



Comité de rédaction

Préface au n° 23. *Articuler jeux et mondes en SHS : enjeux culturels, sociaux et fictionnels*

Pour citer l'article

Comité de rédaction, « Préface au n° 23. *Articuler jeux et mondes en SHS : enjeux culturels, sociaux et fictionnels* », dans *revue à Interrogations ?*, Numéros [en ligne], <http://www.revue-interrogations.org/Preface-au-no-23-Articuler-jeux-et> (Consulté le 28 octobre 2021).

ISSN 1778-3747

Tous les textes et documents disponibles sur ce site sont, sauf mention contraire, protégés par la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France](#).



Numéro coordonné par Laurent Di Filippo et Audrey Tuillon Demésy

En juillet 2016, les *Pokémons* débarquent dans notre quotidien à travers un jeu en réalité augmentée pour smartphones : *Pokémon Go*. Grâce à cette application, les joueurs chassent ces “monstres de poche” – propriété intellectuelle de l’entreprise Nintendo –, dans les rues de leurs villes et jusque dans des endroits parfois insolites. Le monde du quotidien devient potentiellement une aire de jeu pour des millions d’utilisateurs et cette activité remet en question les définitions classiques du jeu comme espace séparé de la vie courante (Huizinga, 1988 [1938] ; Caillois, 1967) ou l’idée de “mondes imaginaires” généralement attribués aux œuvres fictionnelles (Wolf, 2012 ; Besson, 2015). Elle ne constitue en fait qu’un exemple parmi de nombreux autres à partir desquels l’articulation entre l’idée de jeu et celle de monde peut être discutée.

En sciences humaines et sociales, ces deux notions sont polysémiques et de nombreux travaux leur ont été consacrés récemment [1]. D’un côté, le développement de l’industrie des jeux vidéo a conduit à une augmentation des recherches sur le jeu et, plus particulièrement, les jeux numériques et en ligne (Buzy-Christmann, Di Filippo, Gorla et Thévenot, 2016 ; Coavoux, Boutet et Zabban, 2016) tandis que, de l’autre, la notion de monde connaît un regain d’intérêt dans plusieurs disciplines des sciences humaines et sociales. Certains chercheurs évoquent un « *tournant diégétique* » (Caïra, 2014) dans les productions culturelles contemporaines aussi bien que dans les recherches qui leur sont consacrées (Ryan, 2014 ; Besson, 2016 : 9). Dans un autre domaine, l’idée de « *monde social* », rattachée à la tradition sociologique de l’école de Chicago (Céfal, 2015), a inspiré certaines recherches récentes sur le jeu. Vincent Berry et Manouk Borzakian (2015) ont proposé plusieurs angles de recherche afin d’appliquer les réflexions sur les « *mondes de l’art* » d’Howard S. Becker (1988 [1982]) aux analyses des mondes sociaux des jeux. On constate alors aisément qu’en fonction des définitions et des ancrages retenus, penser les jeux et les mondes de manière conjointe ouvre des perspectives et des problématiques nouvelles servant à comprendre les phénomènes de société contemporains.

Dans cette optique, le présent numéro de la revue *¿ Interrogations ?* apporte un regard pluridisciplinaire sur ces questions, en abordant des sujets variés comme les liens que le jeu entretient avec l’art ou la fiction, les mondes fictionnels des jeux vidéos et des jeux de rôle, l’expérience ludique de mondes possibles ou des fantasmes. Les articles retenus mettent au centre de leurs réflexions l’expérience d’univers autres et les places prises par les joueurs. Les disciplines mobilisées sont plurielles : approches sociologiques, ethnologiques, littéraires, philosophiques ou encore communicationnelles se croisent et se complètent.

Trois axes se dégagent et permettent de structurer la pensée autour des rapports entre jeux et mondes. Ces thématiques, non exhaustives, caractérisent certaines tendances des recherches actuelles des sciences humaines et sociales, tout en relativisant leur portée. Dans un premier temps, les productions et les attitudes adoptées par les joueurs sont questionnées sous l’angle des industries et des institutions culturelles. Ensuite, le processus de fabrication d’univers invite à penser conjointement productions fictionnelles et ludiques. Enfin, dans cette logique, la fiction ne peut être traitée sans prendre en compte la dimension identitaire, qu’elle soit virtuelle, ludique et/ou fictionnelle [2].

