

L'ACTIVITÉ DE JEU AUX LIMITES DES RÈGLES

Yvonne Troussier

L'activité de jeu est une activité humaine qui peut intéresser l'ergologie, celle-ci ayant pour projet de produire des connaissances à partir des activités humaines avec les protagonistes. En effet, l'activité de jeu est une activité vitale et émancipatrice pour la construction de tout être humain, de son « corps soi », des « débats de normes » et de sa capacité d'agir. Exercée dès l'enfance, elle est antérieure et préalable à l'activité de travail. Loin de s'y opposer elle peut donc s'apparenter à une « matière étrangère », selon la formule de Georges Canguilhem, pour mieux appréhender le réel.

La notion de jeu est un objet largement étudié en psychologie, notamment dans le domaine de l'enfant et de son développement. Elle a donné lieu également à des développements en philosophie. Plus récemment, en lien direct avec l'activité de travail, le jeu fait aussi l'objet d'analyses ciblées en ergonomie et dans les domaines professionnels.

Aussi nous aborderons trois points : le jeu comme activité humaine vitale et émancipatrice et les normes ; le jeu structuré par l'existence des règles dans une approche aux limites ; et enfin, l'importance de l'expérience et de la pratique des règles pour l'agir et la production de connaissance.

1. Activité humaine vitale et émancipatrice, le jeu a un rôle déterminant dans la construction du pôle des valeurs

Dans le langage courant, le jeu est considéré comme une capacité à s'abstraire un instant de la réalité, à s'engager dans un espace de liberté, situé en dehors de la vie courante. Le dictionnaire

Larousse donne ainsi la définition suivante : « *activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir* ». Le philosophe Roger Caillois caractérise le jeu comme :

« une activité libre, séparée des autres activités humaines et circonscrite dans des limites de temps et de lieu, incertaine dans son déroulement et dans son résultat, improductive, réglée et fictive, c'est-à-dire en dehors de la réalité de tous les jours » (2009, p. 42-43). Pour lui, « *le propre du jeu est de conjuguer la turbulence et la règle, la liberté et la contrainte* » (p. 75).

Antérieur à l'activité de travail, le jeu se met en place dès la petite enfance, dont il est une des activités importantes. Jean Piaget a mis en évidence aux différents stades du développement de l'enfant les étapes du jeu, qui vont de l'exercice à la règle en passant par le symbole, en montrant les interactions entre le jeu, la pensée logique et la socialisation¹. Pour lui, le jeu permet à l'enfant d'assimiler la réalité dans une dimension sociale. Ainsi le jeu symbolique présente comme spécificité d'exprimer la réalité de l'enfant, avec des règles qui se créent au fur et à mesure que le jeu progresse. Des éléments d'atténuation peuvent calmer le jeu pour tester ou se mettre en situation : « on ferait comme si », « on dirait que », « pouce ». Désormais l'activité de jeu renvoie à autre chose que l'enfant lui-même, ce qui lui permet d'apprendre de soi et des autres pour se confronter à une situation qui n'est pas la réalité, mais qui n'en est pas totalement éloignée, avec des valeurs et des normes en construction.

Pour Donald Winnicott, le jeu permet de se découvrir progressivement en passant d'un état d'indifférenciation où le monde et le soi ne forment qu'un tout par un espace ou un objet transitionnel. Il distingue deux catégories de jeux : le jeu (game), qui peut être organisé socialement, et l'activité beaucoup plus essentielle de jouer (playing) :

« Jouer est un acte créateur, une invention d'un individu, qui permet une infinité de variations alors que les jeux de société ou éducatifs sont beaucoup plus limités. Jouer est donc un phénomène transitionnel (...) [Il s'agit] beaucoup plus généralement d'une expérience vitale. Par "vital", il faut entendre "ce qui est essentiel

¹ Sur le site de la fondation Jean Piaget (www.fondationjeanpiaget.ch)

à l'enfant", à savoir le sentiment d'exister réellement, ou encore le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue. (...) Il ne faut jamais oublier que jouer est une thérapie en soi. (...) Mais il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux (games), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (playing) »² (Bailly, 2001, p. 43-45).

Dans une conférence donnée en 1933 par Lev Vygotski et reprise par Jean-Yves Rochex, il est montré que le jeu doit être pris dans son usage comme activité émancipatrice pour gagner en signification, en étant mieux protégé dans un cadre fictif avec des règles de comportement explicites et acceptées, comme formes de désirs, d'affirmation et d'augmentation de la volonté d'agir :

« le jeu demande, pour être compris dans sa spécificité, à ne pas être étudié du seul point de vue cognitif, posture qui reviendrait à négliger non seulement la motivation, mais les circonstances de l'activité de l'enfant.(...) Au total, le jeu, activité externe détournant les objets et les situations de leur usage ordinaire, est à la source de processus internes tels que l'imagination, l'interprétation, la volonté et la création de désirs de second ordre.(...) Dans le jeu, l'enfant se situe toujours au-dessus de son âge moyen, au-dessus de son comportement habituel ; dans le jeu, il se situe en quelque sorte une tête au-dessus de lui-même.(...) le jeu fournit un cadre bien plus large pour la transformation des besoins et de la conscience »³ (Rochex, 1997, p. 133).

