

PARLE-T-ON DU JEU LIBRE ET GRATUIT, ET COMMENT ?

JEAN PIERRE SAUTOT

Maître de conférences. Université Claude Bernard de Lyon

La commande que les Rencontres Ludiques ont passées pour cette table ronde étaient d'identifier quels discours parlaient du jeu et comment ils en parlaient dans l'espace social. Pour faire cela, nous avons exclusivement travaillé sur des documents écrits.

L'ensemble des documents recueillis a été soumis à différentes analyses. La première est réalisée par Basile Ducerf qui a adopté une approche sociologique ; la seconde est l'oeuvre d'Audrey Arnoult qui s'est intéressée à la presse quotidienne régionale française dans une approche d'analyse de discours ; dans la même perspective, la troisième analyse, dans cet article, analyse un ensemble de textes collectés soit dans les associations, soit sur internet.

LES DISCOURS RECUEILLIS

Nous avons d'abord cherché et recueilli des documents issus d'associations dont la plupart ont participé aux Rencontres Ludiques 2012. Ces documents témoignent soit du projet associatif, soit encore de son activité, soit enfin de la relation de l'association avec divers partenaires : le public, ses adhérents, les bailleurs de fonds.

Nous avons recueilli des discours sur les jeux sérieux (serious games, quand on parle sérieusement!) sous forme de publications internet, des articles du journal Le monde, sur le site du ministère de l'éducation nationale.

Concernant l'éducation nationale, nous avons sélectionné quelques textes comme les discours du Ministre¹ et les réponses que lui font parfois les présidents d'association avec qui il est en contact. Notre corps de textes contient aussi des avis et des analyses à propos du jeu dans les disciplines scientifiques ou encore un texte sur la valeur éducative du sport.

Nous avons sollicité la ville de Cholet² et exploré les sites internet de différentes collectivités territoriales plus ou moins vastes. Les documents de la ville de Cholet nous ont paru particulièrement importants, car la ville abrite une ludothèque et une formation d'animateurs « jeu », et développe une politique à l'égard du jeu assez exceptionnelle. Les autres collectivités territoriales sont plus discrètes quant au jeu et à leurs ludothèques. Les documents recueillis concernent donc plus les politiques de la ville et l'aménagement des territoires que le jeu directement. Parmi ces documents, certains décrivent les politiques éducatives mises en oeuvre ou encore les politiques culturelles.

¹ Lors du recueil la majorité UMP exerçait le pouvoir, la couleur politique du ministre était donc marquée à droite.

² La ville de Cholet a mis à notre disposition des documents qui n'étaient pas à disposition du public. Nous remercions tout particulièrement la directrice de la ludothèque et l'adjoint chargé de la culture pour leur collaboration.

Des documents scientifiques, mémoires de master par exemple, permettent de recueillir des discours qui se mettent à distance de l'action.

LA BASE DE L'ANALYSE

L'outil d'analyse de ces discours est fondé sur la description du jeu réalisée par Roger Caillois. Il s'appuyait lui-même sur les travaux de Johan Huizinga. R. Caillois décrit le jeu en s'appuyant sur six valeurs fondamentales. Le jeu est une activité humaine fondée sur :

- la liberté du joueur à entrer dans cette activité
- la gratuité ou le désintéressement ou l'improductivité
- la séparation d'avec la réalité qui entoure le jeu et sa limite dans le temps et l'espace
- la fiction que contient le jeu
- la règle
- l'incertitude

Cette définition du jeu est contestable. Certains la contestent. Ce n'est pas notre but ici. Nous adoptons cette définition parce qu'elle permet de mettre en route notre outil d'analyse. Cet outil est constitué du logiciel Tropes. Ce logiciel analyse les textes en cherchant les mots qui appartiennent à des univers de sens. Si on lui demande de chercher le mot « jeu », le logiciel analyse le texte en partant du principe que « jeu » appartient au domaine des loisirs et/ou de l'éducation. Ce type de logiciel est impressionnant dans la mesure où est intégrée un dictionnaire des sens des mots français. Le travail de l'analyste qui utilise cet outil consiste à proposer au logiciel un scénario de lecture des textes. La définition de Caillois permet de construire un scénario rudimentaire qu'on enrichit progressivement. C'est sur cette base que nous analysons les documents recueillis.