Élaborations culturelles et attitudes ludiques

Les articles de David Peyron et Florent Schmitt proposent, d’abord, différentes manières d’aborder l’attitude ludique des joueurs dans leurs rapports aux productions culturelles. Deux mondes sociaux distincts sont pris comme cadre d’étude : celui de la culture dite « *geek* », où les mondes fictionnels semblent prendre de plus en plus d’importance ces dernières années, et les « *mondes de l’art* », où une part de ludisme peut servir à définir des actes de déviance et d’institutionnalisation en leur sein.

Dans le prolongement des travaux récents en *Media studies* et notamment ceux d’Henry Jenkins (2006), David Peyron montre que les constructions de mondes et d’univers ont pris de l’importance dans la culture ludique populaire. S’intéressant d’abord à la figure du *fan* et aux modes d’appropriation du ludique (recherche de cohérence, précisions des détails), l’auteur montre ensuite que les industries culturelles se sont emparées de cette culture de la recherche du détail. Dès lors, le rapport ludique qui s’installe entre les individus et les œuvres qu’ils consomment « fait monde » dans la mesure où ces activités d’appropriation permettent de dépasser le moment présent. Cette réflexion s’inscrit dans la continuité de ce qu’Anne Besson démontre quant aux ressorts de la mise en fiction : « *La mise en équivalence, récurrente, de la fiction et de la création, de*

l'œuvre et du monde, s'avère ainsi mise au service d'une auto-apologie des pouvoirs de la fiction » (Besson, 2016 : 12).

Pour sa part, Florent Schmitt aborde les questions de déviance et d'institutionnalisation à partir des termes anglais *play* et *game* qu'il applique aux mondes de l'art : la liberté ludique du *play* correspond alors à des formes de déviance, alors que le *game*, comme jeu réglé et contraint, renvoie aux mondes de l'art institutionnalisés. Dans les années 1960, l'intégration d'une part de ludique dans l'art correspondait à une démarche révolutionnaire prenant appui sur les réflexions de Johan Huizinga. Suivant cet auteur néerlandais, le jeu étant à l'origine de la culture, il y avait du jeu de manière diffuse dans toutes les activités de la vie. L'art devenait alors un moyen de subversion des limites institutionnelles et une façon de recouvrer une part de liberté. Toutefois, aujourd'hui, l'auteur constate une forme de ré-institutionnalisation dans les tentatives de rendre les musées et les expositions ludiques : « *Il ne s'agit pas d'un mouvement artistique, ni d'un autre monde de l'art, mais d'un courant, d'un flux, d'une multiplicité de pratiques reliées les unes aux autres par rhizome* ». Le jeu ayant servi à une recherche de liberté renvoie désormais à une acceptation de contraintes, notamment monétaires. Au-delà de la question esthétique, il devient alors nécessaire de davantage prendre en compte la dimension marchande dans les analyses de l'art.

Dans les deux cas présentés ici, nous voyons comment les mondes de l'art et des industries culturelles réinvestissent le jeu comme mode d'appropriation en fonction de leurs objectifs économiques.

Manières de faire des mondes ludiques

Afin de prolonger les développements précédents, il est possible d'envisager des variations dans les mondes sociaux ainsi décrits. C'est ce que proposent deux auteurs de ce numéro : Olivier Caïra envisage le contenu et la construction des univers de jeu ; Rémi Cayatte évoque la place du joueur dans ces univers, interrogeant ainsi l'articulation du monde ludique avec le monde fictionnel. Alors que certains chercheurs ludologues avancent que les mondes du jeu ne sont pas des univers fictionnels (Aarseth, 2012), ces auteurs montrent explicitement les relations entre jeu et fiction et remettent en question la volonté des ludologues de construire un champ de recherche à part, qui serait détaché des autres activités sociales.

