



**HAL**  
open science

## Pratiques du jeu de société: vers une expérience méta-ludique

Samuel Francblu

► **To cite this version:**

Samuel Francblu. Pratiques du jeu de société: vers une expérience méta-ludique. Atelier-séminaire Temps, fictions et pratiques ludiques, Programme Aiôn; Université de Franche-Comté, Oct 2020, Besançon, France. hal-03046455

**HAL Id: hal-03046455**

**<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03046455v1>**

Submitted on 8 Dec 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Samuel Francblu

Equipe Pixel – CREM (Centre de Recherches sur les Médiations)

Université de Lorraine – ED Fernand Braudel Humanités Nouvelles

[Samuel.francblu@univ-lorraine.fr](mailto:Samuel.francblu@univ-lorraine.fr)

## « Temps, fictions et pratiques ludiques »

Université de Franche-Comté - Jeudi 8 octobre 2020

### Pratiques du jeu de société : vers une expérience méta-ludique

Mots-clefs : jeu de société ; carrière ludique ; pratiques culturelles ; cadre d'interaction.

Tandis que le jeu de société prend une place grandissante dans les pratiques de loisirs (Berry, 2018) ainsi que dans l'industrie culturelle (Brougère, 2003 ; Dauphagne, 2010), le monde de la recherche qui s'intéresse aux jeux vidéo, aux pratiques juvéniles ou au « jeu sérieux » n'aborde que rarement le jeu de société en tant que pratique culturelle (Coavoux & Gerber, 2016), inscrite dans un cadre temporel et un espace social.

A rebours d'approches qui nous semblent réduire l'objet ludique à un instrument d'éducation (De Gaujelac, 2011 ; Fabre, Gohier, 2015) ou de développement de « compétences fonctionnelles, cognitives, sociales » (Gaussot, 2002), nous nous intéressons particulièrement aux « jeux d'édition » (Brougère, 1979), à la fois comme produits culturels et comme objets sociotechniques.

L'articulation du temps long et du temps de la partie a pu être traitée dans le jeu vidéo (Coavoux, 2010), mais qu'en est-il du jeu de société ? Si pour Brougère sa « diffusion commerciale n'est pas un caractère extérieur au jeu mais intrinsèquement lié à ce qu'il est », l'inséparabilité du matériel et de ses règles d'utilisation définit paradoxalement une temporalité double : celle des joueurs et celle du dispositif ludique.

D'après Genvo (2013), les structures du jeu définissent au niveau du « contenu » les *rules of game* qui permettent la rencontre entre un « joueur modèle » et un « ethos objectif du jeu » (Genvo, 2018) : son système de valeur et ses marqueurs pragmatiques : matériel, graphisme ou organisation narrative...

Au niveau de « l'expression », les structures de jeu définissent les *rules of play*, l'attitude ludique (Henriot, 1989) articulant une réalité intérieure et fictive à un contexte d'utilisation (réalité extérieure).

Nous postulons l'influence réciproque de la temporalité définie par la structure du jeu sur l'expérience en termes d'organisation du groupe ou d'appartenance communautaire.

Barbier (2012, 2018) distingue deux espaces d'interaction, celui de la « table », tissé des relations entre individus partageant une expérience commune ; et celui de la partie, constitué des interactions liées aux rôles incarnés. Au cœur de cette influence mutuelle entre le plan du contenu et le plan des réalités éprouvées (diégétiques et expérientielles) prend place un nouveau cadre d'interaction complémentaire à ceux identifiés par Barbier, que nous qualifierons de « méta-ludique ».

## MÉTHODOLOGIE

S'il est difficile d'identifier des « joueurs » (comme le fait Berry, 2018), on peut s'intéresser à la manière dont on joue (différemment) en fonction des cadres d'expérience et des espaces sociaux.

En partant des catégories utilisées par les acteurs, nous avons donc construit, au moyen d'un questionnaire, une enquête quantitative qui s'est déroulée durant le printemps et l'été 2019. Il ne s'agissait pas de caractériser les joueurs par rapport à une population de référence, mais d'identifier des *pratiques de jeu* par rapport à d'autres *pratiques de jeu*.