Si on s'attache de manière trop dogmatique à la définition de Caillois, les discours de la plupart des collectivités territoriales n'ont aucune chance de survivre à cette analyse. On élargit alors les analyses en partant à rebours et en introduisant dans l'outil des notions qui intéressent la recherche de légitimation du jeu¹ dans l'espace public. Il s'agit des notions de loisir, de culture, d'éducation et d'enfance pour l'essentiel.

Notre outil de travail a été testé, sur la base de la Théorie de Caillois, sur un ouvrage qui utilise cette théorie pour parler du jeu. Il s'agit de l'ouvrage « Jouer à l'école » publié au CRDP de Grenoble par la Maison des jeux de la même ville. Le test est concluant puisqu'il permet d'identifier dans les différentes parties du livre l'usage qui est fait de la théorie de Caillois et les thématiques abordées dans chaque chapitre. Le scénario d'analyse fonctionne donc correctement. Le deuxième outil d'analyse contenu dans le logiciel met en relation les éléments du scénario avec ce qui en est proche dans le texte. L'outil d'analyse va donc chercher autour des valeurs qui représentent la théorie de Caillois ce qui est dit à propos de ces valeurs. L'outil est donc d'abord un instrument d'exploration des documents plus qu'une grille d'analyse figée. Il fonctionne par présence et absence des valeurs recherchées puis, par cercle concentrique s'éloigne de la valeur ciblée pour dire comment se développe le discours sur le jeu.

¹ Légitimation comme activité culturelle ! Cette légitimation n'est que sociale car Huizinga a montré que le jeu était intégré dans la culture.

L'ANALYSE

LES DISCOURS DES STRUCTURES D'ANIMATION

Passons dans notre moulinette électronique les textes et les documents qui sont issus des associations qui se préoccupent d'animation ludique.

La première préoccupation qui émerge de ces textes n'est pas de citer les valeurs de la théorie de Caillois, mais l'animation. La présence de l'animation comme idée centrale des textes issus des structures d'animation est normale. Normale puisque c'est le fondement de l'activité de ces structures. La relation entre jeu et animation s'exprime simplement : « deux journées d'animation autour du jeu » et occupe une grande place.

Loin derrière la préoccupation d'animation apparaît la notion de culture. Cette notion apparaît sous deux formes : des références à « Peuple et culture » et sous forme de slogans. La présence importante de la référence à l'association Peuple et culture s'explique par l'appartenance d'une partie des structures au réseau Peuple et culture. Les slogans sont des éléments de doctrine posés dans les documents comme des déclarations d'intention qui sont bien vite oubliés pour retourner au premier souci : l'animation. Par exemple : « L'association a pour objet la réflexion sur le jeu, la mise place d'espace de jeu comme outil de culture dans les lieux de vie quotidienne ou des lieux festifs variés ». La notion de culture est bien abordée mais elle est isolée dans le discours qui ensuite se développe dans d'autres directions, l'animation notamment. Les discours qui mettent le mieux en relation les notions de jeu et de culture sont les documents où les associations analysent leur propre activité ou les pratiques d'animation qu'elles mettent en oeuvre. Cela signifie que quand les structures décrivent leur activité la notion de culture est occultée alors qu'elle est correctement analysée en dehors de l'action immédiate. Les écrits des associations effacent donc de leur discours l'idée que faire jouer est une activité ou une pratique culturelle alors que la doctrine de ces associations y fait explicitement référence.