Olivier Caïra aborde la question centrale du « *tournant diégétique* » dans les jeux de rôle et invite à penser l'environnement des aventures ludiques. S'il constate un « *mouvement de fond indéniable* », à la manière dont le présentait David Peyron, l'auteur met en garde contre les généralisations hâtives selon lesquelles « *toute œuvre de fiction engendre un monde* ». En effet, tous les jeux ne proposent pas nécessairement des univers 'complets' et se pose alors le problème de la création diégétique qui ne fabrique pas de mondes. Après avoir présenté l'utilité de la notion de diégèse pour l'étude des jeux de rôle en s'appuyant sur les travaux fondateurs d'Étienne Souriau (1951), Olivier Caïra présente différents types d'univers de jeu et propose ainsi une typologie des « *manières de faire des mondes* » dans les jeux de rôle papier, en s'inspirant de Nelson Goodman (2006 [1978]).

Rémi Cayatte, quant à lui, prend pour objet de recherche la place des joueurs dans la création et l'appropriation des mondes ludiques des jeux vidéo. S'appuyant sur les travaux d'Umberto Eco (1985), l'auteur propose ici de réfléchir à la question des mondes possibles en lien avec les modalités ludiques des jeux vidéo. Ceux-ci sont présentés comme des systèmes permettant l'apparition d'univers. Finalement, ce sont aussi les modes de jouabilité qui sont questionnés. Quels sont les éléments et les actions des joueurs qui permettent de faire jeu et ceux qui conduisent à faire monde ?

Jeux, fictions et identité

La troisième et dernière partie du dossier thématique de ce numéro traite de l'engagement des acteurs dans la fiction ludique et des identités plurielles adoptées dans le cadre de jeux.

Le texte de Manuel Rebuschi s'inscrit dans « *la philosophie de la fiction* », permettant d'appréhender les théories philosophiques dont font usage les travaux sur les mondes possibles, évoquées par exemple par Françoise Lavocat (2016 : 381). Pour ce faire, la sémantique de David Lewis offre un cadre théorique pour l'analyse des œuvres de fiction et poursuit cette réflexion en l'étendant au discours des joueurs afin de comprendre les processus de suspensions de « *l'ancrage référentiel habituel du discours* ». Procédant ainsi,

cela permet de penser l'action du joueur, telle que « *tuer un dragon* », comme une action authentique, bien qu'elle ait lieu dans des mondes fictionnels.

Enfin, en s'appuyant sur l'étude de cas des usages faits de « *love doll* », Agnès Giard évoque la question de la sexualité et des relations que celle-ci entretient avec le monde ludique. Ces poupées en silicone ou en vinyle, à taille réelle, à l'apparence plutôt jeune et ingénue, n'induisent pas seulement des usages sexuels mais interrogent aussi la concrétisation d'un "imaginaire utopique" et de fantasmes à travers une certaine forme d'"avatarité" (pour la poupée mais aussi pour celui qui la détient). La réalisation d'un fantasme utopique participe aussi à l'image de leurs utilisateurs, des « *otakus* », c'est-à-dire des personnes renfermées préférant le plus souvent rester chez elles. Le rapport qui s'installe entre la poupée et l'utilisateur semble toutefois maintenir un cadre fictionnel par l'importance du « *faire comme si* ». Autrement dit, la médiation de l'objet constitue une forme de concrétisation ici et maintenant d'un désir d'ailleurs conscient.

Ouvertures et perspectives

D'autres pistes de réflexion, non traitées dans ce numéro, nous semblent également pertinentes pour penser le lien entre jeux et mondes.

D'abord, il peut être question de la transposition d'un monde à l'autre. La re-création du quidditch (sport fictionnel issu des romans Harry Potter) est l'un des exemples où un monde fictionnel inspire la construction d'un monde social, sur les bases d'un univers littéraire, tout en s'inspirant de pratiques sportives et fédératives (Tuaille Demésy, 2016). La dimension sociale de ces pratiques croise alors les dimensions imaginaire et fictionnelle, montrant la multi-dimensionnalité de l'expérience ludique.

