résoudre les problèmes avec les moyens dont on dispose, sans se contenter de suivre des instructions, qui en fait toute la richesse.

Accompagner la liberté

Être libre ne signifie pas pour autant être abandonné. Certes il est bon que chacun puisse à un moment se soustraire au regard de l'autre (et notamment du parent, pour les enfants et adolescents). C'est dans cette vision que s'inscrivent les initiatives anglo-saxonnes du type « terrains d'aventure ». Mais l'idée d'en interdire l'accès aux adultes relèverait plutôt d'une dérive de type « survivaliste », qui voudrait en quelque sorte contraindre les enfants à être livrés à eux-mêmes.

Étant libre dans son jeu, le joueur doit au contraire, selon nous, avoir la possibilité de solliciter d'autres personnes, enfants ou adultes, de demander des explications, voire de suivre un apprentissage ! Le tout est que la démarche doit explicitement être de son initiative. C'est en cette disponibilité aux sollicitations que consiste avant tout l'accompagnement du jeu. De plus, « nourrir le jeu », c'est-à-dire l'enrichir d'accessoires, de nouveautés, de possibilités, n'est pas non plus le diriger, pour peu que cela soit fait avec une certaine subtilité.



Ce livret est placé sous licence Creative Commons

4 On dit parfois que le jeu est une activité « autotélique », c'est-à-dire qui trouve en elle-même sa propre finalité. On peut également parler de « motivation intrinsèque ».