

---

**Préface à la réédition  
de *Sous couleur de jouer***

---

**Gilles Brougère et Bernard Perron**

L'éditeur originel José Corti ayant cessé son activité il y a plusieurs années, il était urgent de rééditer cet ouvrage épuisé pour le rendre à nouveau aisément accessible. Cette édition reprend le texte original avec quelques corrections demandées par son auteur au moment où il en a accepté la réédition. La seule modification concerne la mise aux normes contemporaines des références bibliographiques. En effet, sans *Sous couleur de jouer*, il n'est pas possible de comprendre le développement des études françaises sur le jeu ou les « sciences du jeu » pour reprendre l'expression forgée par Henriot lui-même et qui s'est imposée dans le contexte francophone conduisant à une articulation étroite entre des *game studies* et ce que l'on pourrait appeler des *play studies*.

À n'en point douter, cet ouvrage de 1989, ainsi que celui qui l'a précédé 20 ans auparavant, *Le jeu* en 1969, sont largement cités par les auteurs francophones, à côté d'autres références comme Caillois, Huizinga ou Bateson pour n'évoquer que les figures tutélaires de la réflexion sur le jeu au xx<sup>e</sup> siècle. Pour nombre d'entre eux, Henriot est une référence incontournable, permettant tout autant de penser le jeu que de critiquer des pensées trop rapides pour analyser ce qui fait jeu et, peut-être plus, le jouer.

Alors même qu'Henriot n'évoque que très marginalement les « jeux électroniques », l'influence de sa réflexion reste saillante, en particulier chez des auteurs de nouvelles générations travaillant sur le « jeu vidéo » et d'autres formes et activités ludiques contemporaines. Notamment,

l'ouvrage *Le jeu à son ère numérique. Analyser et comprendre les jeux vidéo* (2009) de Sébastien Genvo est traversé par les propos tenus dans *Sous couleur de jouer*. Mathieu Triclot intitule «Play Studies» un chapitre de sa *Philosophie des jeux vidéo*. Il s'appuie sur la critique d'Henriot pour affirmer que :

il n'y a pas de définition des jeux possible sans faire intervenir en amont l'activité *play*; et, bien plus encore, la dimension de l'expérience du jeu ne se réduit pas à l'analyse des règles. Bien entendu, il existe des *games*, il existe des jeux avec leurs règles, des dispositifs d'objets qui ne s'évanouissent pas subitement lorsqu'on les délaisse. Mais ces jeux (*games*) sont l'instrument d'une activité (*play*) dont ils n'épuisent pas la description.<sup>1</sup> (Triclot 2011, p. 24)

Et pour ne donner qu'un autre exemple explicite, Thibault Philipette a souhaité introduire le monde académique anglo-saxon au travail du philosophe français dans «Gamification: Rethinking “Playing the game” with Jacques Henriot» (2014).

L'important apport d'Henriot trente ans après qu'il eut commencé à développer une partie de ses activités à l'université Paris Nord sur le campus de Villetaneuse nous a conduits à organiser une journée d'étude. Sous le titre «30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot»<sup>2</sup>, les communications ont donné lieu en 2013 au premier numéro de la revue que nous avons fondée en son honneur : *Sciences du jeu*. L'influence d'Henriot n'a pas diminué depuis cette initiative, loin de là.

Jacques Henriot (1923-2020) a été approché en 1979 par l'université Paris Nord pour développer des recherches et un enseignement autour du jeu et du jouet. Il faisait alors partie des rares auteurs vivants qui avaient une œuvre relative au jeu, le seul dont le statut universitaire permettait de mettre en œuvre ce projet. L'université de Rouen où il était professeur de philosophie accepta de le détacher pour la moitié de son activité à l'université encore récente de Paris Nord. Il y fonde le département des Sciences du jeu lors de l'année universitaire 1982-1983, il y a maintenant quarante ans. Dans le cadre d'un DESS (3<sup>e</sup> cycle professionnalisant également dénommé en sciences du jeu), il y a animé plusieurs années de suite un séminaire sur le jeu qui va nourrir *Sous couleur de jouer* et qui a défini

---

1. Voir aussi l'article de Triclot : «Game studies ou études du *play*? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul» (2013).

