François Pingaud

Le jeu-projet

Structure - Hasard - Liberté

G.E.L.

Groupe d'Études Ludopédagogiques de Montpellier

STRUCTURE

"Une structure est un système de transformations, qui comporte des lois en tant que système... et qui se conserve ou s'enrichit par le jeu même de ses transformations, sans que celles-ci aboutissent en dehors de ses frontières ou fassent appel à des éléments extérieurs."

Jean Piaget. Le structuralisme.

HASARD

"C'est par hasard que je reste en vie, comme c'est par hasard que je puis être touché. Dans l'abri "à l'épreuve des bombes", je puis être mis en pièces, tandis que, à découvert, sous dix heures du bombardement le plus violent, je peux ne pas recevoir une blessure. Ce n'est que par les hasards que chaque soldat survit. Et chaque soldat a foi et confiance dans le hasard."

Erich-Maria Remarque. A l'ouest rien de nouveau.

LIBERTÉ

"Nous sommes une liberté qui choisit, mais nous ne choisissons pas d'être libres : nous sommes condamnés à la liberté."

Jean-Paul Sartre. L'être et le néant.

Sommaire

INTRODUCTION 9

1ère PARTIE : LE JEU COMME SITUATION PROJECTIVE

Chapitre 1 : Une nouvelle approche du jeu 17

1. Une définition du jeu : comportement et projet 18
2. Les caractérisations du jeu : comportement et modèle 22
3. Les visions générales du jeu : modèle et liberté 25
4. Le jeu comme activité projective 30

Chapitre 2 : Le jeu comme contexte 39

1. La dimension opératoire ou fonctionnelle 40
2. La dimension relationnelle 47
3. La dimension projective 51
4. Conclusion 56

2ème PARTIE : LE JEU COMME ACTIVITÉ PROJECTIVE

Chapitre 3 : L'activité projective 59

1. Les approches modernes du projet 59
2. Structure, contingence et autonomie : le cadre de l'activité projective 62
3. Le comportement autonome dans un environnement structuré et contingent 66

Chapitre 4 : Le comportement cognitif 77

1. Connaissances et raisonnement structurel 78
2. Recherche et raisonnement conjoncturel 79
3. Représentation et créativité 84

Chapitre 5 : Le comportement relationnel 87

1. Structure et autonomie 87
2. La relation conjoncturelle 88

Chapitre 6 : Le comportement projectif 93

1. Les différentes approches de la décision 94
2. La décision dans le jeu 96
3. Les modes structurels, contingents et autonomes de la prise de décision 98

3ème PARTIE : LE JEU COMME MODÈLE DE LA RÉALITÉ ET COMME OUTIL SOCIAL

Chapitre 7 : Le jeu comme modèle 113

1. Modèles et modélisation
2. La modélisation de l'activité projective 119
3. Le jeu comme modèle 121
4. La modélisation ludique 131

Chapitre 8 : Le jeu comme outil social 139

1. Approche projective et utilisation sociale du jeu
2. Jeu et formation 141
3. La recherche et le jeu 155
4. Le jeu et l'accompagnement socio-culturel 160
5. Epilogue 168

CONCLUSION 169

BIBLIOGRAPHIE 175

ANNEXES 185

Liste des jeux cités dans l'ouvrage
Une classification projective des jeux 193

INDEX DES AUTEURS ET DES CONCEPTS 211

TABLE DES MATIÈRES 217

Introduction

Ce livre s'adresse à tous ceux qui s'interrogent sur l'utilisation du jeu à des fins sociales, qu'elles soient de recherche, de formation ou d'animation. À tous ceux qui, à titre professionnel, bénévole ou familial, constatent que le jeu présente des potentialités éducatives et culturelles qu'ils souhaiteraient pouvoir mieux valoriser.

Il présente en effet une approche du jeu qui cherche à apporter une réponse à ce type d'interrogation, en restructurant les caractères spécifiques du jeu autour de quelques principes simples qui permettent de le considérer, tout en conservant son aspect de divertissement, comme un outil potentiel dans un large champ d'intervention sociale.

