Geste et jeu électronique

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. Geste et jeu électronique. Maitrise du geste et pouvoirs de la main chez l'enfant, Actes du Colloque UNICEF (20-24 novembre 1984), Flammarion, pp.209-212, 1985. hal-03690088

HAL Id: hal-03690088

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03690088

Submitted on 7 Jun 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.

Gilles Brougère, « Geste et jeu électronique », in *Maitrise du geste et pouvoirs de la main chez l'enfant*, Actes du Colloque UNICEF (20-24 novembre 1984), Paris, Flammarion, 1985, pp. 209-212.

Il est une idée répandue dont semble se faire l'écho le document de présentation du colloque « Maîtrise du geste et pouvoirs de la main chez l'enfant » : l'usage de l'informatique, en particulier sous la forme de jeux, conduirait à un appauvrissement du geste. Il semblerait que le jeu électronique ou vidéo, sous ses formes les plus répandues, tels les jeux de poche ou les jeux de café, invite l'enfant à une action pauvre et répétitive avec la machine. Parents et éducateurs peuvent s'inquiéter alors de l'effet à long terme de l'excès de telles pratiques ludiques.

En l'absence d'enquête sérieuse en la matière, tout au moins à notre connaissance, il paraît difficile de trancher en ce débat ; seule une expérience conduite scientifiquement permettrait de mesurer les effets précis de telles machines ludiques sur l'apprentissage du geste et des conduites intellectuelles afférentes. Ce bref texte ne peut en aucun cas prétendre apporter quelque réponse que ce soit à la question ainsi posée. Il ne propose qu'une tentative d'une meilleure énonciation de la question ; il s'agit de porter un regard précis et rigoureux sur cet ensemble de phénomènes de façon à éviter conclusions hâtives et questions mal posées. Que se joue-t-il réellement entre l'enfant et la machine dans ces manipulations ludiques ?

Il est possible à première vue de reprocher à l'action du joueur sur la machine la pauvreté d'un geste (appuyer sur un ou plusieurs boutons) sans cesse répété tout au long de la partie, l'enjeu se réduisant à la possibilité de continuer ce geste limité. Mais comme tout geste humain, ce geste ne se limite pas à l'image que l'on peut en avoir de l'extérieur ; il n'est pas pur geste, pas simple geste réflexe. Ce geste décrié n'est que l'aspect visible d'une interaction avec la machine. Il est la réponse adéquate à des stimuli divers, dont l'expression graphique, le rythme, l'ordre varient au cours du jeu. Le geste est la traduction (indispensable, précise et rapide) d'une tactique, c'est-à-dire d'un ensemble structuré de réponses ponctuelles aux propositions de la machine.

Il s'agit d'un geste élaboré, en somme d'une activité non seulement « manuelle » mais intellectuelle, qui suppose action mais aussi découverte de la logique même de la machine, de son programme, de façon à anticiper par un geste le mouvement proposé par la machine. C'est un geste ludique car il joue dans l'incertain, tentant de réduire cette incertitude en dépassant l'information disponible au profit de la logique qui génère celle-ci. La limite du jeu est celle de la machine : une fois le programme maîtrisé, c'est-à-dire atteint le point où le joueur en connaît tous les aspects et les lacunes éventuelles, où son score ne peut en conséquence s'accroître encore, le jeu cesse. Il n'y aurait plus alors un geste ludique mais un geste répétitif, compulsif. Quand l'espoir d'améliorer un score, de découvrir d'autres aspects du programme subsiste, il reste du jeu, de l'incertitude à vaincre, un geste dont la répétition n'est qu'apparence pour un spectateur non engagé.

La critique de tels comportements n'était possible que par la mise entre parenthèses de la dimension ludique du geste, c'est-à-dire ce par quoi un acteur agit au-delà de la matérialité de son geste, le contrôle, le dirige en fonction d'un objectif lié à la mise en place d'une tactique. Or la simple observation des mouvements extérieurs du joueur ne peut garantir qu'il s'agisse d'un jeu ; ces gestes ne dévoilent pas immédiatement leur sens quoiqu'ils puissent laisser des traces objectives de celui-ci à travers, par exemple, l'amélioration d'un score. Les jeux de café permettent d'ailleurs à de telles traces de demeurer en mémoire quelque temps.