² « Dès lors qu'il peut se sentir exister et seulement à ce stade, les pulsions assouplies viendront renforcer ce sentiment d'être soi. Dans le cas contraire, l'environnement viendrait empiéter sur le développement de l'individu, qui aurait à se protéger. Le sentiment d'être soi correspond au vrai self, tandis que la nécessité de se protéger correspond au faux self. Tout individu possède un faux self, en ce qu'il se conforme aux règles sociales. Mais certains n'ont plus accès à leur vrai self et leur capacité à jouer en est réduite. De façon extrêmement schématique, les jeux (games) correspondent au faux self tandis que jouer (playing) implique le vrai self. »

³ « Ainsi lorsque, pour l'enfant, un bâton devient un cheval, lorsqu'un chiffon devient un bébé, le jeu est constitutif d'un premier mode d'émancipation par rapport à la situation immédiate et à ses contraintes. Ce n'est plus celle-ci qui gouverne les conduites de l'enfant, mais la signification qu'il lui attribue en faisant « comme si » ou en invitant autrui à participer à son « on dirait que... ». (...) Ainsi la pensée se sépare-t-elle des objets et des situations concrets pour créer un univers de signification fictif dont les contraintes sont dès lors mieux reconnues, dans les deux sens du terme,

Roger Caillois, puis Colas Duflo, reprennent la définition du jeu proposée par Johan Huizinga dans *Homo Ludens* :

« le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience, d'être autrement que dans la vie courante » (Caillois, 2009, p. 33 ; Duflo, 2006, p. 69-70 citant Huizinga).

Bien qu'en marge apparente du réel, le jeu s'avère donc une activité nous impliquant fortement. Plus largement pour le philosophe Alain, dans l'activité de jeux *« l'homme ou l'enfant s'y étudie à n'obéir qu'à lui-même... l'homme est ici en difficulté avec lui-même, et occupé seulement à se vaincre »* (Alain, 1961, p. 113).

Georges Canguilhem a montré la nécessité des normes inhérentes à toute forme de vie : au cœur de chaque activité humaine, et nous le voyons bien, au cœur de l'activité de jeu, il y a « débat de normes », c'est-à-dire manifestation de préférences, choix, jugements de valeur, comme « capacité à dire non », comme sens de la vie (Canguilhem, 1966, pp. 153 et 155)⁴. Pour lui, être normal c'est être normatif, c'est-à-dire être en capacité de créer ses propres normes de vie dans son milieu et ne pas le subir. C'est à dire aussi être en capacité de créer les moyens pour réaliser une valeur ou une préférence qui représente la hiérarchie des idées que nous avons sur le

par l'enfant. D'une part, ce qui passait inaperçu dans la vie quotidienne devient, dans le jeu, règle de comportement plus consciente et plus explicite : deux sœurs décidant de « jouer à être sœurs » essaieront de se comporter selon ce qu'elles croient que doit être une sœur, ce qui les obligera à prendre conscience d'un certain nombre de règles de conduites, alors que chacune se comporte dans la vie ordinaire sans penser qu'elle est la sœur de l'autre. D'autre part, l'enfant accepte de se soumettre aux contraintes de la situation imaginaire et en retire un plaisir accru, alors que dans son expérience ordinaire, une telle soumission aux règles est le plus souvent synonyme de renonciation à ce qu'il désire, parfois même liée à la crainte d'être puni. Le jeu permet donc à la contrainte de se mettre au service du désir plutôt que d'être l'obstacle qui en empêche la réalisation, il offre à l'enfant "une nouvelle forme de désirs" ».

⁴ « La vie est cette activité polarisée de débat avec le milieu qui se sent ou non normale, selon qu'elle se sent ou non en position normative (...) Il n'y a point de vie sans normes de vie ».

monde qui nous entoure ou que nous nous forgeons au fur et à mesure que nous le découvrons.

L'activité de jeu a ainsi ceci de spécifique qu'elle permet dès le plus jeune âge d'éprouver des choix, des préférences, des jugements de valeur par rapport à soi et aux autres par des « débats de normes » qui s'effectuent ici délimités dans un espace et un temps à une certaine distance, ou comme en vacances du réel, tout en s'y impliquant parfois davantage, pour construire peu à peu son pôle de valeurs qui évoluera tout au long de la vie.

