

Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ?

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ?. De(s)générations, 2008, 7, pp.83-90. hal-03629352

HAL Id: hal-03629352

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03629352

Submitted on 4 Apr 2022

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.

Brougère G. (2008), « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? » *De(s)générations* 07, pp.83-90

La question qui nous sert de titre quelque peu provocateur semble d'autant plus extravagante que non seulement il n'est pas usuel de remettre en cause l'idée de règles du jeu, mais bien souvent c'est la présence de règles qui définit le jeu, conduisant, parfois un peu rapidement, à comparer voir assimiler à un jeu toute activité humaine fortement réglée comme un rite, une cérémonie, etc. Il est même courant de voir exprimer, chez des éducateurs, l'idée que le jeu permet d'apprendre à respecter les règles, voir même la loi, comme s'il s'agissait de la même chose.

Avec ou sans règles

Il semble bien difficile de penser le jeu sans les règles qui semblent aller de soi. Cependant si l'on dépasse une première évidence on peut se référer à des analyses qui ne revoient pas tous les jeux à la présence de règles. Ainsi Piaget qui connaissait bien le sujet pour avoir consacré un ouvrage à l'acquisition de la règle chez le jeune enfant (Piaget, 1932), distingue les jeux de règles des autres jeux. Il y aurait donc des jeux sans règles, la règle ne définissant plus alors le jeu mais qualifiant certains jeux par opposition à d'autres.

Mais comment est-il possible, en particulier chez des philosophes (Duflo, 1997 ; Chauvier, 2007) de trouver dans la règle, dans une forme de règle particulière ou dans la relation entre règle et liberté, la caractéristique même du jeu ? N'est-ce pas réduire le jeu à un type de jeu, au *game*, aux « jeux d'institution » (Chauvier, 2007), aux jeux de société, aux jeux de règles pour renvoyer à la typologie de Piaget (1976) ?

Face à un Piaget qui isole les jeux de règles de l'ensemble de la catégorie comprenant également jeux d'exercice et jeux symboliques, on peut trouver un Vygotsky (1967) qui soutient qu'il n'y a pas de jeu sans règle, car la règle est à la racine de l'imaginaire. Les jeux symboliques sont des jeux de règles à leur façon, ou plus précisément il ne peut y avoir de tels jeux que générés par des règles.

Certes on l'aura compris, il suffit de réduire le champ des activités ludiques à certains jeux pour résoudre le problème et débattre sur la règle, ses caractéristiques. C'est tout particulièrement le cas dans la littérature sur le jeu vidéo. Mais là encore peut-on parler de règles ? Ne s'agit-il pas plutôt des mécanismes imposés par un programme et auxquels le soi-disant joueur ne peut échapper ?

La règle est-elle aussi universelle que cela dans le jeu ? Est-elle même importante ? Question qui n'est pas pour moi aussi extérieure que cela dans la mesure où, bien que parfois avec quelque malaise, j'ai considéré la règle comme un des cinq critères permettant d'isoler, d'analyser une situation spécifiquement ludique. Critère qui, contrairement à d'autres, ne pose pas problème et que personne ne s'avise à contester.

A partir de la littérature sur le sujet et de mes propres analyses de jeux de différentes natures, j'ai mis en évidence cinq critères (Brougère, 2005) que je peux rapidement présenter de la façon suivante :

- Le second degré ou l'absence de littéralité de l'activité ludique, ce qui renvoie, entre autres, aux différentes modalités du faire-semblant
- La décision, non seulement celle d'entrer dans le jeu, mais plus encore le fait que le jeu n'est qu'une succession de décisions ou que jouer c'est décider.
- La règle, qu'elle s'impose de l'extérieur au joueur, qu'elle soit négociée ou qu'elle se construise au fur et à mesure du jeu.
- La frivolité ou la minimisation des conséquences de l'activité
- L'incertitude