2. <https://journals.openedition.org/sdj/195>.

les objectifs de cette unité de formation et de recherche. Le programme est énoncé de cette façon :

Il y a une science des jeux, il y aura des sciences du jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant des distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. Primordialement, l'entreprise suppose que l'on mette à jour le contenu idéologique et les présupposés métaphysiques d'une telle idée, que l'on cherche ce qu'elle *représente* pour ceux qui en font usage. À ce titre, les sciences du jeu justifient leur rattachement au cadre général des études anthropologiques. (Dans cette édition, chapitre 4, p. 167)

On notera ici le passage croisé du singulier au pluriel pour science(s) et du pluriel au singulier pour jeu(x). Il s'agit, dans une logique proche des *game studies* qui vont se développer dans le monde anglo-saxon, de mobiliser les différentes sciences humaines et de rompre avec la domination, à cette époque, de la psychologie. Il s'agit également, au-delà de la diversité des jeux, et cela traduit une distance avec lesdites *game studies*, de comprendre le jeu, ou pour rester dans l'approche qui lui est propre, de saisir ses modalités intentionnelles : «le jeu n'est pas dans la chose, mais dans l'usage qu'on en fait» (Henriot 1983, p. 26). Pourquoi parle-t-on de jeu pour désigner certaines activités lors même que la diversité des actions, des comportements rend impossible une description objective du jeu ?

Contextualiser le travail d'Henriot, c'est comprendre l'importance de la psychologie de l'enfant dans le discours sur le jeu, discours scientifique dominant à l'époque. Comme il le dit, avec l'humour discret qui le caractérisait, lors d'un entretien avec la revue *EPSI* en 1987 : «Lorsque je suis devenu responsable d'un "Laboratoire de Psychopédagogie" et chargé de cours de Psychologie de l'Enfant, je suis arrivé à cette constatation qu'au fond, la psychologie ne savait strictement rien de ce qu'elle appelait le jeu de l'enfant. Mais elle en parlait» (Henriot 1987b, p. 3). Il reproche à la psychologie de considérer le jeu de l'adulte comme un résidu, alors qu'à la suite de Wallon qu'il cite volontiers, il considère que c'est par similitude avec le jeu adulte que l'on peut considérer que l'enfant joue :

On n'a pas suffisamment souligné (les a-t-on seulement remarquées ?) l'originalité, l'audace de l'attitude adoptée à cet égard par Henri Wallon. Évoquant la variété des conduites enfantines auxquelles on donne le nom de jeu, il pose cette simple question : «Pourquoi a-t-on donné à ces activités diverses le nom de jeu ?». Il répond

avec une égale simplicité : «Évidemment par assimilation à ce qu'est le jeu chez l'adulte». (Dans cette édition, chapitre 4, p. 143)

Il va même plus loin en remettant en question l'interprétation que l'on fait de l'activité infantine :

Le mot jeu appartient au vocabulaire de l'adulte. C'est l'adulte qui dit que l'enfant joue. C'est l'adulte qui pense que l'enfant joue. L'idée du jeu de l'enfant n'est pas une idée d'enfant, mais une idée d'adulte. Pris dans son état d'enfance, le petit d'homme ne sait pas que ce qu'il fait s'appelle jouer. Il ne sait donc pas qu'il joue. Jouer sans savoir qu'on joue, est-ce jouer? (Henriot 1984, p. 7)

On comprend qu'il s'agit pour lui de rompre avec cette idée que le seul jeu légitime est celui de l'enfant. La distance avec la psychologie s'exprime au premier chef dans une approche philosophique :

Je passai alors de la considération d'une psychologie du jouer à celle d'une phénoménologie du jouant pris comme symbole de l'existential. Cela ne me conduisit guère au-delà d'une pratique langagière plus descriptive qu'analytique. Il n'était pas difficile d'entrevoir l'impasse dans laquelle s'engageait une littérature développant à l'envi le thème du jouer pris comme paraphe d'une subjectivité. (Henriot 2013a, §6)

Il en résulte la volonté de mettre au centre l'anthropologie sociale et culturelle comme discipline de référence des sciences du jeu. On saisit de la sorte pourquoi quand est venu le temps du jeu vidéo, Henriot a constitué une référence centrale.

