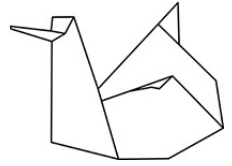


**Cygne noir**

Revue d'exploration sémiotique



***Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique***  
**de Maude Bonenfant**

Maude BONENFANT, *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber, 2015, 148 p.

Laura Iseut Lafrance St-Martin

Numéro 4, 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1090134ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1090134ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cygne noir

ISSN

1929-0896 (imprimé)

1929-090X (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Lafrance St-Martin, L. I. (2016). Compte rendu de [*Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique* de Maude Bonenfant / Maude BONENFANT, *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber, 2015, 148 p.] *Cygne noir*, (4), 109–112. <https://doi.org/10.7202/1090134ar>

© Laura Iseult Lafrance St-Martin, 2016



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

**é**rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

## **LE LIBRE JEU. RÉFLEXIONS SUR L'APPROPRIATION DE L'ACTIVITÉ LUDIQUE DE MAUDE BONENFANT**

---

Maude Bonenfant, *Le libre jeu. Réflexions sur l'appropriation de l'activité ludique*,  
Montréal, Liber, 2015, 148 p.

---

Maude Bonenfant présente dans *Le libre jeu* une série de réflexions tirées de sa thèse en sémiologie réalisée à l'Université du Québec à Montréal et originellement déposée en 2010. Dans un style clair qui rend l'ouvrage abordable à un public large, elle a pour ambition de définir le jeu. Dès les premières pages de l'ouvrage, elle distingue la *fonction* du jeu, son rôle comme activité humaine, et la *notion* de jeu, qui concerne l'objet-jeu. Cette distinction la mène à reconnaître à son objet d'étude une dimension essentiellement sémiotique. Elle cite pour ce faire Jacques Henriot : « Le phénomène "jeu" appartient à l'ordre du signifiant. Ce qu'il y a de jeu dans un acte ludique relève uniquement du sens<sup>1</sup>. » Pour Bonenfant, le jeu se définit comme un espace d'appropriation délimité par des règles : « c'est l'espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s'approprier le jeu, le faire sien et devenir alors créateur de sa propre expérience ludique » (p. 81). Le joueur se trouve dans cet espace dans lequel il doit nécessairement faire des choix, qui dépendent de la liberté interprétative qui est la sienne. Cette irréductibilité du choix amène Bonenfant à conclure son ouvrage sur une éthique du joueur fortement influencée par la philosophie de Baruch Spinoza.

L'auteure met en dialogue plusieurs penseurs du domaine des études du jeu tels que Johan Huizinga, Jacques Henriot et Colas Duflo. Inévitablement, Bonenfant présente les réflexions fondatrices de Huizinga, mais c'est surtout sur celles de Eugen Fink, moins connues, qu'elle base sa vision du jeu. Elle soutient que Fink, dans son ouvrage *Le jeu comme symbole du monde* (1965), présente le jeu comme une manière par laquelle l'être humain comprend sa place dans le monde et crée ainsi de nouvelles relations avec celui-ci :

Fink soutient que ce qui est produit dans le monde a le caractère du jeu. Seuls les humains et les dieux peuvent « produire », car ils sont seuls à avoir un rapport ouvert et créatif avec le monde : en jouant, ils peuvent sortir de leur intériorité, se projeter ailleurs et produire de nouveaux rapports avec le monde (p. 19).

Selon cette perspective, le jeu est bien plus qu'un ensemble de règles limitant les actions des joueurs dans un espace clairement différencié de la vie quotidienne. « La spécificité des règles du jeu n'est pas d'être arbitraires, comme plusieurs autres types de règles, mais d'être créatrices de liberté, une liberté qui est justement déterminée par les règles dans le cadre bien précis du jeu », écrit Bonenfant (p. 57). Ainsi conçu, le jeu constitue un espace de liberté interprétative dans lequel le joueur peut s'approprier les règles afin de créer une expérience ludique unique. Si les thèses de Fink permettent d'entrevoir un élargissement des principes du jeu à la vie elle-

même, Bonenfant s'en tient principalement à définir la liberté interprétative en tant que constituante de l'objet-jeu.