Or si ces critères fonctionnent, je me suis aperçu que la règle n'était pas un critère discriminant, permettant de trancher dans des cas difficiles ou de répondre à la question « S'agit-il ou non d'un jeu ? ». On trouve toujours une règle d'autant plus que l'application à la variété des jeux a conduit (en reprenant par exemple la perspective ouverte par Vygotsky) à proposer une notion très ouverte de la règle qui renvoie à la production d'une convention explicite ou implicite qui organise la relation et les interactions entre les joueurs. S'il peut s'agir de reprendre des règles qui préexistent (ce qui implique leur acceptation au moins tacite), on trouve tout autant des situations où il faut se mettre d'accord avant le jeu, et plus souvent en cours du jeu (au moment où l'on se rend compte que la perception des règles est différente d'un joueur à l'autre ou qu'il n'est pas possible d'appliquer les règles « officielles »). Mais, encore plus équivoque pour notre notion de règle, l'idée que certains jeux fonctionnent sur une inversion de la logique même de la règle. Celle-ci découle alors du cours du jeu, de l'activité. Tel est le cas des jeux de faire semblant des enfants, qui posent au fur et à mesure une régularité provisoire et toujours sujette à transformation pour organiser l'univers à prétention réaliste (papa et maman) ou imaginaire (Superman) dans lequel se déploient les actions du jeu. « On dirait que… », façon d'énoncer cette régularité fragile qui doit être soumise à l'aval des autres et plus encore de leur action. Or à tout moment un joueur est à même de sortir du cadre fixé, d'inventer une action qui pose un autre cadre.

Pourquoi des règles ?

N'est-ce pas trop commode de parler de règle pour tout cela. En termes de critères, cela peut être utile car on peut voir des traces objectives qui témoignent de la présence d'un jeu.

Mais pourquoi a-t-on besoin de règles ? Il existe bien des activités qui s'accommodent de l'absence de règles spécifiques, soumises tout au plus aux lois naturelles et à celles de la société civile. A noter d'ailleurs que c'est également le cas des jeux. Ils ne dérogent, ne peuvent déroger à ces lois, où le font comme pour toute autre activité en prenant les risques inhérents à l'opération. Il y a une longue tradition de jeux clandestins, mais les règles du jeu ne remplacent pas les lois. Les lois existent, on peut les ignorer en en assumant les conséquences. Restent les lois naturelles et les règles du jeu n'empêcheront pas la cabane qui abrite les joueurs de brûler, pas plus qu'elles ne permettront à l'enfant qui a revêtu le costume de Superman de voler.

Pourquoi le jeu nous paraît, malgré les problèmes soulevés, indissociable de la règle. C'est sans doute dans l'existence d'autres caractéristiques du jeu que nous allons pouvoir avancer dans cette réflexion. Le jeu est une activité que j'appelle de second degré, qui, selon Bateson (1977), suppose une meta-communication de type « ceci est un jeu » pour en définir la signification partagée entre les joueurs. Cela ressemble à autre chose et ce n'est pas cette chose, tout en y faisant référence. Un jeu de bagarre est une bagarre et n'est pas une bagarre, c'est un faux-semblant de bagarre, mais c'est justement autre chose, à savoir un jeu. C'est bien cette transformation des significations, cette modalisation de la réalité quotidienne pour reprendre la métaphore musicale de Goffman (1991) qui caractérise le jeu d'un point de vue ontologique : la reprise d'autre chose, de la spéculation immobilière ou de l'opposition de deux camps.

La conséquence est que cette chose n'existe que pour autant que les joueurs la font exister. Le quotidien, les activités ordinaires de premier degré continuent à exister quelle que soit mon action. Ils n'ont pas besoin de moi pour cela, mais se rappelleront à moi par les conséquences de mes actions comme de mon absence d'action. Si j'arrête de manger, je finirais par en payer les conséquences, si j'arrête d'agir dans le jeu (de faire semblant de manger dans un jeu enfantin d'imitation ou d'imagination), le jeu tourne court, s'effondre, mais le monde continue à tourner, et cela n'a que peu de conséquences. Le jeu, de par sa nature ontologique,

possède deux caractéristiques essentielles, l'importance de la décision et la frivolité profonde de l'activité (l'absence ou la minimisation des conséquences).
Analyser le jeu en mettant en exergue sa dimension de second degré (la réalité simulée, reconstruite, transformée, modalisée) ne peut suffire à la définir car c'est aussi le cas d'une fiction, d'un film, d'une cérémonie religieuse. Il faut donc considérer que cet univers de fiction se développe à partir de la décision du ou des joueurs (contrairement au théâtre où les acteurs ne décident plus, sauf peut-être leur façon de faire, leur jeu) dont les conséquences sont uniquement internes aux jeux.