Cette approche, issue d'une expérience collective au sein du G.E.L. (Groupe d'Etudes Ludopédagogiques) qui réunit des ludologues et des formateurs, est volontairement centrée sur l'activité du joueur qu'elle identifie à l'exercice d'un projet se déroulant dans le cadre fixé par la règle du jeu. C'est pourquoi nous proposons de l'appeler activité "projective". Une telle activité est toujours la manifestation d'une liberté au sein d'un cadre structuré dans lequel le hasard tient une place.

Mais dans la vie courante, nous exerçons aussi fréquemment - on pourrait presque dire toujours - ce type d'activité. Nous agissons continuellement et, la plupart du temps, avec un objectif relativement déterminé. Notre action est la manifestation de notre liberté ; elle a bien lieu dans un cadre plus ou moins structuré et nous ne maîtrisons jamais tous les déterminants des événements que nous affrontons et auxquels nous participons, qui nous apparaissent ainsi souvent marqués par le hasard.

Autrement dit, l'activité projective dépasse très largement le cadre du jeu : elle est la manifestation la plus générale de notre autonomie humaine. La question se pose alors du rapport entre les formes d'activité projective que proposent les jeux et celles que nous exerçons régulièrement dans la vie courante. Car le jeu n'est pas tout à fait dans la vie courante. Il s'en distingue notamment par le fait qu'il est gratuit et sans conséquence et qu'il suppose, chez le joueur, une attitude consciente de distanciation, de recul. Pourtant, jouer est bien une activité projective réelle, même si elle se déroule dans un cadre partiellement fictif.

Prenons quelques exemples pour illustration.

Lorsque deux joueurs jouent aux ÉCHECS, ils se situent dans un cadre qui, s'il est bien réel en tant que jeu, ne s'inscrit pas dans la vie courante, vis-à-vis de laquelle il présente un caractère fictif notamment par son manque de conséquences (nous parlons évidemment d'amateurs, pas de joueurs professionnels). Ils exercent pourtant une activité projective réelle à travers un comportement de réflexion et de décision : raisonnement combinatoire, anticipation, définition d'objectifs partiels, évaluation des choix possibles....

Il serait très difficile de trouver un exemple précis d'activité projective réelle exactement semblable à celle des ÉCHECS. Mais on perçoit bien que de nombreuses situations présentent des analogies avec celle des ÉCHECS, soit sur le plan du cadre projectif général - forte influence de la structure, peu de hasard (il y en a toujours, même aux ÉCHECS, ne serait-ce que dans le choix de l'adversaire et le déroulement du jeu), important degré de liberté - soit sur le plan du comportement : comportement essentiellement cognitif, pas de comportement moteur et peu de comportement relationnel. Et l'on sait d'expérience que beaucoup d'activités de décision font appel au raisonnement combinatoire ou à l'anticipation.

Le jeu d'ÉCHECS n'est donc pas un modèle en soi (même pour ce qui est de représenter la guerre, il n'est pas très réaliste) mais il permet bien l'exercice modélisé d'une forme d'activité projective.

Prenons un second exemple assez éloigné du premier, le jeu de PAPA-MAMAN ou plus généralement tout jeu d'imitation des adultes par les enfants. Il s'agit pour les joueurs de se comporter comme s'ils étaient papa ou maman, ou tout autre adulte imité. Le cadre projectif s'appuie peu sur le hasard car le scénario est bien connu des joueurs, la structure est plus ou moins prégnante à travers ce scénario et la liberté (d'interprétation du rôle) est souvent large. Le mode comportemental est principalement moteur lorsque les joueurs imitent les gestes des adultes ou relationnel lorsqu'ils imitent leurs rapports (ou plus exactement ce qu'ils en perçoivent).

Dans ce second cas, il existe bien une activité projective réelle dont le jeu est modèle (préparation du repas, courses chez le marchand, visite du docteur...) et le jeu s'apparente en fait à une copie de cette situation. Mais les joueurs ne sont pas dupes : ils savent bien qu'il ne s'agit pas d'une simple copie mais de leur propre interprétation de l'activité projective qu'ils simulent.