Revenant sur les «traces d'un cheminement», Henriot introduit *Sous couleur de jouer* en notant : «En fin de parcours : un ouvrage où j'ai tenté de rassembler plusieurs éléments et d'en tirer quelques conclusions» (2013b, §3). On retrouve effectivement dans ses travaux antérieurs lesdits éléments qui fondent cette synthèse de 1989 et qui s'y voient complétés de façon originale. La continuité avec *Le jeu* renvoie en partie au fait de considérer que le jeu est affaire de conscience. Comme il le souligne d'entrée dans la préface à la 3<sup>e</sup> édition de 1983 : «“Si le jeu est un fait”, il est d'abord – il est peut-être uniquement (et ce “peut-être” à lui seul fait le jeu) – un fait d'ordre mental, conceptuel et, par conséquent, historique, social : une idée» (Henriot 1983, p. 5). S'affirmant comme relevant de la

philosophie, dialoguant avec Sartre et Heidegger, cet ouvrage de 1969<sup>3</sup> se nourrit également des apports des sciences humaines, en particulier, au-delà de la psychologie du développement, la psychanalyse et l'anthropologie structuraliste.

L'ambition initiale et centrale sera de saisir ce qui fait que le jeu est jeu, de rechercher un facteur commun pour *in fine* comprendre le sujet en tant qu'il est «jouant», perspective qui ne sera pas reprise dans *Sous couleur de jouer*, mais continuera de nourrir une réflexion philosophique parallèle à son approche anthropologique dans des textes contemporains de cet ouvrage (Henriot 1989, 1990). Cependant, ces deux aspects ne sont pas séparés et demeurent deux dimensions d'une même recherche, les textes se faisant écho les uns aux autres, comme il nous l'indique dans le message envoyé à l'occasion de la journée d'hommage des 30 ans :

---

— Ce que j'ai pu faire à Villeteuse est indissociable de ce que je faisais à l'université de Rouen : un jour ici, un jour là, en quête du même sujet. Il me paraissait impossible de concevoir que l'on puisse parler d'un acte de jouer, impliquant à coup sûr vouloir et penser, sans en faire l'expression d'un sujet capable de l'entreprendre et de le poursuivre. Une telle façon de voir n'est pas sans rapport avec une analyse de l'idée de sujet sur un plan éthique et même juridique : un jouer n'est jamais insignifiant ni «gratuit»; il suppose un joueur responsable, garant de ce qu'il fait et des conséquences éventuelles de son acte. On se trouve là au cœur d'une anthropologie qui porte le poids de son nom. (Henriot 2013a, §3)

L'anthropologie de Villeteuse est ainsi en relation avec la philosophie de Rouen. Ce qui sous-tend la pensée d'Henriot, c'est toute la question du jeu, de son (in)évidence.

---

— Que la réalité effective de la chose nommée jeu fasse problème, c'est un premier point. Que les grands parmi les grands parlent du jeu comme d'une chose allant de soi, synonyme d'enfance, de luxe et de liberté, se donnant à voir dans l'expérience la plus immédiate et la moins discutable, c'en est un autre. (Henriot 1983, p. 3)

Il dira encore : «Il n'est pas évident qu'il y ait une idée de Jeu, toujours et partout la même» (ici, chapitre 2, p. 95). Dès ces premiers travaux,

---

3. Dix-huit ans après sa parution, Henriot dira au sujet de *Le jeu* : «C'est un ouvrage déjà ancien; je ne le renie pas, mais il est clair qu'en une vingtaine d'années, j'ai découvert un certain nombre de perspectives légèrement différentes» (1987b, p. 2).

il souligne que le jeu renvoie au fait de donner sens de jeu à l'activité : « On peut faire quelque chose sans jouer ; on peut faire la même chose par jeu. La différence tient seulement au sens que l'on donne à son acte » (Henriot 1983, p. 54).