Le jeu comme activité est la production d'un tel univers de second degré développé par des décisions sans conséquences hors du jeu, ce qui décrit bien le jeu de rôle des enfants, mais aussi des adultes, du joueur de jeu vidéo, etc. Exit la règle. Nous n'avons pas besoin d'elle pour comprendre le jeu.
Mais il se trouve que nous appelons « règle » (plus ou moins selon les situations) les modalités de prise de décisions, voir celles qui en gèrent les conséquences purement internes au jeu. Les règles ne sont que le résultat variable selon les situations de cette décision. Ce qui fait la spécificité des règles de jeu c'est qu'elles s'inscrivent dans cette logique à trois dimensions que j'ai repérée. Elles ne sont autre chose que les règles de la décision, que l'organisation de la décision et de ses effets pour une activité de second degré qui minimise les conséquences.
Les règles sont nécessaires car elles sont intrinsèquement liées à la décision : on décide à partir de principes, de repères, d'idées et les décisions premières définissent les conditions des décisions ultérieures. Cela n'est pas propre au jeu mais à la décision, d'où la théorie mathématique des jeux qui est en fait une théorie mathématique de la décision.
La décision s'exerce dans un contexte particulier marqué par le second degré et la minimisation des conséquences. Dans ce contexte, la décision est nécessaire car l'activité disparaît s'il n'y a plus de décideur. Cette décision n'a comme trace que les règles que l'on suit et celles que l'on produit, d'où l'idée que la règle est constitutive du jeu, mais c'est à la décision qu'il faut conférer cette puissance de produire.
Les contextes étant fort différents, ainsi que les activités qui s'y déroulent, les types de règles varient autant que varient les situations ludiques.

Qu'est ce que la règle de décision ludique (dite règle du jeu) ?
Elle est soit de ce que organise ou cadre la décision, soit de ce qui résulte de certaines décisions premières et va progressivement cadrer le reste de l'activité ludique (plus ou moins tant la liberté est grande dans le jeu du fait de l'absence de conséquences).
C'est sans doute là la complexité de la règle du jeu (ou peut-être l'inadaptation de la notion à rendre vraiment compte de la spécificité de cette pratique). La règle peut aussi bien précéder et cadrer la décision des joueurs que découler celles-ci. Mais c'est peut-être là une vision fausse, qui ne tient compte que du résultat de l'histoire des jeux et non de la genèse de ceux-ci.
Nous poserions plutôt l'axiome que la règle est le résultat de la décision nécessaire dans le second degré, sinon rien ne se passe. L'activité ludique est première et génère la nécessité de décider et donc de règles. La décision est constitutive du jeu, la règle n'en serait que la trace
Au début on trouve une pratique collective qui implique des décisions, qui produisent des règles. Mais certaines de ces règles issues de la pratique vont être conservées, notées, réifiées ou matérialisées à travers des souvenirs, des textes, des objets, … Elles sont coupées du système de décision qui les a vues naître et adoptées (parfois adaptées) par d'autres du fait de leur qualité à organiser un système de décision riche. Bien entendu il faut voir l'importance