L'activité de jeu est donc une activité essentielle à la construction de l'enfant et de l'individu, dans « l'usage de soi par soi et par les autres », de son pôle de valeurs et de son système de normes, en santé, pouvant agir même comme une thérapie sur le réel. Pour Canguilhem « être vivant, c'est être en proie aux valeurs, au sens où le vivant est ainsi fait qu'il ne peut pas ne pas préférer et exclure » (Roth, 2013, p. 26), avec une supériorité de la valeur sur le fait : « Il s'agit de dire non au monde tel qu'il est, autrement dit aux faits, en lui opposant ce qui doit être, à savoir la valeur » (Roth, 2013, p. 110). Paradoxalement dans l'activité, il résulte que l'homme, en raison des « infidélités du milieu » et de l'incapacité à tout anticiper, se retrouve à faire ce qu'il ne devrait pas faire, et inversement, qu'il n'a que rarement conscience qu'il fait ce qu'il ne veut pas forcément faire. Pour Yves Schwartz ces « débats de normes » sont l'objet de contradiction potentielles, de conflits intérieurs eux-mêmes générateurs d'expériences et par là-même producteurs de connaissances et de normes⁵ (Schwartz, 2012, p. 122).

Ceci nous paraît déterminant et nous éclaire sur l'importance du jeu, comme activité humaine spécifique, se réalisant dans un environnement différent à la fois protégé, comme à distance du réel,

⁵ « ce que nous appelons "débats de normes", qui met en scène ce que le vivant humain éprouve à un certain moment comme "mécanisme" et par rapport à quoi vivre en santé suppose d'essayer d'y faire valoir ses propres normes, ce sont là les "termes d'un conflit toujours ouvert, et par là même générateur de toute expérience et de toute histoire". C'est de cette "médiation", qui est aussi "conflit", contradiction potentielle, "que se dégagent par abstraction (...) le mécanisme et la valeur " » (p. 122-123).

mais plus impliquant et donc source potentielle forte de situations de confrontation et de tests de « débats de normes ». Le jeu apparaît ainsi un lieu et un moment privilégiés de confrontations aux autres et aussi et surtout à soi-même, permettant la constitution de pôle des valeurs par essais ou tests dans un contexte en marge du réel, en confrontant peu à peu ses valeurs à celles des autres ainsi qu'à soi-même, sans en supporter a priori ou consciemment d'effets ou de conséquences matérielles immédiates. Ce qui peut développer la volonté d'agir et la capacité à faire des choix au regard de la règle.

Pour Colas Duflo le jeu fait, dans une certaine mesure et dans un certain temps, « monde à part » défini par la règle :

« Cela ne veut pas dire que le jeu est coupé du monde, mais qu'il crée, avec la matière même de ce monde, un monde autonome... Un terrain de football, par exemple, ne diffère pas d'une prairie à vache du même format par la seule qualité de l'herbe, mais par les relations que la règle y définit. La matière est la même, mais la forme est donnée par la règle, qui fait monde » (Duflo, 1998, p. 102-103). Pour lui, « le jeu crée (...) comme un conatus spinoziste : volonté de persévérer dans son être et d'augmenter sa puissance d'agir » (Duflo, 2006, p. 76).

Ceci conforte de notre point de vue l'idée de l'activité de jeu comme vitale et émancipatrice, ancrée dans le réel, sa récréation et les valeurs, plus que les faits. Loin d'être coupé du monde, le jeu, en nous permettant d'apprendre à vivre avec les autres, s'avère une image de notre société et de ses transformations, certains jeux représentant désormais des enjeux économiques importants, comme le jeu vidéo par exemple.

2. L'existence des règles dans le jeu : une approche aux limites entre convention, infraction et comme « airs de famille »

Dès lors il est possible de distinguer la règle du jeu, qui structure le jeu et s'apparente à un ensemble de conventions propres à un jeu, de la norme qui relève du jugement de valeur moral ou esthétique supposant des choix pour atteindre, réaliser les préférences, les valeurs, comme nous l'avons vu précédemment. Si les normes se réfèrent à des valeurs, les règles peuvent ne pas toujours s'y référer et

forment le jeu (« on fait comme si », « on dira que », « et si on était ? »).

John R. Searle fait une distinction (2009, p. 72) entre :

- des règles normatives qui « *gouvernent des formes de comportement préexistantes ou existant de façon indépendante* », en prenant l'exemple des règles de politesse,
- et des règles constitutives qui « *créent ou définissent de nouvelles formes de comportement* ». Ces règles « *ne disent pas seulement comment on joue (...) mais elles créent pour ainsi dire la possibilité même d'y jouer* », citant les exemples des règles du football ou du jeu d'échecs.