Un troisième exemple, le jeu de MONOPOLY, présente des caractéristiques moyennes entre les deux premiers. L'activité projective qu'il prétend modéliser est celle de la spéculation foncière dans une ville. Les joueurs disposent d'un matériel propre à leur faciliter l'illusion de cette situation et l'exercice de leur rôle de promoteur immobilier : argent, titres de propriété, maisons... Le cadre projectif est très fortement marqué par le hasard au sein d'une structure assez pauvre ; il y a en fait peu de place pour la liberté d'action, si ce n'est lors de négociations ou à travers certaines décisions d'investissement. Le comportement

des joueurs mobilise un peu la réflexion (calculs) mais surtout la relation (négociations) et la prise de risque (investissements).

Tout en étant identifié comme modèle d'une activité projective bien précise, le MONOPOLY ne propose pas aux joueurs un cadre réellement semblable à celle-ci car il fait trop intervenir le hasard. Il ne permet pas non plus au joueur de mobiliser l'ensemble des comportements qui sont ceux du promoteur réel. Il s'agit donc d'un modèle incomplet qui repose plus sur le scénario et le déroulement du jeu que sur le comportement des joueurs.

***

Ces trois exemples montrent bien la diversité des activités projectives que le jeu peut modéliser, mais aussi la diversité des formes de cette modélisation. Il ne s'agit jamais d'une modélisation parfaite qui ne laisserait aucune place au "jeu". Il s'agit toujours d'une modélisation orientée, réductrice et partielle. Mais le jeu a toujours bien "quelque rapport avec" une activité projective réelle.

Par cette vision du jeu comme modèle, l'approche projective n'innove d'ailleurs pas : le jeu a souvent été utilisé comme modèle dans des approches scientifiques diverses, notamment en mathématiques (théorie des probabilités), en économie ("théorie des jeux") ou en psychologie (pratique des jeux de rôles).

Ce rapport du jeu avec la réalité peut être mis à profit dans des objectifs sociaux divers et, en premier lieu, dans un objectif éducatif ou de formation. L'activité du joueur (dans tel ou tel jeu) pouvant être mise en rapport avec une activité réelle (dans telle ou telle situation projective), on est fondé à penser que l'une exerce l'autre. Autrement dit, les capacités comportementales (cognitives ou motrices ou relationnelles) développées dans des situations réelles faciliteront la pratique des jeux qui les mobilisent (ÉCHECS ou FLÉCHETTES ou DIPLOMATIE) mais inversement des capacités développées dans le cadre d'activités ludiques faciliteront la pratique de situations projectives réelles.

Ce passage - ou "transfert" dans un langage plus scientifique - de la situation ludique à la réalité ne s'effectue pas de façon déterministe, pour plusieurs raisons dont voici les principales. Tout d'abord, les jeux particuliers ne constituent pas des modèles parfaits des situations réelles ; ils sont le plus souvent déformés ou incomplets. Ensuite, le caractère fictif du jeu peut amener le joueur à se comporter sciemment de façon différente de la réalité, par exemple lorsqu'il s'agit de prise de risque puisque la situation de jeu est sans conséquences. Enfin, les capacités dont il s'agit sont plus ou moins "transversales", c'est-à-dire qu'elles s'appliquent à un ensemble plus ou moins large de situations et que leur transfert suppose une plus ou moins grande maîtrise de la part de l'acteur.

Il reste que le développement ou la maîtrise de nouvelles capacités dans des activités ludiques peut être valorisé par transfert à des activités réelles. Cette valorisation n'est pas automatique. Elle exige même beaucoup de rigueur dans le choix des jeux utilisés et des méthodes de mise en oeuvre. Ce qui nous intéresse surtout est qu'elle soit possible et que l'approche projective lui apporte un fondement théorique.

Mais ce qui est vrai des différentes formes de comportement du joueur l'est aussi de son activité projective en général et notamment de sa confrontation à ce cadre triangulaire où sont indissociablement liés structure, hasard et liberté.