Certains jeux présentent un espace de liberté et de personnalisation beaucoup plus grand que d'autres et certains joueurs sont plus habiles (ou plus habitués) à jouer avec les limites des règles, à percevoir cette liberté et à l'utiliser pleinement. Reconnaisant cela, Bonenfant propose un modèle qui prend la forme d'un continuum des attitudes que peuvent exprimer les joueurs par rapport au jeu. Ce continuum, inspiré des théories de Roger Caillois<sup>2</sup>, se déploie entre les pôles *paidia* et *ludus* : « Le pôle *ludus* serait un jeu tellement régulé qu'il ne laisserait plus de place à la liberté du jeu et l'atteinte du pôle *paidia* désagrégerait le jeu pour en faire une forme chaotique insignifiante. » (p. 71) Au pôle *ludus* correspond une attitude disciplinée du joueur, dont la liberté est restreinte par les règles, tandis que le pôle *paidia* appelle une plus grande créativité du joueur, de sorte qu'il injecte dans le jeu le sens requis au maintien de sa virtualité.

La mise en place de ce continuum permet à l'auteure de fournir une définition du jeu différente de celle habituellement donnée dans le domaine des études du jeu. En effet, « du mot "jeu" peut être donnée la définition suivante : un interstice entre deux pièces. C'est alors un espace "vide" permettant le mouvement. Dans un engrenage, le manque de liberté de mouvement des pièces paralyse tout le système » (p. 52). Le joueur doit avoir une liberté, un « jeu », dans le choix de ses actions, sinon il ne ferait qu'exécuter des actions prédéfinies. Cette définition, comme nous le rappelle l'auteure, n'est pas à comprendre comme une simple métaphore, mais comme une définition mécanique décrivant le fonctionnement interne du jeu en général. Cela lui permet d'ouvrir la voie à un élargissement des perspectives de recherche pour les études sur le jeu.

À la liberté métaphysique de jouer (liberté d'entrer dans un jeu en tant qu'activité) défendue par plusieurs auteurs classiques tels que Huizinga, Bonenfant oppose un autre type de liberté intrinsèque au jeu : la liberté ludique. Cette liberté est avant tout une liberté interprétative. À partir des travaux d'Umberto Eco, il est possible de concevoir la liberté du joueur comme contrainte par trois « intentions » : celle du lecteur, celle de l'œuvre et celle de l'auteur – catégories transposées dans notre cas en : joueur, jeu et concepteur(s). Le joueur interprète l'action du jeu en fonction des règles de celui-ci, c'est-à-dire de la logique interne du jeu, laquelle permet de retracer l'intention du ou des concepteurs qui en sont à l'origine (p. 78). Le jeu construit son espace virtuel à travers ses règles et son univers. En d'autres termes, le jeu met en place une virtualité que le joueur actualise à travers ses choix interprétatifs.

Le virtuel, en tant que propriété, est au cœur de la fonction du jeu puisqu'il en constitue la spécificité : la fonction de jeu se définit par la part de virtualité permettant le processus appropriatif. Cette virtualité à actualiser nous permet de dire « qu'il y a du jeu (mécanique) » dans tout ensemble de règles, de limitations, de contraintes (et donc pas seulement dans le jeu) (p. 92).

L'importance de la virtualité dans la fonction de jeu amène l'auteure à constater la nécessité de formuler une éthique du joueur. En effet, aucun jeu ne se joue réellement seul, même les jeux solitaires se performant à l'intérieur d'une communauté dans laquelle les joueurs comparent et jugent les interprétations des autres joueurs. « L'actualisation d'une part virtuelle [...] pousse le

joueur à s'interroger sur la valeur de ses actes, car ses interprétations représentent les premières occurrences d'une manière de jouer » (p. 113).

D'autre part, l'éthique que propose Bonenfant dans son ouvrage est d'inspiration essentiellement spinoziste. Elle reprend en effet les catégories fondamentales des affects et la notion de puissance d'agir de Spinoza afin de construire un cadre permettant de juger de la valeur d'une action dans le cadre d'une activité ludique précise. Bonenfant se sert du commentaire de Gilles Deleuze sur Spinoza afin d'explicitier la notion de valeur d'une action :

Sera dit *bon* (ou libre, ou raisonnable, ou fort) celui qui s'efforce, autant qu'il est en lui, d'organiser les rencontres, de s'unir à ce qui convient avec sa nature, de composer son rapport avec des rapports combinables, et, par-là, d'augmenter sa puissance<sup>3</sup>.