Ceci confirme que la règle du jeu est proche de la notion de convention, et non de norme, comme nous pouvons l'approcher par la théorie des conventions développée par Thévenot, Boltanski et qui caractérise les situations d'adoption de règles de fonctionnement communes en situation d'incertitude, comme par exemple dans le cas de respect ou non de règles d'un jeu. Elles reposent non sur des savoirs mais plutôt sur des croyances communes et se renforcent d'ailleurs ou non en fonction de leur plus ou moins grande adoption. Elles sous-entendent d'accepter de renoncer à une part de liberté individuelle pour y participer collectivement. Pour Pierre-Yves Gomez, un des tenants de cette théorie,

« une convention n'impose pas, elle compose (...). La convention s'établit comme une structure matérielle, en surplomb des acteurs, indépendamment de chacun d'eux mais par adoption de tous... elle n'existe qu'en tant que conviction partagée sur son existence... La convention ne relève pas d'un savoir commun... mais d'une croyance commune... si ils ont besoin de règles, il leur importe moins de s'interroger sur le contenu de celles-ci que sur leur adoption par les autres acteurs » (1995, p. 147).

C'est bien parce que l'on pratique un jeu qu'il y a renforcement de l'adoption des règles et non l'inverse.

Ludwig Wittgenstein s'est intéressé aux jeux en utilisant de nombreux exemples dans l'activité, dans leur usage comme pour les « jeux de langage ». Dominique Lecourt le cite ainsi sur une

énumération de jeux, comme une liste d'exemples, avec des questions :

« Mais qu'est-ce qu'un "jeu" ? Y a-t-il réellement un concept défini, bien délimité, de "jeu" ? (...) Que signifie : savoir ce que c'est qu'un jeu ? Que signifie le savoir et ne pouvoir le dire ? (...) Que voyez-vous apparaître entre tous ces "jeux" ? Rien d'une "essence" commune. Tout juste des analogies, d'ailleurs fragiles, partielles, instables, des "ressemblances de familles" (...) C'est pourquoi expliquer un concept, ce ne peut être que montrer les exemples de son utilisation, décrire les situations où il est en fonction car ce qui importe dans un concept, ce n'est pas sa prétendue "forme", ce sont ses variations, ses déformations, ses capacités d'extension dans ses usages effectifs [RP §66] »⁶ (Lecourt, 1981, p. 176).

Xavier Roth a montré que les jeux pour Wittgenstein présentent des « ressemblances de famille », comme pour les « jeux de langage », c'est-à-dire des analogies mais fragiles, partielles et instables qui ne recouvrent pas un concept homogène mais plutôt des zones de recoupement et d'éloignement larges, sans élément ou propriété essentielle communs à l'ensemble des jeux qui permettrait de les caractériser : *« le modèle du jeu sert à souligner la variété et la souplesse des règles »* (Roth, 2004).

Pour Wittgenstein, comme le précise Philippe de Lara *« la notion de règle (comme celle de jeu) n'a pas un sens uniforme »*

⁶ « Considère par exemple les activités que nous nommons des "jeux". Je veux dire les jeux sur damier, les jeux de cartes, les jeux de balle, les jeux de compétition, etc. Qu'est-ce qui est commun à tous ces jeux ? – Ne dis pas : il doit y avoir quelque chose de commun, sans quoi on ne les appellerait pas des "jeux" – mais regarde s'ils ont quoi que ce soit de commun. (...) Tous ces jeux sont-ils "divertissants" ? Compare les échecs et la marelle. Ou y a-t-il toujours un gagnant et un perdant, ou une compétition entre joueurs ? Pense aux jeux de patience. On gagne et on perd dans les jeux de balle, mais quand un enfant lance une balle contre un mur et la rattrape, ce trait disparaît. Regarde quel rôle joue l'adresse et la chance, la différence entre l'adresse au tennis et l'adresse aux échecs. Pense maintenant aux rondes : on a bien l'élément du divertissement, mais combien d'autres caractères ont disparu ! Et on peut parcourir ainsi beaucoup d'autres groupes de jeux, et voir surgir et disparaître des ressemblances (...) Parce qu'elle-même postule qu'il doit y avoir quelque chose de commun à tous les jeux, sous prétexte qu'autrement ils ne s'appelleraient pas "jeux" ».

suivant les jeux et ne peut servir de caractéristique commune (2005, p. 85).