Pour mieux maîtriser notre existence, nous avons en effet besoin de comprendre comment nos actes y participent, comment nous exerçons notre autonomie, notre liberté, nos engagements. Et pour répondre à ce besoin, nous sommes soumis en permanence à des tentations contradictoires. Nous voulons parfois croire à un ordre du monde dans lequel se manifesteraient seulement des mécanismes structurels qui détermineraient les événements et nos propres actes au sein d'une nécessité incontournable. Au contraire, devant certains événements imprévisibles, nous nous laissons aller à penser que le monde n'est traversé que de manifestations aléatoires et incontrôlables qui seraient au mieux la marque d'un destin tout aussi inatteignable. Il arrive enfin que nous affirmions, au-delà du raisonnable, que nous sommes seuls maîtres de nos actes et de notre existence, que notre liberté est pleine et entière.

La réalité est plus complexe et par là-même plus difficile à accepter et à gérer. Il nous faut reconnaître notre part de liberté et d'autonomie, mais une liberté incomplète car elle s'exerce toujours au sein d'une structure (représentant un ensemble de contraintes) et d'événements (soumis à une part de hasard).

A cela le jeu peut nous être utile puisqu'il nous place toujours dans une situation projective où ces trois éléments fondamentaux sont mêlés. En tant que joueur, nous sommes bien confrontés à une combinaison particulière de nécessité, de hasard et de liberté qu'il nous faut apprivoiser et dans laquelle il faut apprendre à nous situer. Le jeu familiarise pour le moins à l'activité projective en général, à l'exercice maîtrisé d'une liberté d'action.

Or, s'il y a une éducation à l'intelligence, il n'y a pas d'éducation à la liberté. Concernant l'intelligence, notre société a largement tiré les conséquences du "cogito" de Descartes : je suis car je pense. Mais qu'avons-nous appris de Kant ? Comment nous préparons-nous à cette autre vérité humaine : je suis car je décide et j'agis ? L'éducation contemporaine ne prend que très insuffisamment en compte la décision, l'autonomie, la motivation, le projet et l'action.

C'est bien là que le jeu peut prendre une place particulière. En proposant au joueur d'exercer son autonomie dans une grande variété de situations projectives - qui peuvent être modifiées à loisir pour renforcer l'effet de la structure, celui du hasard ou la part de liberté - il favorise une prise de conscience des conditions générales d'exercice de la liberté et de l'engagement. Cette proposition peut avoir pour cadre une action d'éducation ou de formation. Elle peut être partie intégrante d'un projet d'action socio-culturelle. Elle peut enfin avoir un objectif de recherche à travers le comportement du joueur et son évolution.

Pour résumer le sujet de ce livre, il s'agit de proposer au lecteur une approche qui vise :

1. à comprendre le jeu en général comme situation "projective" et reconnaître les jeux particuliers comme des variétés de ce type de situation à travers l'importance relative des trois facteurs fondamentaux que sont la structure, le hasard et la liberté (Première Partie de cet ouvrage) ;

2. à comprendre aussi le jeu à travers la variété des formes de comportement et d'activité qu'on y observe (Deuxième Partie de cet ouvrage) ;

3. à reconnaître le jeu comme modèle des diverses formes que peut prendre l'activité projective réelle et comme moyen de s'y exercer, malgré son imperfection;

4. à fonder, à travers ce rapport de modèle, une utilité sociale du jeu, notamment par l'exercice maîtrisé de la liberté d'action et du projet (les points 3 et 4 constituant la Troisième Partie de cet ouvrage) ;

5. à proposer une classification des jeux qui s'inspire de cette approche projective (en Annexe).

***

Une nouvelle approche se heurte rapidement à des questions de terminologie et de vocabulaire. Les mots courants ont déjà un sens qu'il est toujours périlleux de modifier ou de circonscrire. Il est tout aussi aventureux d'utiliser des néologismes faciles à construire mais qui ne "parlent" pas à l'interlocuteur. Nous avons donc essayé de nous limiter au vocabulaire courant et de réduire au maximum ces ruptures de sens difficiles pour le lecteur, bien qu'il nous ait fallu nous y résoudre de temps en temps.