Apparaît aussi la nécessité de réfléchir à l'accès aux univers. En effet, un monde n'est jamais disponible dans sa totalité. C'est ainsi qu'apparaît le principe de « *mondes réalisés localement* » (Di Filippo, 2016 : 310-315), à la suite des travaux de Kurt Riezler (1941) et Erving Goffman (2013). L'objectif est alors de comprendre les réalisations localisées d'un univers, les fragments qui permettent de se rapprocher de l'idée de « *diégèse* » d'Etienne Souriau (1951) déjà évoquée, liée à la construction mentale que produit le spectateur à partir de ce qui est représenté à l'écran.

Dans cette continuité, "faire un monde" fait référence à des modalités plurielles, qui se recoupent, se complètent et se superposent. Ce qui est en jeu est ici la liminarité des univers mis en place par le jeu et la porosité des frontières. Le monde fictionnel dépasse le cadre du seul univers ludique pour donner à voir d'autres formes d'organisation sociale (monde réel, possible, etc.). À ce propos, les travaux de Thierry Wendling (2002) mettent l'accent, à travers une approche ethnographique, sur le monde des échecs. Ce jeu, sans univers nécessairement diégétique, parvient néanmoins à faire sens et à créer un monde ayant ses propres règles, à travers l'organisation des rencontres et des compétitions.

Ce dossier thématique est complété par un texte dans la rubrique **Des travaux et des jours**. Jean-François Marec présente sa recherche doctorale en cours, portant sur les identifications professionnelles d'un groupe d'enseignants en éducation physique et sportive (EPS) d'établissements d'enseignement du second degré de l'académie de Rennes. Ces identifications professionnelles sont d'emblée conçues comme un processus s'opérant tout le long de la carrière de ces enseignants, depuis le choix initial de leur profession jusqu'au départ à la retraite. Faisant suite à un travail de recherche en master ayant le même objet, il se propose d'en approfondir les résultats qui sont sommairement rappelés et qui fixent les principaux axes de la recherche et ses hypothèses directrices initiales. L'une d'entre elles accorde une importance particulière à l'opposition entre enseignement public et enseignement privé, ce dernier accueillant une petite moitié des élèves du secondaire en Bretagne. En conséquence, la constitution de l'échantillon d'enseignants, objet immédiat de la recherche, aura nécessité un soin particulier, devant veiller à équilibrer les personnes de différentes tranches d'âge, les hommes et les femmes, les enseignants du privé et du public, des collègues et des lycées. Cet échantillonnage a été d'autant plus difficile à construire qu'il existe, sur ce territoire, un établissement Diwan, assurant un enseignement en breton, aussi bien au sein du secteur public que du secteur privé. L'exploitation des trente-deux entretiens semi-directifs déjà réalisés sur la cinquantaine prévue a cependant conduit l'auteur à constater que l'opposition public-privé jouait finalement un rôle moins important que prévu en tant que facteur déterminant de la construction des identifications professionnelles. Un résultat que l'achèvement de cette recherche ne manquera sans doute pas de préciser.

Ce numéro comprend également quatre **notes de lecture**, présentant les ouvrages suivants :

Anne Verdet (2014), *La logique du non-consentement. Sa genèse, son affirmation sous l'Occupation*, par Yohann Chanoir ;

Frédéric Poulard et Jean-Michel Tobelem (2015). *Les conservateurs de musées. Atouts et faiblesses d'une profession*, par Umut Ungan ;

Hervé Le Bras (2015), *Le pari du FN*, par Jeanne Fagnani ;

Jacques Thorens (2015), *Le Brady cinéma des damnés*, par Yohann Chanoir.

Nous tenons à chaleureusement remercier les nombreux chercheurs et enseignants-chercheurs extérieurs à la revue ainsi que les membres du comité de lecture qui, par leur aide et leur implication, ont permis l'élaboration de ce numéro :

Julian Alvarez, Étienne Armand Amato, Anne Besson, Maude Bonenfant, Marta Boni, Rachèle Borghi, Gilles Brougère, Olivier Chovaux, Anne Cordier, Sylvie Craipeau, Simona De Lulio, Stéphane Gorla, Yann Harlaut, Gaëlle Lacaze, Michel Lavigne, Françoise Lavocat, Philippe Liotard, Luc Massou, Jean-Baptiste Maudet, Alexandre Oboeuf, Aurélie Olivesi, Daniel Payot, Thomas Riot, Anne Saouter, Brigitte Simonnot, Boris Solinski, Mathieu Triclot, Gilles Vieille Marchiset, Jean-Michel Utard, Vinciane Zabban.