En effet, « il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine *attitude* » (p. 59). L'objectif sera de décrire cette attitude, à travers une phénoménologie du jeu dont l'auteur soulignera toutefois les limites :

Par la suite je me suis rendu compte que le jeu n'apparaît jamais qu'à la réflexion, sous la forme d'un concept. Ce qui surgit quand on parle du jeu c'est d'abord un mot. Je suis arrivé peu à peu à cette constatation que ce que l'on appelle jeu, au fond, c'est l'idée de jeu [...]. (Henriot 1987b, p. 3)

Tout en s'appuyant sur cette approche centrée sur l'intention et l'attitude qui font le jeu, Henriot va développer une nouvelle démarche annoncée dans la préface à la 3<sup>e</sup> édition de 1983. *Le jeu* y apparaît alors comme « une étape dans le cheminement d'une histoire à peine commencée » (Henriot 1983, p. 3). Le raisonnement a permis de dégager le terrain en posant le jeu comme « un fait d'ordre mental, une façon de voir le monde, de le concevoir, de l'imaginer » (p. 5). Il s'agit de considérer que « jeu » est d'abord un mot, un concept, ou plutôt une idée comme il préférera le dire. La question devient alors « que représente le mot "jeu" pour celui qui l'utilise – et d'où lui vient une telle pensée ? » (p. 4). Et cette utilisation ne peut qu'évoluer.

L'idée de jeu correspond peut-être à quelque chose de permanent, d'universel dans l'espèce humaine (peut-être aussi dans d'autres espèces animales) : il n'en reste pas moins qu'elle s'inscrit, se développe et se diversifie dans un contexte historique, socioculturel, et qu'il est difficile, voire impossible, d'en proposer une définition qui vaudrait pour toutes les sociétés et toutes les époques. (Henriot 1987a, p. 1)

*Sous couleur de jouer* s'enracine en conséquence dans le constat d'une importance croissante du jeu et sans doute de la modification de la représentation que l'on s'en fait. Henriot l'évoque lors d'une conférence en 1986, moment où il développe les thèmes qui nourriront son ouvrage :

Ce n'est pas que l'on joue davantage (comment pourrait-on le savoir ?) : mais on parle de plus en plus volontiers du jeu – et surtout on en parle autrement. On a pris l'habitude de s'y référer comme à une manière d'être et de faire qui mérite d'être prise en considération, qu'il ne faut plus regarder simplement comme une activité futile,

marginale, pour ainsi dire insignifiante. Le jeu est, au contraire, profondément signifiant. Il veut dire quelque chose. (Henriot 1986, p. 5)

Qui plus est, comme il l'explique dans la note envoyée pour la journée d'étude des 30 ans de sciences du jeu, il y a bien un tournant au début des années 1980, et que l'on peut découvrir dans

— la préface que j'ai donnée à la troisième édition du *Jeu*, [...] et dont l'essentiel consiste à dire que l'idée de jeu apparaît d'abord, pour qui s'efforce de la saisir, dans la perspective d'une interprétation dont est porteuse une culture. Parler de «jeu», c'est parler de quelque chose dont «on» se fait l'idée, en donnant la parole à ce «on» auquel on tend à s'identifier et dont on se sent proche parent. (Henriot 2013a, § 7)