Dans le cadre d'un « échantillonnage spontané » (De Singly, 2012)<sup>1</sup>, nous avons étudié au sein de ce « public » (Boltanski & Maldidier, 1977) ce qui change et ce qui est stable, ce qui est lié et ce qui s'oppose, avec comme angle d'approche la différenciation des contextes, familiaux, sociaux, professionnels, nous avons cherché à analyser la structuration, dynamique, des cadres organisationnels.

Enfin, un travail de terrain, mené dans le cadre d'un partenariat avec l'association *L'Assoce*, acteur majeur du monde ludique parisien, et le GIS *Jeu & Société*, constitué d'une dizaine d'entretiens menés de septembre à décembre 2019 permet de comprendre quelle influence la « réalité » fictive peut avoir sur l'emploi du temps des individus, au sens le plus littéral du terme.

Notre méthodologie peut donc être caractérisée par un mouvement individualiste ou ethnographique, s'inspirant de l'expérience passée et présente des acteurs ; et par un aspect pragmatique, concret, objectiviste. Elle puise dans une approche expérientielle du champ car le jeu est en lui-même une expérience sociale. Elle est aussi physique car ancrée dans la pratique, sans laquelle il n'est pas de

---

<sup>1</sup> N = 1007

compréhension des enjeux. Mais Il ne s'agit pas de voir *au-delà* de l'observation, *au-delà* des chiffres. C'est cette subjectivité que nous nous efforçons de mettre à distance, notamment en écartant toute analyse utilitariste, morale, téléologique, en un mot méta-physique.

## LE « TEMPS LONG » DU JOUEUR

La méthode de la *classification ascendante hiérarchique* s'est révélée heuristique pour délimiter des « classes de pratiques », ou idéaux-types d'association entre jeux joués et jeux non-joués. Afin de comprendre comment la façon de *faire l'expérience* du jeu évolue avec sa structure, nous avons croisé les variables concernant la pratique avec les variables sociodémographiques pour que se dégagent des corrélations dont le degré de signification est supérieur à 95%.

Dans les grandes lignes, on assiste avec l'âge à une augmentation de l'attirance pour la gestion et la stratégie au détriment du *jeu social*, surtout dans ses dimensions les plus *fun* (l'aspect coopératif résiste mieux au temps). Avec l'intensité de la pratique, on assiste à une plus grande attirance pour des pratiques de niche (figurines, jeu de rôle ou jeux de cartes évolutives/à collectionner) en association avec le jeu de plateau contemporain.

Par ailleurs, *l'analyse en composantes principales* des « motivations à jouer » déclarées et des « propriétés supposées » du jeu de société oppose sur un plan factoriel les qualités *utiles* aux qualités *frivoles* et les aspects *collectifs* aux aspects *individuels* (figure 1).

### Régressions des modalités

Le jeu permet de « se mesurer aux autres », il est vecteur de « lien social » : deux représentations qui décroissent uniformément avec le temps et qui relèvent toutes deux d'une vision de *l'utilité*, l'une *collective* et l'autre *individuelle* de l'activité ludique (fort degré de signification,  $p < 0,05$ ).

De même, les modalités « souder une équipe » ou « se dépasser » diminuent avec l'intensité de la pratique, au détriment de l'aspect « diégétique » et de la notion « d'intrigue ». L'âge du joueur quant à lui semble corrélé négativement à deux dimensions : la croyance en la possibilité de « développer des compétences » à travers le jeu et encore une fois, de « souder une équipe » (régression linéaire,  $p < 0,05$ ).

Pour résumer, tout se passe comme si plus le joueur pratiquait, moins il montrait d'intérêt pour les dimensions de « l'utile ». Plus on avance dans sa « carrière ludique »

(Coavoux, 2010), en temps, en âge, en fréquence de pratique, plus le jeu devient à la fois « frivole » et « sérieux ».