des négociations tacites ou explicites entre joueurs pour accepter ou modifier les règles du jeu.
Malgré cette réification, beaucoup de parties de jeu ne respectent pas les règles, soit en les adaptant explicitement, soit en les modifiant (ce qui importe au jeu ce ne sont pas les règles « officielles », mais l'interprétation que les joueurs en font collectivement sans nécessairement se rendre compte que cela diffère du « modèle »). On peut y faire entrer la tricherie, qui est un niveau caché de règles non partagées mais qui redéfinit sans que les joueurs en aient tous conscience la règle du jeu. Même en l'absence de tricherie, une partie de la règle peut échapper à certains joueurs, être mobilisée par les autres.
Même si la règle peut être définie comme un corps de prescriptions spécifique et stabilisé, la réalité de bien des parties consiste à penser que la règle reste dans beaucoup de cas la production de la décision collective des joueurs, le choix de respecter à la lettre une règle réifiée étant un cas particulier de cette logique générale. La règle du jeu n'est pas celle qui est écrite quelque part, mais celle qui organise les décisions et leur enchaînement.
De plus il faut considérer que les jeux sont divers, certains disposant d'une règle précise et à laquelle on peut se référer, d'autres, comme les jeux de billes des cours de récréation, sont marqués par la diversité des façons de jouer, des corps de règles, sur lesquelles il faut s'accorder en début de partie ou tout autant en cours de partie, quand la difficulté, l'affichage de la diversité des façons de jouer, apparaît.
Les jeux à règles préalables même floues et variables selon les contextes (et qui ne sont que la réification historiquement datée de la décision de joueurs ou de concepteurs/joueurs) ne constituent qu'une partie des jeux. D'autres jeux n'ayant pas de règle préalable, on ne trouve qu'un ensemble de décisions. « On dirait que je suis Superman » définit mon action, mes possibles, mais aussi implique de trouver un méchant sans lequel mon action ne prendra pas le sens requis. Si un camarade veut bien jouer ce rôle le système de décision s'enclenche sinon il faut trouver une autre logique d'organisation.
Il me semble que la règle du jeu renvoie à cette dimension du jeu : la succession des décisions dans un univers où la nécessité n'existe pas, un univers fait de contingence qui rendrait possible de faire tout et n'importe quoi, ce qui n'est pas jouer. Le jeu est l'activité produite par l'ensemble des décisions, d'abord la production d'un monde autre puis son maintien aussi longtemps que le jeu perdure.
C'est sans doute une convention que de parler de règles pour tout cela, et ce serait plus clair mais réducteur de réserver le terme aux règles instituées et stabilisées qui ne sont pas toujours respectées par les joueurs. Car le jeu ne découle pas de la règle mais de la décision des joueurs dont la règle est un instrument, instrument construit par les joueurs, élément d'une culture ludique, du patrimoine de chacun, de son répertoire de pratiques ludiques mobilisable quand il s'agit de jouer, sous réserve de s'accorder avec son/ses partenaires.
La règle gère le déroulement du jeu, ce qu'il est possible de faire pour que cela soit et reste un jeu : les conditions de perte et de gain quand il s'agit de cela (mais ce n'est pas vrai de tous les jeux), les obstacles pour atteindre un but pas trop rapidement (ce qui diminuerait l'intérêt du jeu). Il est bien le cadre des décisions, mais résulte tout autant des décisions prises.
On voit le côté hétérogène des règles, ce qui contraint et ce qui résulte de la décision du joueur. La décision du joueur n'est pas à considérer sous le concept trop radical de liberté. Le joueur n'est pas libre de faire ce qu'il veut, sa décision est encadrée par les décisions antérieures (et autres conventions acceptées) et l'objectif du jeu, qu'il s'agisse de l'objectif singulier d'un jeu, ou de l'objectif plus général de passer le temps, se divertir, minimiser les conséquences ou les limiter à l'espace du jeu. Faire n'importe quoi reviendrait à détruire le jeu, la construction de monde au second degré. Décider ce n'est pas faire n'importe quoi c'est interagir (avec l'environnement, avec les autres joueurs) pour construire l'espace et le temps du jeu. Ce que l'on appelle règle au sens étroit (un corps de prescription délimité et