Le jeu vidéo, et la place de plus en plus grande des jeux de société, ont notamment fait évoluer le discours sur les activités dites ludiques, comme la place qu'a le jeu dans les cultures. Sur ce point, Henriot s'oppose à la fameuse conception de Huizinga voulant que «la culture naît sous forme de jeu, la culture, à l'origine, est jouée» (Huizinga 1951, p. 84). Interrogé sur la validité de celle-ci, il répond :

— Le jeu à l'origine de la culture? C'est une thèse absolument invérifiable; on ne peut pas refaire l'expérience et voir ce qui se passait. Je la crois tout à fait invraisemblable. Pour ma part, j'ai l'impression que l'humanité a tristement commencé par la contrainte, la nécessité; je ne pense pas que l'homme préhistorique ait beaucoup joué. (1987b, p. 4)

Pour comprendre la perspicacité du philosophe, il est important de saisir le sens du titre dont il donne une explication dans une interview accordée à Haydée Silva et que celle-ci reproduit partiellement dans sa thèse de doctorat :

— C'est [dans *La Pensée sauvage*, de Lévi-Strauss,] que j'ai trouvé la formule «sous couleur de jouer». «Sous couleur de jouer» veut dire qu'en réalité on ne joue pas. [...] Au fond, on pourrait dire que jouer, c'est croire qu'on joue. Et croire, cela voudrait dire qu'on apporte, dans l'interprétation qu'on plaque sur le comportement, tout un contenu d'idées, qui sont des idées que j'appellerais volontiers métaphysiques, parce qu'elles dépassent l'expérience [...]. Par exemple, on croit qu'il est possible d'introduire dans les choses de l'imprévisible, de l'inattendu, du contingent. Et puis surtout, et alors là c'est le grand mot, «de la liberté»! Le joueur se croit libre, mais est-ce qu'il l'est réellement?

Quand on s'engage dans un jeu, c'est parce qu'on a l'impression, le sentiment profond, qu'on est libre de s'y engager, c'est-à-dire qu'on pourrait tout aussi bien s'en dégager. C'est ça, le sentiment de liberté.

Mais la liberté n'est pas un fait d'évidence. La liberté, c'est un acte de croyance, de conviction, de certitude subjective. (Silva 1999, p. 710)

Ce qui structure l'ouvrage est sans doute de considérer le jeu comme une hypothèse.

Il ne s'agit plus seulement de renvoyer le jeu à une posture subjective, à une attitude, mais de souligner son caractère d'hypothèse liée au fait de l'application d'une idée à des situations dont on ne sait jamais si elles sont adéquates à cette dénomination. C'est donc le procédé de dénomination qui se trouve au centre de l'intérêt d'Henriot et qui implique une approche non plus phénoménologique, mais anthropologique au sens le plus large du terme. Il importe de mobiliser différents savoirs pour comprendre l'usage même du terme jeu. (Brougère 2013, § 15)

D'où le jeu sur les mots précédemment cité faisant passer d'une science *des jeux* à *des sciences du Jeu*.

Entre continuité et rupture (ou plutôt complément) de la démarche antérieure, Henriot offre au lecteur avec *Sous couleur de jouer* un ouvrage profondément différent dans l'écriture, sans doute parce qu'il ne s'adresse plus en priorité aux philosophes, mais cherche à atteindre toute personne s'intéressant au jeu. À cet égard, l'enseignement dans un DESS centré sur le jeu et dont le public est composé de professionnels du jeu en activité ou en devenir est à l'origine d'une démarche qui non sans manier l'humour tente de convaincre un lecteur qui n'est pas défini par des prérequis. Le livre commence par proposer à ce lecteur potentiel professionnel du jeu, et supposé connaître ce qu'est le jeu, le constat d'une impossibilité d'aller naïvement à ce qui serait en soi le jeu. Il faut dès lors partir du jeu tel qu'on le parle, des usages du terme, pour comprendre l'idée de jeu, celle que s'en font les locuteurs qui l'utilisent dans un contexte donné. Henriot explore de la sorte les multiples usages du mot « jeu », tout particulièrement dans la presse, de façon à faire un inventaire, une analyse de son évolution dans les années 1980. Refusant de partir d'une définition, Henriot propose de prendre en compte ce que véhicule le fait de dénommer telle ou telle réalité du vocable de jeu. Or la thèse d'Henriot est que ce domaine de réalité tend à s'élargir de plus en plus, témoignant d'une extension du terme qui désigne alors des situations dramatiques, sérieuses, sans lien avec la distraction ou l'amusement. Ainsi, le chantage autour des otages au Liban a pu être décrit comme un jeu par la presse (ici, chapitre 1, p. 65 et suiv.). Il est bien moins question pour Henriot de renvoyer à une image que de postuler une identité de structure. À travers l'idée de jeu, le locuteur semble