En renonçant à voir dans le jeu « plus que ce qu'il n'est », ou « autre chose que ce qu'il est », il développe un rapport à sa passion à la fois plus profond et plus *simple*, probablement dans le cadre d'une recherche émotionnelle ou expérientielle. Peut-être le jeu est-il alors abordé moins comme un outil que comme n'importe quel objet culturel : le joueur cherche à ressentir, à apprécier le fond, la forme et leur interaction.

## **L'ORGANISATION DE LA SOCIABILITÉ LUDIQUE**

Enfin, pour comprendre comment le contenu influe sur le plan de l'expression, « l'attitude ludique » et le contexte organisationnel, nous avons procédé à une *analyse en composantes principales* des différents cadres de sociabilité. La modélisation sur un plan factoriel, significative de près de la moitié des variations, met en évidence une conjonction entre la modalité « jeu pratiqué en solo » et l'activité ludique partagée « avec des inconnus » (figure 2). Or, les profils articulant jeu « solo », « avec des inconnus » ou « dans le cadre du travail » mettent en avant l'intérêt pour le *voyage*, *l'intrigue* et le *lien* ( $p < 0,05$ , très significatif).

La pratique en solitaire n'est pas uniquement liée à un manque de partenaires « dans l'absolu ». Les joueurs peuvent avoir avec d'autres personnes des affinités culturelles (en couple par exemple), mais ne pas partager la pratique du jeu de société, qui s'exprime plutôt dans des lieux extérieurs de socialisation (café-jeux, clubs, ludothèques) ou via des sites de rencontre (par exemple « meet-up »)

Car, avec l'intensité de l'activité ludique, augmente la proportion du jeu pratiqué en solo et du jeu pratiqué « entre amis », quand bien même ces « amis » auraient été rencontrés le jour-même ou dans l'objectif, justement, de jouer. Cette augmentation linéaire se manifeste au détriment de tous les autres modes de sociabilité ludique.