Ainsi, le qualificatif "projectif" peut prêter à confusion puisqu'il renvoie ici à "projet" (intention d'action) et non à "projection". Signifiant "qui projette, qui a la propriété de projeter" (cf. Grand Larousse Encyclopédique), "projectif" est directement dérivé de "projeter" qui peut signifier "jeter en avant et à distance quelque chose (un objet ou projectile, une forme ou une image)" - ce qui correspond à projection - ou "former un dessein" - ce qui correspond à projet.

Le langage courant l'a surtout associé à "projeter-projection" (géométrie projective, test projectif en psychologie) qui privilégie l'idée d'une préexistence et d'une certaine passivité de l'objet projeté. Il nous semble légitime, en reliant "projectif" à "projeter-projet", de redonner vigueur à l'idée d'intentionnalité active du sujet qui se lance lui-même en avant. Cette signification apparaît d'ailleurs chez quelques auteurs tels que Jacques Monod (1970) ou Jean-Louis Le Moigne (1990):

"C'est donc par référence à notre propre activité, consciente et projective..." (Monod, op. cit., p. 19).

"La modélisation projective de l'action complexe... (Le Moigne, op. cit., p. 43).

Par ailleurs, nous opérerons rapidement un glissement de sens en adoptant des termes plus globaux pour désigner deux des pôles du schéma-cadre de l'activité projective : la contingence et l'autonomie généraliseront respectivement le hasard et la liberté.

Pour appuyer l'exposé, nous utiliserons souvent des représentations schématiques. L'expérience montre qu'un schéma simple facilite souvent la compréhension des idées ; mais il arrive parfois au contraire qu'il la gêne, soit

parce qu'il n'est pas approprié, soit parce que le lecteur est plutôt réticent à cette forme d'appréhension. Nous espérons que cette seconde éventualité fera exception.

De nombreux jeux seront également cités par leurs noms comme exemples de telle situation ou de tel élément d'analyse. Nous avons choisi autant que possible des jeux connus pour que le lecteur fasse de lui-même le rapprochement, mais il y aura fatalement des noms qui ne lui diront rien. Il ne pouvait malheureusement être question de décrire à chaque fois le jeu cité.

Le lecteur constatera enfin de lui-même le caractère fatalement incomplet de cet exposé, s'agissant d'une approche qui construit progressivement ses fondements théoriques et pratiques. Cet ouvrage débouchera précisément sur une proposition de programme de recherche et d'expérimentation (cf. Chapitre 8, §3.2) pour compléter les éléments largements insuffisants dont nous disposons aujourd'hui.

Jean-Paul Sartre (1943; édition de 1994), parlant du jeu comme situation où l'acte manifeste "la liberté absolue qui est l'être même de la personne" (p. 628), proposait aussitôt : "ce type de projet qui a la liberté pour fondement et pour but mériterait une étude" (p. 628). En développant l'approche projective du jeu, nous avons le sentiment de suivre modestement son conseil.

Première partie

Le jeu comme situation projective

Chapitre 1

Une nouvelle approche du jeu

L'approche projective du jeu ne repose pas sur la reconnaissance de nouveaux caractères qui auraient jusqu'ici été ignorés ou délaissés, mais sur une organisation spécifique des caractères déjà reconnus au jeu, soit à travers les définitions du mot, soit par les approches précédentes. En définissant le jeu comme activité de projet, on en fonde une utilisation sociale à partir de trois éléments essentiels :

• l'existence d'un comportement finalisé commun au jeu et à toute action réelle, l'activité "projective" ;
• la reconnaissance de la distinction entre jeu et réalité à travers deux facteurs : la situation de jeu et l'attitude de joueur ;
• la possibilité de considérer le jeu comme un modèle de situation réelle.

En pratique, cette réorganisation des spécificités du jeu peut s'opérer soit à partir des définitions du jeu, pour aboutir à la notion de comportement finalisé et de projet, soit à partir des caractérisations reconnues du jeu pour aboutir à la notion de modèle du comportement réel.