exprimer la présence d'une forme essentielle qui structure tel ou tel type de conduite ou de situation. Le jeu qui mime ou simule le réel devient un modèle pour comprendre ce même réel. Il y a donc une communauté de structure, mais ce qui change du réel au jeu, c'est l'attitude mentale de celui ou celle qui interprète ce qu'il voit ou ce qu'il fait.

Avec ce nouveau langage du jeu apparaît une modification même de la notion, car derrière le mot pointe l'idée. Henriot refuse en effet de s'enfermer dans un nominalisme radical, dans le relativisme des usages, de leur variété selon les milieux, les langues, les peuples. «Si l'on fait appel au même mot pour désigner des réalités différentes, n'est-ce pas parce qu'une signification commune les unit» (Henriot 1990, p. 1392), une position très éloignée d'un autre philosophe très rapidement évoqué, Wittgenstein, qui peut également nourrir une réflexion sur le jeu. Au-delà de cette multiplicité *des* idées de jeu, ce qui attire son attention, c'est la mise en évidence d'une idée de jeu, commun référent à des emplois variés. Cette idée est projetée dans ces usages et paraît sous-jacente à ceux-ci. Elle permet corollairement à l'être humain de projeter sur les choses une vision du monde articulée sur les idées de contingence et de liberté. Mais pour Henriot, ce n'est pas pour autant la structure, la situation qui est ludique. Il faut intégrer la subjectivité, la conscience de celui qui joue (en continuité avec les thèses de *Le jeu*) ou qui interprète le comportement comme un jeu. «Dans ce cas, la question demeure : la conscience de jouer ne fait-elle pas partie intégrante de l'acte de jouer? *Un jeu dont on n'est pas conscient n'est pas un jeu*» (Henriot 1983, p. 12, italique de l'auteur). Cette attitude est caractérisée par un détachement par rapport à la situation, par l'incertitude du résultat et l'absence d'obligation dans l'engagement. Ce qu'il faut analyser et définir pour comprendre le jeu, c'est fondamentalement cette attitude mentale qui fonde ce que l'on considère être du jeu. Cela relève d'un point de vue, notion très présente dans l'ouvrage : «La question du *point de vue* est essentielle : il faut être placé dans certaines conditions pour voir et concevoir [une situation comme un jeu]» (ici, chapitre I, p. 48), ou plus loin : «Cela confirme sans doute l'hypothèse suivant laquelle l'idée de Jeu est avant tout affaire de point de vue» (p. 64).

Après avoir examiné le jeu tel qu'on le parle et abouti à cette prégnance de la conscience, il restera à Henriot à examiner avec plus de précision cette idée reçue, cette idée que reçoit la conscience du joueur ou de l'observateur pour savoir ce qu'elle contient. Cette recherche conduira à une définition, mais le point le plus important n'est pas dans ce résultat ; il est dans l'analyse critique de définitions et critères disponibles et la mise