Les meilleurs scores sont mémorables ; des prénoms réels ou fictifs associés à ceux-ci sur l'écran de la machine découvrent des partenaires abstraits présents dans le jeu. Et améliorer sa position dans le classement des joueurs devient un des buts du jeu, en conséquence des gestes.

Nous avons tenté de souligner comment la dimension ludique du geste lui confère une profondeur que l'activité du bras ou des mains ne suffit pas à révéler à l'observateur. Un geste ludique est un geste qui tend à la maîtrise, qui ne peut qu'engendrer un pouvoir nécessaire à la conduite du jeu ; le geste ne sç referme pas sur lui-même ; c'est un moment essentiel dans un processus où interviennent aussi réception de l'information, interprétation de celle-ci, prise de décision.

Certes nous l'avons vu, il y a du jeu ; mais y a-t-il pour autant apprentissage ? Répondre que tout jeu permet un apprentissage ne suffit pas ; une telle assertion est encore à démontrer. Ce sont des apprentissages spécifiques qu'il faut rechercher.

Le geste que nous étudions est avant tout, avant même d'être jeu, dialogue avec la machine, qu'il s'agisse d'un dialogue simple quand le joueur répond aux sollicitations successives de la machine inscrites sur l'écran, ou d'un dialogue interactif, quand la réponse du joueur conduit la machine à répondre de façon adaptée. Maîtriser un tel geste c'est maîtriser le dialogue avec une telle machine, être capable de répondre au plus vite de la main aux sollicitations visuelles. Ne peut-on, indépendamment de toute autre considération, parler là d'un apprentissage. Or cet apprentissage est peut-être limité mais sans doute nécessaire à la vie sociale de demain. Aujourd'hui déjà nombre d'activités s'effectuent par dialogue avec un écran (obtenir de l'argent ou un ticket de métro, sans évoquer les utilisations professionnelles de l'informatique).

Certes il ne s'agit pas de trouver plus qu'il n'y a : en jouant l'enfant ne s'initie pas à l'informatique ; il apprend à maîtriser le dialogue qui va de l'écran au geste, il apprend, le plus souvent sans référence à une notice d'emploi, à communiquer avec le programme d'une machine ne disposant que d'un écran qui apporte toutes les informations, et de touches en nombre variable. Au-delà il peut saisir l'idée de programme tel qu'il apparaît au travers de la logique qui rend compte de l'apparition des signes visuels sur l'écran ; il ne deviendra pas pour autant expert en programmation informatique. Il saura par contre faire face à ce dialogue particulier avec une machine par l'intermédiaire d'un écran, pourra l'utiliser, s'en rendre maître et non pas le subir. Il devrait de même pouvoir lire une image, l'ensemble des signes inscrits sur un écran, de façon dynamique, c'est-à-dire en tant qu'ils appellent une réponse.

Cet apprentissage n'est pas celui d'un geste, d'une dextérité nouvelle, mais d'une nouvelle modalité de communication. Il ne peut se substituer à d'autres apprentissages physiques, moteurs nécessaires.

Il ne faut sans doute pas prendre le jeu électronique au geste, mais voir que le geste est l'expression d'autre chose, une forme de communication, qui prend ici la forme d'un jeu, mais qui ne serait guère différente dans ses modalités sous la forme d'autres activités jugées plus sérieuses par la société.

Si cela ne nous dit rien des effets réels dont la constatation relève d'une approche expérimentale, une telle réflexion devrait nous permettre de considérer autrement ces gestes ; ils ne développent peut-être pas le pouvoir de la main chez l'enfant, mais une nouvelle forme de communication, pouvoir d'échanger, par la main, avec l'environnement technologique.