« Que "règle" soit un concept d'air de famille et non d'essence a des conséquences importantes pour l'analyse de "suivre une règle" : Qu'est-ce que j'appelle "la règle d'après laquelle il procède" ? – L'hypothèse qui décrit de façon satisfaisante son usage du mot, tel que nous l'observons ? Ou la règle qu'il consulte lorsqu'il utilise des signes ? Ou ce qu'il nous répond lorsque nous lui demandons quelle règle il suit ?... Comment puis-je à mon tour déterminer la règle d'après laquelle il joue ? Il ne le sait pas lui-même. Ou plus exactement : qu'est-ce qui dans ce cas doit subsister du sens de l'expression "la règle d'après laquelle il procède ?" [RP §82] » (Lara, 2005, p. 86-87).

De notre point de vue, la règle du jeu a un rôle spécifique et structurant pour le jeu, même si les règles des jeux s'avèrent très différenciées d'un jeu à l'autre aussi bien dans leur contenu, leur forme, leur caractère statique ou dynamique, formel ou informel. Ainsi et dans le même temps la règle structure le jeu par convention et présente un espace d'indétermination avec la possibilité ou non de « suivre la règle », de « déroger à la règle », « d'enfreindre la règle » toujours, parfois, souvent, jamais.

Alors que des liens entre L. Wittgenstein et L. Carroll sur les « jeux de langage » et les jeux ont pu être montrés (Pitcher, 1965 ; May, 2007), Sophie Marret pose la question du rôle des règles des jeux dans l'œuvre de ce dernier :

« Les œuvres nonsensiques de Carroll reposent sur une quête constante de règles qui auraient plus pour fonction d'inhiber le désir que de le fonder (...). L'insatisfaction qu'Alice exprime lors du jeu de croquet est propre à témoigner de la fonction régulatrice mais aussi inhibitrice assignée à la règle » (Marret, 1995, p. 234). « Le jeu (...) fait pourtant apparaître l'arbitraire de la règle que l'on peut toujours transgresser (...). Elle souligne qu'il dépend du choix du sujet de la respecter en se référant à l'extrait suivant du chapitre 8 d'Alice aux pays des merveilles : "on dirait qu'ils n'ont aucune règle précise ; du moins, s'il y a des règles, personne ne les suit". Ensuite vous n'avez pas idée comme cela embrouille que tous les instruments du jeu soient vivants » (p. 177).

Les protagonistes sont marqués ici par un élan de vie plutôt de l'ordre du « playing » dans lequel le ludique, le loufoque et l'humour

prédominant alors que le poids de la règle, le sens et la logique s'avèrent secondaires.

Canguilhem souligne, dans l'activité et l'expérience, l'importance de l'infraction et de l'irrégularité à la règle comme origine de la régulation et donc de la capacité de l'homme à faire son milieu plutôt qu'à le subir :

« Ce n'est pas seulement l'exception qui confirme la règle comme règle, c'est l'infraction qui donne (à la règle) l'occasion d'être règle en faisant règle. En ce sens, l'infraction est non l'origine de la règle mais l'origine de la régulation. Dans l'ordre du normatif, le commencement c'est l'infraction. Pour reprendre une expression kantienne, nous proposerions que la condition de possibilité des règles ne fait qu'un avec la condition de possibilité de l'expérience des règles. L'expérience des règles c'est la mise à l'épreuve, dans une situation d'irrégularité de la fonction régulatrice des règles » (Canguilhem, 1966, p. 179).

3. Plus que leur existence, c'est la pratique et l'expérience des règles qui développent notre capacité à agir

Car ce n'est pas la règle qui permet de comprendre ce qui se joue dans l'activité de jeu mais bien plutôt le choix de ce qui doit être fait ou non au regard de la règle, choix souvent inconscient, dans laquelle l'homme cherche à recréer, à recomposer en permanence. Lecourt explicite cette indétermination de la règle chez Wittgenstein :

« Une règle se présente comme un poteau indicateur. Ne laisse-t-il subsister aucun doute quant au chemin à suivre ? (...) Une règle laisse toujours une marge d'indétermination, un espace d'équivoque » (...). « Donc, concluait Wittgenstein : "Le poteau indicateur laisse subsister un doute. Ou plutôt : parfois il en laisse subsister, parfois non" » (Lecourt, 1981, p. 179).

Et ce d'autant que le jeu présente des situations au cours desquelles les règles se construisent au fur et à mesure du déroulement, en-cours, de l'activité : *« Et n'y a-t-il pas aussi le cas où nous jouons et – "make-*

up the rules as we go along" ? Et également celui où nous les modifions – as we go along ? »⁷ (Wittgenstein, 2014, p. 73).

Cette indétermination qui fluctue dans l'activité du jeu nous paraît riche à analyser pour mieux appréhender les ressorts de cette activité, ressorts qui ne dépendent pas tant de la règle que de la pratique et de l'expérience des joueurs :

« Nous entendons par "jeu" non pas un faire "dont les règles ne laissent pas pénétrer le doute" (...) mais un faire "qui n'est régi que partiellement par des règles" » (Schulte, 1992, p. 133, citant Wittgenstein, Investigations philosophiques [IP, §84]).