en évidence de nouveaux critères pour saisir cette idée de jeu. Comme il l'écrit en 2013, Henriot n'a pas « voulu expliquer [s]a propre conception, dire ce qu'[il] entendait par jouer, mais rassembler et chercher à interpréter les diverses manières dont on parlait de cette chose étrange qu'est le jeu » (Henriot 2013a, §17). Souvent portées par de grands auteurs comme Caillois ou Piaget, beaucoup d'idées reçues sont passées au crible d'une critique impitoyable. C'est le cas de l'association du jeu au plaisir, ou de la gratuité trop vite prêtée à cette attitude. De plus, toute réflexion sur le jeu génère des antinomies dont il est difficile de sortir : opposition du jeu et de la vie courante, du jeu et du travail. Il faut pousser plus loin l'examen pour sortir de ces chausse-trapes. Henriot va ainsi proposer ses propres éléments de définition.

Tout d'abord, le jeu suppose une situation qui s'y prête et un sujet dont la conduite puisse s'interpréter sous cet angle : « Prises séparément, ni la situation, ni l'attitude mentale ne suffisent à faire qu'il puisse y avoir jeu » (ici, chapitre 6, p. 224). La force de l'analyse est de montrer la nécessaire conjonction de ces deux dimensions du jeu. Quand la situation s'y prête, ce sont les joueurs qui par leur action et leur attitude font qu'il y a jeu. Ce potentiel de devenir jeu, Henriot propose de le désigner par le terme de jouabilité. Reste à caractériser ce potentiel : il suppose dans un premier temps un thème arbitraire qui résulte d'une décision individuelle du joueur, nullement imposée par la situation. Cet arbitraire se retrouve au niveau des règles. Les décisions se prennent dans l'incertain, ce qui suppose la présence au sein du jeu de schèmes aléatoires. Sans incertitude quant au résultat, il n'y a point de jeu. « Jouer c'est, d'abord et jusqu'au bout, ne pas savoir où l'on va » (Henriot 1978, p. 36). On comprend de cette manière pourquoi Henriot peut documenter une importante extension de l'idée de jeu : de plus en plus d'entreprises, d'activités sont marquées par la présence de l'incertitude et surtout vécues comme telles.

Le jeu suppose également un procès métaphorique, c'est-à-dire une distance avec le réel vers une autre sphère, celle du possible, de l'imaginaire. La question de la métaphore (ludique) qui donne son sous-titre à l'ouvrage est essentielle dans la conception d'Henriot. *Sous couleur de jouer* montre la circularité de la métaphore, le jeu est métaphore du réel et le réel est considéré souvent comme un jeu d'un point de vue tout aussi métaphorique. Ainsi l'histoire des jeux de stratégie nous apprend comment ces derniers transposent l'affrontement guerrier. Il n'est pas étonnant que de manière réciproque, la guerre puisse se lire comme un jeu. Henriot souligne l'absence de différence entre réel et simulation dans

l'informatique. Il donne l'exemple du contrôle aérien (ici, chapitre I, p. 67) qu'il développe dans l'interview de 1987 lors de l'un des rares passages où il fait référence aux jeux vidéo :

— Les jeux vidéo, par exemple, simulent plus ou moins bien des types de situations qui en elles-mêmes ne sont pas des jeux, ou qui ne seraient considérées comme tels qu'à la condition de se placer à leur égard dans cette position de domination, d'ironie ou de détachement que j'appelle le «point de vue».

Je pense au travail que fait le contrôleur aérien. Placé dans une tour devant son écran-radar, il fait exactement ce que fait l'enfant quand il est devant son écran vidéo; il s'arrange pour que les points ne se touchent pas. La seule différence, c'est que dans le cas du contrôleur aérien, si les points se touchent, survient une catastrophe – les avions s'écrasent – tandis que si le gosse se trompe, ça fait «tilt», et puis c'est tout. (Henriot 1987b, p. 5)

Cela le conduit à minimiser, sans la méconnaître, la question des conséquences, mais peut-être est-ce le propre de la métaphore. Dans un texte ultérieur, Henriot souligne cette réversibilité de la métaphore en explorant la question du jeu et de la famille :