identifiable) n'est qu'un des éléments culturels disponibles pour construire cette logique de la décision. Il n'y a pas une structure règle/liberté (Duflo, 1997) mais tout simplement une décision performative, une décision qui fait exister cet univers de second degré sans conséquences.
Cette décision du joueur est située. Elle est doublement située, car elle est soumise aux contraintes de la vie quotidienne, la vie hors du jeu, et à la logique du jeu qui organise les possibles, chaque décision antérieure situant les possibles des décisions ultérieures. Ce qui importe est que le joueur décide et si c'est le cas, on peut alors parler de règle (par opposition à une loi par exemple) quelle que soit la nature de celle-ci.
Le joueur peut décider de respecter à la lettre la règle proposée par l'institution qui gère tel ou tel jeu, encadrant ses décisions et celles de son adversaire. L'important est que la décision subsiste et tel est le cas du jeu vidéo. On a pu récuser l'idée de liberté du joueur dans ce cas, le joueur étant manipulé par le système de décisions organisé par le programmateur. Mais peut importe le niveau de contrainte, l'important est qu'à chaque moment, le joueur décide et que ce faisant il s'agit, pour lui, de jeu. Quand bien même la décision serait illusoire, elle reste entière (Brougère, 2008).
En effet, l'illusion *(in ludere*, entrer dans le jeu) est consubstantielle au jeu (Henriot, 1989), à la caractéristique du premier degré. Jouer c'est accepter de construire une illusion, une réalité autre, sans conséquence, à l'image du jeu symbolique des enfants. Les mécanismes du jeu vidéo ne sont peut-être pas des règles du fait de la contrainte exercée, mais s'ils produisent cette illusion que l'on a de jouer contre la machine et de pouvoir l'emporter, le jeu est bien présent : je décide ou j'ai le sentiment (l'illusion) de décider sont ici équivalents. On pourrait faire la même remarque concernant les jeux de hasard et le lancer de dès. On retrouve notre trépied du jeu : second degré, décision et absence de conséquence (à noter que plus la décision est illusoire, plus les deux autres critères apparaissent renforcés).

Que conclure de cette réflexion ?
Il ne faut pas analyser la règle du jeu uniquement à partir de ses formes réifiées, quand séparée de la pratique elle est disponible pour produire des pratiques ludiques normées. La règle est plus généralement la succession des décisions dans un monde au second degré.
Mais sans doute il n'y a rien de tel que des règles du jeu, ou plutôt ce terme renvoie à des réalités hétérogènes relevant à la fois de ce qui organise la décision des joueurs et ce que produit cette même décision.
Les règles préalables, plus ou moins utilisées, parfois ignorées en toute innocence, ne font pas le jeu. Ces règles ne sont que des prescriptions séparées de la pratique, ressources parmi d'autres permettant au joueur de prendre des décisions.
Si la notion de règles du jeu peut avoir un sens, c'est en désignant ce qui est réellement à l'œuvre dans le jeu, c'est-à-dire l'ensemble des décisions des joueurs, un ensemble hétérogène d'éléments qui rend le jeu possible car si j'arrête de décider le jeu disparaît.
On pourrait alors plus légitiment considérer que les règles du jeu ne sont pas les prescriptions plus ou moins suivies par les joueurs, mais les règles de la décision ou leur description.
On pourrait tout autant dire qu'il n'y a pas de règles du jeu, mais que la décision sans laquelle le jeu n'est pas, suppose des cadres, des ressources que le joueur utilise pour prendre une décision toujours située et négociée avec les autres joueurs. Ensemble hétéroclite qui ne permet pas de définir le jeu, mais que l'on peut toujours retrouver dans le jeu et dont l'importance apparaît dans le fait qu'en les notant on peut garder la mémoire de pratiques ludiques et permettre leur reproduction. Les règles écrites seraient proches de la notation musicale d'une musique vivante, ce qui permet de garder mémoire d'une production musicale et de rendre possible de nouvelles interprétations qui pourraient ne pas suivre fidèlement la partition.

Références bibliographiques

Bateson, G. (1977) Une théorie du jeu et du fantasme [1955], in *Vers une écologie de l'esprit*, t. 1, tr. fr., Paris : Le Seuil.

Brougère, G. (2005) *Jouer/Apprendre* Paris : Economica

Brougère, G. (2008) Jeux vidéo et mise en scène du jeu, In MédiaMorphose, n°22, Février, pp. 85-90.

Chauvier, S. (2007) *Qu'est-ce qu'un jeu ?* Paris : Vrin

Duflo, C. (1997), *Jouer et philosopher*, Paris : PUF.

Goffman, E. (1991) *Les cadres de l'expérience* [1974], tr. fr., Paris : Editions de Minuit.

Henriot, J. (1989) *Sous couleur de jouer - La métaphore ludique*, Paris : José Corti.

Piaget, J. (1932) *Le jugement moral chez l'enfant*, Paris : Alcan.

Piaget, J. (1976) *La formation du symbole chez l'enfant*, [1945] Neuchâtel- Paris : Delachaux et Niestlé.

Vygotsky, L. S. (1967) Play and its role in the mental development of child, *Soviet Psychology*, spring 1967, vol. V, n°3, pp. 6-18.