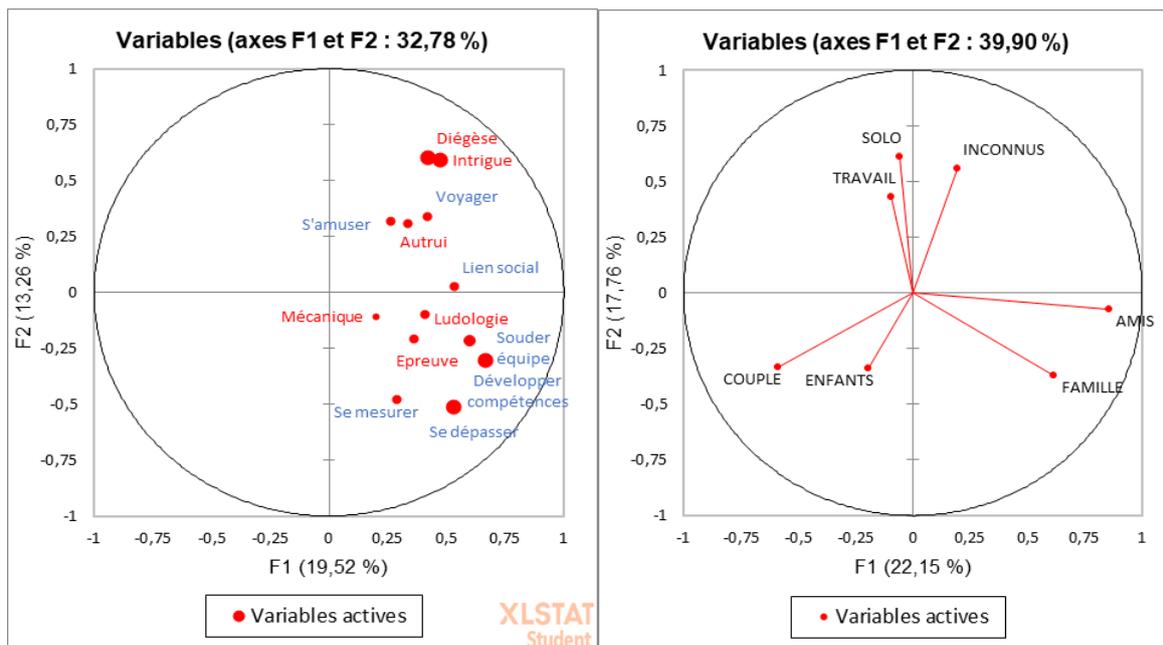


Figure 1

Figure 2

### Des activités individuelles vécues à plusieurs

Or, un certain nombre de sorties sont identifiées par les répondants comme pratiquées « avec des inconnus » plutôt qu'en « solo » : le cinéma, le théâtre). Le partage de l'œuvre, même involontaire avec les personnes qui se trouvent dans un même lieu au même moment, peut être vécu comme un moment de communion, qu'elle soit fortuite ou silencieuse.

Ainsi la sociabilité autour des jeux, pour ceux qui les fréquentent sur le « temps long », se développe de la même manière que la sociabilité autour de ces autres activités. Des pratiques culturelles qui impliquent que l'on vienne seul dans un espace extérieur, propice à la rencontre de personnes qui partagent une passion, qu'elle soit « jeu de plateau », « aquarelle » ou bien « judo ». Parfois ces sociabilités sont prolongées en extérieur, parfois limitées au cinéma, au centre culturel, au centre sportif, au club de jeu ou à la ludothèque.

Sur notre terrain d'observation, la plupart des joueurs viennent seuls, et sont en recherche de rencontres, de liens à tisser souvent à la suite d'un déménagement, d'une mutation, d'une séparation, en somme d'une réorganisation de « l'emploi du temps ».

Les sociabilités traditionnelles sont transformées par la mobilité et l'individualisation des parcours de vie professionnelle et socioaffective. Le jeu semble alors prendre place aux côtés d'autres pratiques, recherchées comme des fins en soi par les amateurs qui réservent d'autres types de sorties à leur entourage proche.

## TEMPORALITÉ DIÉGÉTIQUE ET EXPÉRIENCE DU JEU

La fréquentation des associations, des clubs de jeu et des ludothèques progresse, quant à elle, avec la « carrière ludique », probablement chez ces joueurs « historiques » qui ne trouvent plus le temps disponible pour préparer des sessions chronophages, ni le réseau relationnel permettant de satisfaire leur pratique. De nouveaux mécanismes narratifs répondent alors aux enjeux pratiques et contraintes temporelles de ces groupes qui se retrouvent *pour jouer*, parallèlement à leur vie professionnelle ou familiale.

### L'expérience à usage unique

Les jeux de communication verbale ont toujours proposé de faire de la partie un moment unique en termes de création narrative ou d'expérience collective. Or, pour Vincent Bonnard<sup>2</sup>, les jeux modernes sont de plus en plus des « invitations à découvertes mécaniques », dans le sens où pour les joueurs assidus, il s'agit d'acquérir un jeu pour en explorer le moteur, pour découvrir l'agencement des éléments mécaniques quitte à n'y jouer qu'une seule fois, voire ne pas finir la première partie. Un grand nombre de joueurs connaîtraient cette « soif de découverte », d'acquisition sans rapport avec leur temps de loisirs disponible, allant de pair avec le développement du marché d'occasion. D'un autre côté la notion « d'expérience », largement incarnée par les « jeux d'évasion » et autres jeux à énigmes, impliquent parfois la transformation ou la destruction du matériel. Cette tendance de la pratique et de la création contemporaine peut être illustrée par les titres primés lors des festivals internationaux de Cannes et d'Essen : *Time Stories* (Rozoy, 2015), *Unlock!* (Demaegd, 2017), *Exit* (Brand & Brand, 2017) ou encore *Déetective* (Trzewiczek, 2018).