— Ce n'est pas seulement une image. Un grand nombre de jeux de société auxquels on joue en famille reproduisent métaphoriquement des situations de type familial (à commencer par le jeu de la poupée). [...] [L]e jeu en famille prend place dans un jeu plus large, plus subtil peut-être, moins directement accessible, qui est le jeu de la famille elle-même. (Henriot 1992, p. 17)

L'ouvrage revient au terme de son parcours aux problèmes rencontrés dès le début et justifie corollairement l'importance qu'il faut accorder à la parole du jeu, au jeu tel qu'on le parle :

— Il faut toujours en revenir à cette constatation première : le jeu c'est l'idée du jeu. Ainsi la boucle est bouclée. Pour qu'il y ait effectivement jeu, on doit admettre qu'une fois rassemblées les conditions formelles que l'analyse permet de dégager, il faut encore que l'idée vienne à quelqu'un de dire que c'est d'un jeu qu'il s'agit. (Ici, chapitre 6, p. 302)

Pour notre plus grand bonheur, cette idée est venue à Jacques Henriot. Si «inhérent à tout jeu, le risque est de se laisser prendre au jeu» (Henriot 1983, p. 97), et nous tirons ici la métaphore, la personne qui lira *Sous couleur de jouer* s'expose à se laisser prendre autant par la lucidité des observations et des argumentations de son auteur que pour la ludicité qui soutient sa réflexion.

## Références

- Brougère G., 2013, «Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse», *Sciences du jeu*, n°1. En ligne : [<http://journals.openedition.org/sdj/202>].
- Genvo S., 2009, *Le Jeu à son ère numérique. Analyser et comprendre les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- Henriot J., 1978, «Psychologie du jeu», in Y. Pélicier dir., *Univers de la psychologie*, t.IV : *Les Œuvres et les Clés de la vie psychique*, Paris, Éditions Lidis, p.15-48.
- 1983 [1969], *Le Jeu*, 3<sup>e</sup> édition avec une préface originale, Paris, Synonyme – SOR.
- 1984, «Est-ce que l'enfant joue?», *La Marge*, bulletin de l'Association des directeurs d'établissements et services pour inadaptés, n°61, «L'enfant et le jeu», mai, p.5-11.
- 1986, «Le jeu : essai de mise en question», *L'Éducation par le jeu et l'environnement*, n°23, p.5-14.
- 1987a, «Adolescence et jeu», *Ianus Bifrons. Revue universitaire de l'adolescence*, n° spécial «Jeu, jeux et adolescence», p.1-18.
- 1987b, «Une analyse pédagogique du jeu», Interview dans *EPSI*, n°31, p.2-7.
- 1989, «La question du jeu», in A. Jacob dir., *Encyclopédie philosophique universelle*, t.I : *L'Univers philosophique*, Paris, Presses universitaires de France, p.622-631.
- 1990, «Jeu», in S. Auroux dir., *Encyclopédie philosophique universelle*, t.II : *Les Notions philosophiques*, vol. I, Paris, Presses universitaires de France, p.1390-1396.
- 1992, «La famille et le jeu», *Education et pédagogies*, n°13, p.16-29.
- 2013a, «Il y a trente ans...», *Sciences du jeu*, n°1. En ligne : [<http://journals.openedition.org/sdj/213>].
- 2013b, «Traces d'un cheminement», *Sciences du jeu*, n°1. En ligne : [<http://journals.openedition.org/sdj/215>].
- Huizinga J., 1951 [1938], *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- Philippette T., 2014, «Gamification : Rethinking “Playing the Game” with Jacques Henriot», in M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino et N. Schrape dir., *Rethinking Gamification*, Lüneburg, Meson Press, p.187-200.

- Silva H., 1999, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraire françaises au xx<sup>e</sup> siècle*, Thèse université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle.
- Triclot M., 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte.
- 2013, «Game studies ou études du play? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul», *Sciences du jeu*, n°1. En ligne : [<http://journals.openedition.org/sdj/223>].