1. Une définition du jeu : comportement et projet

1.1. Le langage courant

Si l'on se réfère aux définitions proposées par les dictionnaires et illustrées par des expressions usuelles, le mot "jeu" n'a pas toujours une signification ludique. Celle-ci nous semble être présente dans cinq acceptions du mot jeu :

(1) Le jeu est l'activité des joueurs : "agir par jeu", "d'entrée de jeu", "le jeu de la carte". On distingue parfois entre l'activité réglée[1] - activité organisée par un système de règles définissant un succès ou un échec - et l'activité non réglée[2] - activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure -. Cette activité de jeu est socialement connotée par des caractères de gratuité, de futilité ou de facilité, soit dans leurs définitions, soit par des expressions reconnues : "agir par jeu", "ce n'est qu'un jeu", "se faire un jeu des difficultés". Ainsi, semble-t-on distinguer une activité de jeu d'une activité "normale" au point que certaines définitions, par exemple "activité qui présente un ou plusieurs caractères du jeu (gratuité, futilité, bégninité, facilité)" apparaissent comme purement tautologiques.

(2) Le jeu est la règle comme en témoignent les expressions "la règle du jeu", "jouer le jeu", "ce n'est pas de jeu".

(3) Le jeu est le matériel utilisé : un "jeu de cartes", des "jeux de plein air", une "boîte de jeux", un "jeu d'échecs....

(4) Le jeu est la manière de jouer : le "jeu d'un champion", "entrer dans le jeu de quelqu'un", "un jeu habile", "jouer un jeu dangereux", "jouer franc jeu", "jouer double jeu", "voir clair dans le jeu de quelqu'un".

(5) Le jeu est, enfin, intervention du hasard : "le démon du jeu", "heureux au jeu, malheureux en amour". Il faut remarquer qu'ici ce n'est pas le jeu en général qui est le signifié du terme "jeu", mais une de ses formes particulières : le jeu de hasard, celui où le joueur abandonne une bonne part de son autonomie, sinon toute, face à la contingence.

Il existe d'autres acceptions du mot "jeu" que celles qui concernent la signification ludique, et nous en relèverons notamment trois que nous pourrons y rattacher :

(6) Le jeu est le fonctionnement d'un mécanisme, d'un système : le jeu d'un ressort, le jeu de la démocratie.

---

[1] qui correspondrait au *game* anglais.

[2] qui correspondrait au *play* anglais.

(7) Le jeu est la manière de jouer d'un artiste, musicien ou acteur.

(8) Le jeu est la liberté de mouvement d'un objet : "le jeu du piston", "cette pièce a du jeu".

Bien que ne s'appliquant pas directement au champ ludique, ces dernières acceptions le rejoignent. Le jeu de l'artiste est à l'évidence une notion identique à celle qui concerne le joueur (4). Le fonctionnement du mécanisme peut se rapprocher de l'activité des joueurs, mais nous verrons qu'il peut aussi être rapproché du déroulement du jeu, notion différente de celle du comportement des joueurs.

Seule la liberté de mouvement apporte une idée nouvelle par rapport aux acceptions ludiques. C'est précisément cette liberté que nous placerons au centre de notre approche.

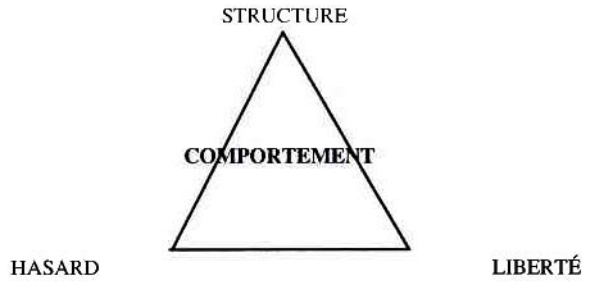
Pour résumer, nous pouvons rapprocher les acceptions principales des notions que nous avons mises en avant dans notre introduction :

• la règle (2) et le matériel (3), étroitement liés, forment une STRUCTURE qui fonctionne selon certains mécanismes (6) ;

• le jeu est en partie compétition contre le HASARD (5) ;

• l'activité des joueurs (1) et la manière de jouer (4 et 7) sont constitutives d'un COMPORTEMENT au sein duquel la LIBERTÉ d'action des joueurs est essentielle (8).