Toujours selon Deleuze, « lorsqu'un corps "rencontre" un autre corps, une idée, une autre idée, il arrive tantôt que les deux rapports se composent pour former un tout plus puissant, tantôt que l'un décompose l'autre et détruit la cohésion de ses parties<sup>4</sup> ». Par contre, alors qu'il est question de jeux, il ne faut pas oublier que les critères de composition (ou de décomposition) peuvent être complètement différents des normes de la réalité sociale extérieure. Chaque jeu, de concert avec sa communauté de joueurs, construit son propre système de valeurs (p. 131). Certains jeux valorisent ainsi des actions qui, considérées comme moralement répréhensibles dans notre société, n'en restent pas moins associées à des affects de joie, selon les choix du joueur et la valeur que la communauté associe aux actions de ce dernier. C'est sur cette base que Bonenfant peut nier la possibilité de poser un jugement d'ordre moral sur un jeu, même si celui-ci traite de sujets délicats ou lourds. Rappelons que la controverse sur la violence dans les jeux vidéos – pensons par exemple à la série *Grand Theft Auto* qu'aborde l'auteure –, perdure encore dans plusieurs pays alors que certains jeux, surtout des jeux présentant des actes criminels ou des guerres, sont accusés de rendre les adolescents et les jeunes adultes violents.

Le concept d'espace d'appropriation, central à l'éthique développée dans cet ouvrage, est défini comme « un espace plus ou moins créatif de l'individu pour interpréter le monde, pour l'adapter à sa perspective » (p. 80). Si l'on s'accorde à cette perspective, force est d'admettre qu'un jeu présentant un grand espace d'appropriation aura pour effet spontané d'amener le joueur à cultiver des affects de joie. On comprend dès lors que Bonenfant valorise davantage le pôle *paidia* que le pôle *ludus*, le premier étant garant d'une plus grande liberté d'appropriation. L'éthique de l'attitude ludique que propose l'auteure vise à entretenir un rapport avec le jeu basé principalement sur la *paidia*. Si Huizinga a défendu l'idée d'*homo ludens*, Bonenfant valorise plutôt l'*anthrôpos paizon*. Cette dernière expression « dit, en grec, ce que *homo ludens* dit en latin. Or, elle ajoute une nuance : alors que l'*homo ludens* joue de manière disciplinée (*ludus*), notre *anthrôpos paizon* joue de manière improvisée (*paidia*) » (p. 139). Bien que la discipline et l'improvisation ne soient pas nécessairement des concepts en opposition, il faut comprendre que l'*anthrôpos paizon* axe sa pratique du jeu sur une attitude créatrice lui permettant de tirer le plus grand profit de la liberté que lui offre le jeu.

Bien que le jeu comme objet soit le point de départ de la réflexion de Bonenfant, son cheminement élargit la question pour proposer une éthique de l'attitude ludique qui valorise

l'indiscipline et l'appropriation du jeu. Le jeu, par ses règles, ne forme pas seulement un espace contraignant ; au contraire, il construit un espace de virtualité pour le joueur. Cette position nous fait par moment regretter que l'auteure reste si proche des penseurs sur lesquels elle s'appuie. En effet, son ouvrage est principalement bâti sur une toile assez serrée de citations d'auteurs classiques, ce qui laisse relativement peu de place à un développement en profondeur de sa thèse. Ce caractère se trouve d'autant plus exacerbé par la concision de l'ouvrage (environ 150 pages). Malgré cela, elle arrive à nous présenter une manière sémiotique de concevoir le jeu. En effet, les concepts d'interprétation (au sens d'Eco) et d'appropriation forment le cœur de sa réflexion. Ce dernier concept est à la base de la vision particulière de l'éthique du joueur qui est mise de l'avant dans cet ouvrage, éthique particulière définie qui permet à l'auteure d'ouvrir sur une éthique générale : « Plus l'individu s'approprie le monde, plus il élargit son espace de liberté et plus son bonheur est grand, car plus l'espace de liberté est grand, plus l'individu est dans l'action et plus les sentiments de joie l'affectent. » (p. 142) Ainsi l'étude du jeu permettrait-elle d'entrevoir une règle de vie : une meilleure appropriation du monde fondée sur la reconnaissance des règles qui le contraignent et de la liberté que définissent ces règles serait garante d'un plus grand bonheur.

## Notes

- 1 J. HENRIOT, *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France, 1969, p. 48.
- 2 R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- 3 G. DELEUZE, *Spinoza : philosophie pratique*, Paris, Minuit, 1981, p. 35.
- 4 *Ibid.*, p. 29-30.