Une autre valeur de Caillois apparaît, c'est la liberté. Cette valeur apparaît sous la forme d'une expression figée : « le jeu libre et gratuit » comme un slogan, là aussi maintes fois répété.

Si l'on résume ces types de discours, on obtient d'une part des documents très axés sur l'organisation des animations, ponctués ici ou là d'éléments de doctrine souvent inspirés de la théorie de Caillois, mais sans que cette référence soit exclusive ; d'autre part des analyses de la pratique professionnelle ou associative qui montrent que les associations sont capables d'argumenter l'idée que le jeu est une pratique culturelle. La question qui vient alors est : pourquoi les structures d'animation ne valorisent-elles pas plus dans leurs documents la doctrine sous-jacente à leurs activités ?

LES DISCOURS INSTITUTIONNELS

Nous avons analysé des discours institutionnels et nous n'en avons pas trouvé qui parlent du jeu à l'exception notable du ministère de l'éducation nationale et de la ville de Cholet. Le ministre de la culture (au moment de l'analyse, il s'agissait de Frédéric Mitterrand) ne parle jamais de jeu ou alors s'agit-il de jeu théâtral.

Les documents de cet ensemble de discours proviennent de la commune de Bordeaux et des collectivités territoriales de la région Rhône-Alpes (Lyon, Grenoble, fontaine, Isère et région) et du projet de la ville de Cholet pour sa ludothèque. Si l'on met à part les discours provenant de Cholet où, et c'est une exception notable, le jeu est traité comme faisant partie intégrante de la culture, le discours sur le jeu évoque rarement la culture et inversement, le jeu n'est que rarement évoqué directement sauf à l'éducation nationale.

Dans la plupart des discours des collectivités territoriales les notions qui s'approchent le plus de la notion de jeu sont l'animation, la culture et l'éducation. D'un point de vue discursif, les structures d'animation vont devoir combler le vide entre leurs convictions quant au jeu et les discours de gestion des territoires qui ne sont pas préoccupés immédiatement par le jeu. On observe cela dans des réponses à appel d'offre ou dans des demandes de subvention, par exemple à propos de participation citoyenne. Il semble évident que des structures d'éducation populaire petites ou grandes se préoccupent de la participation du citoyen à la vie de la cité. Pour autant, une structure d'animation jeu ancrée dans l'éducation populaire doit argumenter le fait que ses bénévoles participent pleinement à la « démocratie participative ». On assiste alors au même phénomène que dans les documents associatifs, la structure pose un élément de doctrine, le « jeu libre et gratuit » par exemple, puis argumente le fait que pour développer son activité en accord avec sa doctrine, elle fait bien de la « démocratie participative », autre exemple. Au final ce qui est nié, c'est l'identité de l'association qui par un effort de conformisme, tente de se mouler dans les attentes de la collectivité territoriale distributrice de la subvention.

Le ministre de l'éducation nationale s'empare de la notion de jeu. Il le fait au travers de trois notions : la culture, l'enseignement et la règle. Pour les deux premières notions, le ministre est légitime à en parler, il est bien là pour organiser l'enseignement et la transmission de la culture nationale et scientifique. On assiste à une réduction forte de la notion de jeu : il ne reste que la règle¹. Pour le ministre, peut être pour le ministère, voire pour bon nombre d'enseignants, jouer c'est éduquer au respect des règles le jeu étant une métaphore du comportement du bon citoyen. Petit florilège du discours ministériel :