Nous retrouvons bien là les termes du schéma triangulaire représentant le cadre d'une activité projective :



En revanche, on ne retrouve pas trace de l'idée de modèle dans les définitions du jeu. Les notions qui la sous-tendent ne sont en fait qu'indirectement présentes dans la définition de l'activité de jeu (1), lorsqu'il est question de gratuité ou de futilité, mais nous verrons plus loin qu'elles ont été en revanche précisées par les caractérisations du jeu.

1.2. Une articulation des significations du mot "jeu"

Nous pouvons construire maintenant l'approche projective à partir de ses différentes significations.

La première idée consiste à regrouper les diverses significations du mot "jeu" autour de deux termes exprimant la distinction entre le contexte de jeu et le comportement des joueurs :

• le "jeu" : matériel et règle, système artificiel servant de cadre à l'activité des joueurs ;
• le "jouer" : activité des joueurs.

Le "jeu" et le "jouer" sont bien sûr indissociables et directement liés, l'action concrète des joueurs (les "coups de jeu") étant fonction du matériel, comme leur comportement l'est de la règle. Mais la distinction a sa raison d'être car un "jeu" ouvre le champ à un ensemble de "jouer" comme un "jouer" peut s'appliquer à plusieurs "jeux".

EXEMPLES. Ainsi, au MONOPOLY, le "jeu" constitué par son matériel et ses règles permet plusieurs "jouer" : celui du calcul, de la stratégie, celui de l'abandon à la chance, celui de la négociation impliquant l'affect pour préserver sa place dans le jeu... A l'inverse, l'adresse au lancer s'applique dans divers jeux comme les BOULES, les QUILLES ou les FLÉCHETTES : un même "jouer" s'applique à plusieurs "jeux". De même, la réflexion déductive, forme de "jouer", est mise en oeuvre dans des "jeux" comme le MASTERMIND, la BATAILLE NAVALE ou le BRIDGE.

La seconde idée est de rapprocher cette dialectique entre "jeu" et "jouer" d'une autre acception du jeu : celle de liberté. En effet, c'est bien la liberté d'action, que la règle et le matériel (le "jeu") laissent au joueur, qui lui permet de "jouer". Toute action du joueur, donc toute action de "jouer", est la manifestation d'une liberté, prévue par la règle, qui s'inscrit dans la structure du "jeu".

En considérant enfin que le matériel et la règle forment un ensemble cohérent, une structure à laquelle est associé le hasard pour définir le "jeu" comme contexte, on aboutit à une articulation spécifique des significations du mot "jeu". Cette articulation est au coeur du jeu comme projet et va permettre de fonder l'approche projective du jeu.

1.3. L'approche projective

La distinction entre "jeu" et "jouer" permet de les identifier aux deux concepts plus généraux d'un comportement dans le cadre d'une situation finalisée:

• le "jeu" représente la situation finalisée dans laquelle est placé le joueur ; elle lui fixe un objectif et un contexte d'action ;

• le "jouer", comportement du joueur, est alors assimilable à l'exercice d'un projet au sein de cette situation.

L'approche projective identifie donc le "jeu" défini par le matériel et la règle à une situation finalisée, qui propose au joueur un contexte d'action et un objectif à atteindre. Cet objectif peut être d'ordre varié. Il peut s'apparenter à un exercice (jeux de réflexion ou d'adresse) ou à une simulation (jeux traditionnels d'enfants ou jeux spécifiques d'adultes). Le contexte est constitué d'un ensemble de contraintes et de possibles dû au matériel utilisé, à la règle, et à l'organisation des joueurs.