« On apprend le jeu en regardant les autres jouer (...). Mais comment l'observateur distingue-t-il ici une faute commise par les joueurs d'une action correcte ? – Il y a des indices de cette faute dans le comportement des joueurs » § 54 (Wittgenstein, 2014, p. 58).

Alors qu'interpréter une règle est du domaine de la reformulation et non de l'action, suivre ou non la règle est une pratique qui donne du sens à notre action :

« L'application juste ne tient pas à ce que j'interprète correctement le signe mais à ce que j'ai appris à le suivre – et c'est là une aptitude pratique (...) La règle - comme le panneau indicateur – n'est pas en mesure de déterminer une action, car chaque façon d'agir peut toujours d'une manière ou d'une autre être mise en accord avec la règle » (Schulte, 1992, p. 134-135).

Il y a en fait un malentendu à lever entre règle et action ou manière d'agir :

« Le malentendu consiste en ce que l'action conforme à une règle est conçue comme identique à une interprétation de la règle. (...) Même s'il croit suivre les règles (sans être pourtant en mesure d'exécuter des coups admis ou de corriger les coups incorrects des autres), nous n'avons pas le droit d'affirmer qu'il les suit effectivement »⁸ (Schulte, 1992, p. 136-137).

⁷ 83§ en anglais dans le texte : « nous fabriquons les règles en cours de route » [...] « en cours de route » [N.d.T.]

⁸ « A y bien réfléchir, un poteau indicateur ne fixe absolument pas le chemin qu'il faut prendre. (...) Je peux l'interpréter dans un sens ou dans l'autre. (...) Je peux suivre le panneau dans cette direction ou la direction opposée. Les deux possibilités s'offrent à

Wittgenstein insiste ainsi sur l'importance de la pratique dans l'action menée non par un seul joueur mais bien par l'ensemble des protagonistes de l'activité de jeu, chacun dépendant les uns des autres. Ce n'est donc pas la règle qui détermine l'activité de jeu mais bien les pratiques de joueurs les uns avec les autres et fonction des pôles de valeurs et des « débats de normes ». De notre point de vue cette idée du poteau indicateur qui laisse « subsister un doute, parfois oui, parfois non » est déterminante pour mieux appréhender la capacité et le pouvoir d'agir de l'homme, dans l'activité et dans la situation toujours singulière. C'est cette capacité humaine d'agir dans les jeux, non seulement au regard mais bien au-delà de la règle, que Wittgenstein souligne : « *Le jeu, aimerait-on dire, n'a pas seulement ses règles, il a aussi son astuce* » (2014, p. 214). Ce qui laisse entendre une grande variabilité ainsi qu'une intelligence dans la pratique de l'activité, ce qui est le propre de toute activité humaine. L'astuce peut faire référence à la notion grecque de métis, c'est-à-dire d'intelligence rusée souvent personnifiée par Ulysse, l'homme, face aux dieux dans *l'Illiade et l'Odyssée*.

Nous voyons donc que plus que la règle, c'est bien l'expérience et la pratique des règles qui est au cœur de l'activité de jeu. L'activité humaine se comprend comme une manifestation toujours singulière de formes de vie (Schwartz, 2012, p. 123) dans laquelle l'homme cherche à recréer, en fonction de son histoire et de manière même infime, son propre milieu et à ne pas être déterminé par lui⁹ (Schwartz, 2009, p. 186). Dès lors ce qui se joue dans l'activité est cette confrontation entre ce qui est anticipé et ce qu'il faut gérer des situations singulières, entre ce que nous exigeons de nous-mêmes et ce que les autres exigent de nous, correspondant aux « renormalisations », comme des tiraillements permanents, la plupart

moi. De même, toute manière d'agir peut être interprétée comme contraire à la règle. (...) Le concept de conformité à la règle est inséparable de l'idée de l'apprentissage d'une manière d'agir pratique. »

⁹ « La vie, c'est toujours essayer de se créer partiellement, peut-être à peine mais quand même, comme centre dans un milieu et non pas comme produit par un milieu (...) impossible pour le milieu d'éviter la variabilité. D'autant plus que l'humain en renormalisant, accroît la variabilité : pour lui, l'identique serait invivable. »

du temps sans que nous en ayons conscience, qui nous permettent de nous réaliser dans l'activité.