### La notion de campagne

D'autres titres empruntent au jeu de rôle la notion de « campagne » qui permet au jeu de plateau de décliner un scénario sur plusieurs parties. La succession des sessions engendre alors une trace qu'on retrouve d'un chapitre à l'autre. *Mice and Mystics* (Hawthorne & Bistro, 2012), *The 7th Continent* (Roudy & Sautter, 2017), *Folklore the Affliction* (Donovan & Blain, 2017), *Déetective* (Trzewiczek, 2018), *Voyages en Terres du Milieu* (Hajek & Holdinghauss, 2019), *Comanauts* (Hawthorne, 2019), *Etherfields* (Oracz, 2020) ou *Tainted Grail* (Piskorski & Swierkot, 2020) mémorisent au fil des parties les choix effectués par les joueurs, leurs échecs et leurs réussites.

La « sérialisation » de l'expérience laisse le temps aux joueurs de décider ensemble des modalités, à la fois fictives, intra-diégétiques et concrètes de l'orientation de leur

---

<sup>2</sup> Responsable de la ludothèque Bernard Ywanne de Bonneuil-sur-Marne, rédacteur pour le magazine Plato et auteur de jeux. Dimanche 29 septembre 2019, à l'occasion du week-end CreaGames organisé par le Centre Ludique de Boulogne Billancourt.

« campagne ». C'est également le temps de se plonger dans les œuvres littéraires et cinématographiques liées à cet imaginaire commun, fréquentation des forums, des sites, des festivals et des boutiques spécialisées qui augmente avec l'intensité de la pratique et permet l'identification à une communauté réelle autant que virtuelle. La recherche d'informations (différentes versions et extensions, ajouts ou conseils des auteurs, astuces et variantes publiées par d'autres groupes) prend place dans l'espace temporel laissé vacant entre deux sessions durant lequel les avatars, mais non les joueurs, sont mis en pause.

Dans ce corpus figurent les « kickstarters », jeux édités grâce à un financement participatif, les plus lucratifs de l'histoire. Lorsque le matériel « hérite » d'une session sur l'autre de modifications et combine ces deux premières dimensions de la pratique contemporaine, on parle de système de type « legacy » : entre autres *Pandemic Legacy* (Leacock, 2015), *First Martians* (Trzewiczek, 2017), *Charterstone* (Steigmeier, 2017). Entre les « tables » chères à Barbier (2012), les groupes se forment, se déforment et se reforment pour satisfaire aux besoins du mécanisme narratif.

### **L'autonomie du jeu**

Troisième élément, les systèmes d'activation de personnages et adversaires fictifs, décrits comme « intelligences artificielles » par les designers des jeux les mieux « cotés » du secteur : entre autres *Mage Knight* (Chvatil, 2011), *Les Demeures de l'Epouvante* (Konieczka, 2011), *Scythe* (Steigmeier, 2017), *Lords of Hellas* (Kwapinski, 2018). Une large part des jeux de société édités aujourd'hui ont en effet une « vie propre », remplaçant le traditionnel « maître de jeu » ou « maître de donjon » par une instance gérée par le jeu lui-même et permet un fonctionnement « joueur(s) contre jeu » sans nécessiter de préparation préalable.

En tête du « classement » du boardgamegeek.com, d'après les votes du million d'abonnés du site, *Gloomhaven* (Childres, 2017) cumule ces trois dimensions. Ce titre, comme d'autres, déploie deux temporalités très distinctes : le temps des sessions de jeu et le temps entre les parties. Pendant ce dernier, s'effectuent les choix d'armement, de progressions, divers événements narratifs sont tirés, lus et résolus, les décisions des personnages concernant les prochaines étapes du scénario sont prises.

### **EN GUISE D'INVITE À POURSUIVRE**

On assiste en définitive à un double mouvement d'empreinte de la structure du jeu – au sens du dispositif – sur la structure de jeu – au sens de la pratique. Cette influence se manifeste au cours du « temps long du joueur » et connaît une réciproque en ce

que les éditeurs et designers répondent aux besoins et aux rythmes de vie de leurs publics.

L'augmentation de l'intensité de la pratique s'accompagne alors d'un investissement dans les univers diégétiques, d'une intégration de communautés (réelles ou virtuelles) qui admettent des pratiques de niches plus confidentielles et d'un abandon progressif des aspects plus « funs » et plus « utilitaristes ». Avec l'âge et l'expérience, cette activité prend place dans une constellation de pratiques culturelles où se développe une sociabilité basée sur ces rencontres particulières.