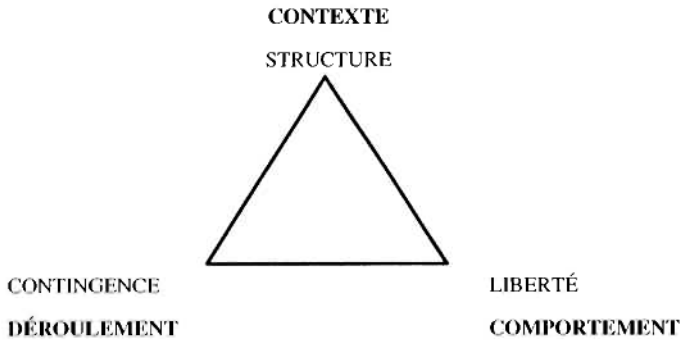
L'approche projective identifie le "jouer" à l'exercice d'un projet, au sein du contexte, grâce à la liberté d'action laissée au joueur, soumis au hasard lié à l'évolution de la situation, au déroulement du jeu, et à l'action des autres joueurs. Le mot "projet" est pris ici dans une acception étendue reliant action et intention.

On retrouve à nouveau les trois éléments du schéma fondamental : STRUCTURE, CONTINGENCE, LIBERTÉ ; le terme "contingence" semblant plus approprié que le mot "hasard" car il est plus global et peut désigner l'ensemble des facteurs d'incertitude qui touchent à l'évolution du jeu.

Il semble utile de préciser dès à présent ce que l'on entend par déroulement du jeu, notion que l'on retrouvera dans les développements ultérieurs. Il s'agit de l'évolution de la situation de jeu due aux actions des joueurs et à l'application des règles du jeu. La situation de départ et la situation de fin sont toujours précisées par la règle dans les jeux formalisés comme les jeux de société ; elles sont évidemment plus floues dans des jeux moins formels.

Le déroulement du jeu est un phénomène ambigu pour le joueur. Il fait évidemment partie du contexte auquel il doit faire face, mais il est aussi la conséquence de ses propres choix et de ceux des autres joueurs. C'est pour cette dernière raison que nous considérons qu'il fait partie du projet.

On peut représenter la relation entre contexte, comportement et déroulement par un schéma triangulaire homologue au schéma-cadre : le contexte est l'élément structurel, le comportement exprime la liberté, le déroulement constitue la contingence :



Pour mieux nous guider dans la vie, nous avons besoin de comprendre comment nous y exerçons notre autonomie, notre liberté, nos engagements.

Et pour répondre à ce besoin, nous sommes soumis en permanence à des tentations contradictoires. Tantôt, nous voulons croire à un ordre du monde qui déterminerait nos actes au sein d'une nécessité incontournable. Tantôt, nous nous laissons aller à penser que le monde n'est traversé que d'événements aléatoires et imprévisibles qui seraient au mieux la marque d'un destin tout aussi incontrôlable. Il arrive enfin que nous affirmions, au-delà du raisonnable, que nous sommes entièrement maîtres de nos actes et de notre existence.

La réalité est plus complexe et par là même plus difficile à accepter et à gérer. Il nous faut surtout reconnaître que notre part de liberté est toujours limitée par des structures contraignantes ou des éléments contingents.

Or, de nos jours, s'il y a une éducation à l'intelligence, il n'y a pratiquement pas d'éducation à la liberté qui prenne en compte la décision, l'autonomie, la motivation, le projet et l'action.

C'est bien là que le jeu peut nous être utile puisqu'il nous place toujours dans des combinaisons particulières de nécessité, de hasard et de liberté qu'il nous faut apprivoiser en échafaudant des projets et des plans d'action.

Et même si le jeu lui-même constitue une situation fictive, les comportements qui s'y exercent sont bien réels et donnent lieu à des apprentissages féconds qui peuvent être transférés à d'autres secteurs de notre existence.

François Pingaud

Homme d'action et de conviction, François Pingaud a mis ses talents et compétences au service du bien public. Polytechnicien ludique et haut fonctionnaire progressiste au Ministère de l'Agriculture, il a joué un rôle décisif dans la défense et l'aménagement du Larzac. Puis, en qualité de délégué régional à la formation professionnelle du Languedoc-Roussillon, il a œuvré pour la formation et l'insertion des plus défavorisés, en stimulant les innovations pédagogiques. Avec ses deux enfants adoptifs, venus du Salvador, il a fait des jeux un outil d'intégration intellectuelle et sociale. Il nous a quittés le 10 Novembre 1999 à l'âge de 53 ans.