Ainsi c'est par la pratique et l'expérience des règles, et non par l'existence des règles, que tout se joue et se noue au sein de l'activité de jeu et dans laquelle chaque protagoniste intervient. Ce qui se noue dans ces « renormalisations » est ce que Schwartz désigne par « dramatique de l'usage de soi » comme une histoire qui se vit en continu pour chacun de nous (Schwartz, 2009, p. 191), l'activité traversant pleinement dans le jeu notre « corps-soi »¹⁰ (Schwartz, 2012, p. 118). Cette manière d'agir pratique dans les jeux se comprend donc comme une manifestation toujours singulière de l'activité. Elle repose sur l'écart à la règle dû à l'incapacité de tout prévoir et de tout anticiper, sur la variabilité inhérente du milieu et sur les efforts d'anticipation de l'homme en confrontation avec le réel, efforts toujours différents, qui singularisent encore davantage l'activité, par effet de boucle, et qui sont producteurs de connaissances.

En ergonomie Marion Brunet et Jacques Riff ont montré l'intérêt des jeux et des rires, utilisés comme support aux échanges dans l'activité de travail, pour comprendre l'activité des opérateurs et voir son activité avec d'« autres yeux », détachés du réel : « *le jeu permet de s'arracher du présent pour vivre d'autres situations, avec une liberté non permise dans la réalité* ». L'intérêt du jeu comme support est aussi de mieux s'approprier les contraintes de travail et les situations vécues de conflit pour les transformer :

« Leur existence requiert des conditions de confiance et de vécu partagé, en même temps qu'elle renforce le lien entre les participants... Les opérateurs partagent et reproduisent les mêmes jeux... en y apportant à chaque fois des nuances. Cette répétition créatrice et ludique, leur permet de réagir, de se soustraire ou s'accommoder... des exigences auxquelles ils sont soumis. (...) Ces jeux non "décontextualisés" des situations professionnelles (...) détournent momentanément l'opérateur de son activité (par la tentative de nouveau geste, par l'observation d'un collègue, etc.), pour l'aider à mieux y revenir » (Brunet et Riff, 2010, p. 27-43).

¹⁰ « le corps et l'âme, l'affectif et le rationnel, l'inconscient, le préconscient et le conscient, le non verbal et le verbal, le non codifié et le formalisé, le biologique et le culturel »

Dans ce cadre, la situation de jeux permet des échanges collectifs croisés et des apprentissages avec la possibilité de faire des erreurs sans conséquences matérielles directes.

Des institutions et des organismes de formation développent désormais des jeux sérieux ou « serious game ». Ces jeux se veulent à caractère productif et combinent une intention sérieuse de type formation ou communication avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo, dépassant la seule dimension du divertissement, comme par exemple des outils de simulation, dans le cadre d'apprentissages et de pratiques. L'activité de jeu est donc désormais intégrée dans l'activité éducative, de formation et de travail avec la question qui reste posée du sens d'une activité de jeu qui se veut productive.

Certains professionnels dans le domaine du Comité Hygiène Sécurité et Conditions de Travail (CHSCT) utilisent également le jeu comme vecteur de formation avec un objectif ludique pour intéresser les participants, leur permettre de parler de leur travail et de partager leurs expériences. Cependant le jeu qui consiste ici à se mettre en situation implique dans le même temps une mise en danger des personnes ainsi exposées au regard des autres et à leur propre regard, pouvant porter sur des situations quotidiennes, de vigilance, d'alerte voire de risque grave.

Dans ce contexte apparaît la nécessité de protéger les protagonistes par une règle énoncée à l'ensemble des personnes présentes en termes de bienveillance du comportement à l'égard des autres, d'absence de jugement et de ne pas évoquer au dehors les propos échangés. Le formateur explique cette règle, s'assure qu'elle est bien comprise par chacun et la rappelle au fur et à mesure des mises en situation et des écarts relevés pour que les protagonistes les intègrent et se les approprient au fur et à mesure. Cette règle s'apparente, comme nous l'avons vu plus haut, à une règle normative au sens de Searle.

Ainsi, on relève que l'activité de jeu non « décontextualisé » des situations professionnelles peut libérer temporairement les personnes des contraintes du réel. Elle peut également permettre d'avoir un autre regard sur les autres et sur eux-mêmes, tout en

s'exposant, par effet miroir, à une situation qui reste de fait toujours ancrée dans le réel. Car comme le souligne le philosophe Alain :

« Le jeu participe (...) du plus haut courage. La force d'âme y trouve son épreuve, quand elle veut et comme elle veut, sans se soumettre aux conditions réelles du travail, qui veulent soumission et patience... non pas tant pour vaincre que pour se vaincre »
(Alain, 1961, p. 118).

Conclusion

L'activité de travail, comme celle du jeu, repose pour partie sur des règles ou sur un prescrit qu'il faut pouvoir interpréter, non pas tant au regard du respect ou non de la règle, mais plutôt au niveau des pratiques des opérateurs et des protagonistes, de leurs « astuces », de leur expérience toujours différenciées et renouvelées dans la singularité des situations.