Le Comité de rédaction

Bibliographie

Aarseth Espen (2012), « A Narrative Theory of Games », dans *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York, ACM Press, pp. 129-133.

Becker Howard S. (1988 [1982]), *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion.

Berry Vincent et Borzakian Manouk (2015), « Introduction. Les mondes du jeu », *Reset*, n° 4, [en ligne] <https://reset.revues.org/545> (consulté le 20 novembre 2016).

Besson Anne (2015), *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions.

Besson Anne (2016) « Introduction » dans *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, pp. 9-19.

Buzy-Christmann Delphine, Di Filippo Laurent, Gorla Stéphane, Thévenot Pauline (2016), « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », *Sciences du jeu*, n° 5, [En ligne] <https://sdj.revues.org/547> (consulté le 21 novembre 2016).

Caillois Roger (1967), *Les jeux et les hommes*, [1958], Paris, Gallimard.

Caïra Olivier (2014), « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de fiction française contemporaine*, n° 9, pp. 72-86.

Cefai Daniel (2015), « Mondes sociaux. Enquête sur un héritage de l'école humaine à Chicago », *Sociologies*, [En ligne] <https://sociologies.revues.org/4921> (consulté le 26 novembre 2016).

Coavoux Samuel, Boutet Manuel, Zabban Vinciane (2016), "What We Know About Games : A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s", *Games and Culture*, 22, [En ligne] <http://gac.sagepub.com/content/early/2016/11/17/1555412016676661.full> (consulté le 21 novembre 2016).

Di Filippo Laurent (2016), *Du Mythe au jeu. Approche anthropocommunicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG Age of Conan : Hyborian Adventures*, Thèse en sciences de l'information

et de la communication et en études scandinaves, Metz, Université de Lorraine.

Eco Umberto (1985), *Lector in Fabula*, [1979], Paris, Éd. Grasset.

Goffman Erving (2013), *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, [1961], Mansfield Center, Martino.

Goodman Nelson (2006 [1978]), *Manières de faire des mondes*, Paris, Gallimard.

Huizinga Johan, (1988 [1938]), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

Jenkins Henry (2006), *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.

Lavocat Françoise (2016), *Fait et fiction. Pour une Frontière*, Paris, Seuil.

Riezler Kurt (1941), « Play and Seriousness », *The Journal of Philosophy*, vol. 38, n° 19, pp. 505-517.

Ryan Marie-Laure (2014), « Story/Worlds/Medias : Tuning The Instruments of a Media-Conscious Narratology », dans *Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Ryan Marie-Laure, Thon Jan-Noël (dir.), Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, pp. 25-49.

Souriau Étienne (1951), « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n° 7-8, pp. 231-240.

Tuaillon Demésy Audrey (2016), « Vous avez dit quidditch ? », *Carnet Hypothèses : Mundus Fabula*, juin 2016, [en ligne] <https://mf.hypotheses.org/186> (consulté le 20 novembre 2016).

Wendling Thierry (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF.

Wolf Mark (2012), *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York/Londres, Routledge.

Notes

[1] Afin de ne pas refaire ici de bibliographie complète de ces différents thèmes, nous renverrons simplement le lecteur à quelques travaux proposant ce type de synthèses.

[2] Sur cette dimension, nous renvoyons aussi le lecteur aux numéros 15 (décembre 2012) et 16 (juin 2013) « Identité fictive et fictionnalisation de l'identité » de la revue *¿ Interrogations ?*, coordonnés par Audrey Tuaillon Demésy (<http://www.revue-interrogations.org/-No15-Identite-fictive-et-> ; <http://www.revue-interrogations.org&hellip> ;).