La construction « d'intrigues émergentes » (Caiira, 2014) et le développement de l'intelligence artificielle dans le « jeu analogique » (Wake, 2019 ; Booth, 2019) est probablement l'occasion de redéfinir ses liens avec d'autres arts du récit tels que la narration vidéoludique et la « littérature participative » (Letourneux, 2011 ; Marti & Baroni, 2014 ; Wit, 2019a, 2019b).

## BIBLIOGRAPHIE

Barbier, J.-E., 2012, « Jeu d'édition et identités fictives » *g Interrogations* ?, 15, pp. 41-58.

Barbier, J.-E., 2018, « Construire le cadre du jeu : pratiques d'engagement lors de parties de jeux d'édition », *Sciences du jeu*, 10. En ligne : <https://journals.openedition.org/sdj/pdf/1195>, consulté le 08 mai 2020.

Berry, V., 2018, « Le renouveau du jeu de société », *RLPE*, 300, pp. 124-129.

Boltanski, L., Maldidier, P., 1977, *La Vulgarisation scientifique et son public*, Paris, Centre de sociologie européenne.

Booth, P., 2019, « The games we play », *Manchester Game Studies Network*, En ligne : <https://www.manchestergamestudies.org/blog/2019/7/9/the-games-we-play>, consulté le 08 mai 2020.

Brogère G., 1979, « Du jouet industriel au jouet rationalisé », pp. 200-201, in : Jaulin R., dir, *Jeux et jouets, essai d'ethno-technologie*, Paris, Aubier.

Brogère G., 2003, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.

Caiira, O., 2014, « Jeux vidéo et jeux d'interaction en face-à-face : vers un modèle unifié d'écologie de l'intrigue », *Cahiers de narratologie*, 27.

Coavoux, S., 2010, « La carrière des joueurs de World of Warcraft », in Craipeau, S., Genvo, S., Simonnot, B. (dirs), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, pp 43-58.

Coavoux, S., Gerber D., 2016, « Le goût à l'épreuve du jeu. Pratiques ludiques entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologies*, vol. 7, n° 2, pp. 12-24.

Dauphragne, A., 2010, « La culture ludique : du jeu d'enfant au loisir adulte », *Actes du colloque Enfance et cultures : regards des sciences humaines et sociales*. En ligne : <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/dauphragne.pdf>, consulté le 08 mai 2020.

De Gaujelac V., 2011, « L'injonction d'être sujet dans la société hypermoderne : la psychanalyse et l'idéologie de la réalisation de soi-même », *Revue française de psychanalyse*, 4 (75), pp. 995-1006.

- De Singly, F., 2012, *L'enquête et ses méthodes. Le questionnaire*, Paris, Armand Colin.
- Fabre, M., Gohier, C., 2015, *Les valeurs éducatives au risque du néo-libéralisme*, Rouen, PURH.
- Gaussot, L., 2002, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, 24, pp. 39-51.
- Genvo, S., 2013, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, 1. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/251>, consulté le 01 mai 2019.
- Genvo, S., 2018, « Penser et analyser l'ethos ludique comme processus de médiation », *Colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège Game Lab/Université de Liège (Belgique), Oct. 2018.
- Henriot, J., 1989, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- Letourneux, M., 2011, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », *Strenae*, 2/2011,
- Marti, M., Baroni, R., 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de narratologie*, 27, 2014.
- Wake, P., 2019, « Token gesture: towards a theory of immersion in analog games », *Analog Game Studies*. En ligne : <http://analoggamestudies.org/2019/09/token-gestures-towards-a-theory-of-immersion-in-analog-games/>, consulté le 08 mai 2020.
- Wit, S., 2019, *Romans du hasard*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Wit, S., « Les jeux qui bifurquent : narration non-linéaire et spatialisation de l'intrigue. Le cas du Tactical RPG », *Sciences du jeu*, 9 | 2018. En ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/1022>, consulté le 01 mai 2019.