Loin de s'opposer à l'activité de travail, l'activité de jeu apparaît plutôt comme un préalable à la construction du pôle des valeurs et des « débats de normes », dans un cadre certes protégé en marge ou en vacances du réel tout en y étant toujours ancré. Ce qui permet à la fois une distanciation et une implication, aussi bien de l'homme par rapport à soi-même, à son milieu que par rapport aux autres, nécessaire pour développer une volonté à agir.

Comme pour toute activité humaine, c'est l'écart réel/prescrit ou plutôt l'écart à la règle qui permet de comprendre ce qui se passe, ce qui se joue dans le jeu. Pour autant, si la règle peut structurer le jeu, elle ne le détermine pas. Comme le montre Wittgenstein, ce sont bien les comportements des joueurs, nous dirons les « renormalisations », et non les règles, qui nous aident à comprendre les jeux et comment y jouer, dans la singularité de la situation. C'est bien dans les situations toujours variables et singulières que l'action et les pratiques humaines se nouent et se renormalisent, dans l'incapacité à tout prévoir et à tout anticiper, pour se réaliser et produire des connaissances.

Si le potentiel du jeu au regard de situations de travail repose sur les interactions possibles entre les différents protagonistes, l'enjeu n'est pas tant le respect ou non de règles constitutives mais plutôt la confiance dans des règles normatives de comportement de

bienveillance pour protéger les personnes, leur donner la possibilité, l'envie de mise en mots et en gestes de leurs activités pour les rendre visibles et pour se dévoiler. Ce qui est un des éléments à retenir de la pratique ergologique.

Références bibliographiques

ALAIN (1961), *Les idées et les âges*, Édition électronique réalisée du livre d'Alain (Émile Chartier) publié en 1927, Paris, Le Club du meilleur livre, Collection "Essais"

BAILLY R. (2001), « Le jeu dans l'œuvre de D. W. Winnicott », *Enfances & Psy*, 3, n° 15

BRUNET M. et RIFF J. (2010), « L'intérêt des jeux et rires pour la compréhension et la transformation des activités de travail », *Activités*, volume 7, n° 2

CAILLOIS R. (2009), *Les jeux et les hommes*, Paris, Éditions Gallimard, collection Folio essais

CANGUILHEM G. (1966), *Le normal et le pathologique*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection Quadrige

DUFLO C. (2006), « Approche philosophique du jeu », in Brigel F. (dir.), *La performance humaine : art de jouer, art de vivre*, CREPS Aquitaine

DUFLO C. et MONTEIL P-O. (1998), « Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité », *Autres Temps, Cahiers d'éthique sociale et politique*, n° 58

DE LARA P. (2005), *L'expérience du langage. Wittgenstein philosophe de la subjectivité*, Paris, Ellipses, Collection Philosophie

GOMEZ P-Y. (1995), « Des règles du jeu pour une modélisation conventionnaliste », *Revue française d'économie*, Volume 10, n° 3

LECOURT D. (1981), *L'ordre et les jeux, le positivisme logique en question*, Paris, Éditions Grasset

MARRET S. (1995), *Lewis Carroll de l'autre côté de la logique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes

- MAY L. (2007), « Wittgenstein's Reflection in Carroll's Looking-Glass », *Philosophy and literature*, volume 31, n° 1
- PITCHER G. (1965), « Wittgenstein, Nonsense, and Lewis Carroll », *The Massachusetts Review*, volume 6, n° 3
- ROCHEX J-Y. (1997), « L'œuvre de Vygotski : fondements pour une psychologie historico-culturelle », *Revue française de pédagogie*, volume 120, Penser la pédagogie
- ROTH X. (2004), *Wittgenstein et l'ergologie : une histoire de « famille » ?*, un mémoire d'Outre-Manche, Mémoire de DEA de Philosophie (dir. Y. Schwartz), Université de Provence
- ROTH X. (2013), *Georges Canguilhem et l'unité de l'expérience. Juger et agir 1926-1939*, Paris, Librairie Vrin
- SCHWARTZ Y. (2012), « Une histoire philosophique du concept d'activité : quelques repères », *Ergologia*, n° 6
- SCHWARTZ Y. (2009), « Le travail et l'usage de soi », dans Y. Schwartz et L. Durive (dir.), *Travail et ergologie. Entretiens sur l'activité humaine*, Toulouse, Octarès Éditions
- SEARLE J-R. (2009), *Les actes de langage*, Paris, Hermann éditeurs
- SCHULTE J. (1992), « Lire Wittgenstein, dire et montrer », Paris Éditions de l'éclat
- WITTGENSTEIN L. (2014), *Recherches Philosophiques*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Tel