- Il s'agit d'une vraie éducation citoyenne que vous avez réussi à faire vivre de façon extrêmement originale et fructueuse.
- Vous avez montré que l'éducation aux règles comprend bien sûr ce qu'on appelle à proprement parler l' « éducation civique », c'est-à-dire l'éducation aux règles de la vie sociale.
- Et cette éducation comporte la connaissance des lois, des symboles de la République, la connaissance des règles fondamentales de la vie démocratique.
- Bref, l'acquisition de toutes ces connaissances qui sont désormais inscrites dans le socle commun de connaissances, et qui doivent être maîtrisées dans le cadre de la scolarité obligatoire.
- Cette éducation civique suppose aussi la mise en pratique de ces connaissances. Et la première de ces mises en pratique, c'est le respect des règles de la vie scolaire, le respect du règlement du collège.
- Et c'est justement pour valoriser les comportements respectueux des règles que j'ai mis en place, dès cette année, la note de vie scolaire, pour tous les collégiens de France.
- Son but n'est pas de punir ! Non : son but, c'est d'inciter les jeunes à adopter un comportement respectueux. C'est de leur montrer que le respect des règles, eh bien cela compte tout autant que d'avoir de bonnes notes en maths !

Ce discours constitue une réelle reconnaissance pour le jeu à l'école et cela par une institution dont l'objet est la transmission de culture. à ceci près que le jeu est instrumentalisé comme outil pédagogique à des fins de dressage social.

Enfin la ville de Cholet développe un discours qui intègre objectivement le jeu à la culture. On pourrait même dire à la « vraie » culture. On trouvera dans le compte rendu de l'atelier « Parlez-vous le ludique » une analyse de ce discours présenté sous forme d'une pétition de principe qui appuie le projet de ludothèque municipale.

1 Voir aussi le compte rendu écrit de l'atelier « Écrire un projet jeu pour l'école »
Rencontres Ludiques 2012

LE JEU SERIEUX

Il est un lieu où se déroule un véritable discours sur le jeu, qui ne correspond guère aux valeurs de l'éducation populaire, c'est le jeu sérieux. Ce discours se développe dans les entreprises, dans la presse nationale, dans le quotidien « Le Monde » de manière récurrente, et sur l'internet. Le jeu sérieux lui non plus n'entre pas dans la définition de Caillois. Il ressort de l'analyse de ces discours que cette forme de jeu est sérieuse et créative. Puisque créatif, le jeu sérieux est innovant et interactif et en plus vidéo. Il vient donc des nouvelles technologies de l'information, en un mot il est informatique. Puisque innovant, le jeu sérieux se veut anti-traditionnel y compris vis-à-vis des jeux vidéos. Il y a là une volonté de démarcation très forte qui correspond à l'air du temps : il convient de faire sans arrêt du neuf, de l'innovant qui permet de construire à l'auteur et au promoteur du jeu sérieux un positionnement original dans le champ de son activité. Pour réaliser cela, outre la valorisation des prouesses techniques développées dans le jeu, le jeu et surtout la dimension ludique sont instrumentalisées en méthode d'apprentissage.

Pour se construire une crédibilité, le jeu sérieux se démarque du jeu « ordinaire » donc qui n'est guère sérieux, en injectant dans le jeu des thématiques nobles par opposition explicite à la frivolité habituelle des autres jeux. En plus d'être sérieux, le serious game traite donc de mondes à peine fictionnels où il est question de sécurité, de relation-client, de management, de santé, d'ingénierie... Tout cela est fait pour développer le bien être au travail du joueur (il faut comprendre du salarié) et au final pour développer le caractère humanitaire de l'entreprise, ou, quand cela s'applique à des élèves, de l'école.

Le jeu sérieux est donc tout sauf libre et gratuit et n'a pas grand-chose à voir avec l'éducation populaire.

EN CONCLUSION

Pour répondre à la question titre, on ne parle finalement qu'assez peu du jeu libre et gratuit, sauf dans quelques niches spécifiques où s'expriment justement les promoteurs de ce type de jeu.

Cela peut signifier que nous promouvons une douce utopie, donc qu'il convient de renforcer la communication sur ce point. Cela signifie aussi que le peu de visibilité de cette visée mériterait que soit travaillée des stratégies de communication (au sens managérial du terme). En d'autres termes, il semble que ce ne soient pas les arguments qui fassent défaut mais plutôt les lieux d'argumentation qui soient peu, pas ou mal appropriés.